



การศึกษาศามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

A STUDY ON READING COMPREHENSION ABILITY IN UPPER SECONDARY SCHOOL
STUDENTS WITH READING DIFFICULTY THROUGH THINK ALOUD AND ONLINE
BOARD GAMES

ปณิธาน หินผา

การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

A STUDY ON READING COMPREHENSION ABILITY IN UPPER SECONDARY SCHOOL
STUDENTS WITH READING DIFFICULTY THROUGH THINK ALOUD AND ONLINE
BOARD GAMES



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Master of Education (Special Education))
Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2021

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษา
ตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

ของ

ปณิธาน หินผา

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์จิตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มิตรานันท์) (อาจารย์ ดร.มลิวัลย์ ธรรมแสง)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒน์วงษ์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาวัลย์ หาญขจรสุข)

ชื่อเรื่อง	การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์
ผู้วิจัย	ปณิธาน หินผา
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2564
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ชนิดา มิตรานันท์
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กนกพร วิบูลพัฒน์วงศ์

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษา และ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ และ 3) ศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ในการอ่านจับใจความ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา จำนวน 7 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย (1) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ (2) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ และ (3) บอร์ดเกมออนไลน์ ดำเนินการทดลองเป็นระยะเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 40 นาที รวมทั้งสิ้น 18 ครั้ง สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยร้อยละ คะแนนพัฒนาการ ค่าประสิทธิภาพของเครื่องมือ และการนำเสนอด้วยกราฟ ผลการวิจัยพบว่า (1) ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านที่เข้าร่วมการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ นักเรียนมีความสามารถในการอ่านอยู่ในระดับดีมาก (ค่าเฉลี่ยเท่ากับ ร้อยละ 90.71) (2) หลังการทดลองนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านมีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง โดยมีค่าคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยเท่ากับ ร้อยละ 82.57 และ (3) ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ในการอ่านจับใจความ เท่ากับ 92.77/90.70

คำสำคัญ : นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน, การอ่านจับใจความ, คิดออกเสียง, บอร์ดเกมออนไลน์

Title	A STUDY ON READING COMPREHENSION ABILITY IN UPPER SECONDARY SCHOOL STUDENTS WITH READING DIFFICULTY THROUGH THINK ALOUD AND ONLINE BOARD GAMES
Author	PANITHAN HINPHA
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2021
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Chanida Mitranun
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Kanokporn Vibulpatanavong

The aims of this research were to examine and compare the comprehension ability of upper secondary school students with reading difficulties through The Think Aloud and Online board games. The target group in this research included seven upper secondary students with reading difficulties in Grades Ten to Twelve at Nawaminthrachinuthit Bodindecha School in Bangkok. The study was conducted during the second semester of the 2021 academic year. The instruments used in the study consisted of the following: (1) a comprehension ability test; (2) lesson plans using the Think Aloud and Online board games; and (3) Online board games. The experiment lasted for four week and consisted of 18 sessions, one session a day at 40 minutes per session. The data were analyzed using descriptive statistics, including mean, percentage, and development scores. The efficiency scores of the products, and graphical representations. The findings revealed the following: (1) the comprehension ability of students after the experiment was at the level of excellent, with an average score of 90.71 %; (2) the comprehension ability scores of the students were higher than prior to the experiment, with an average development score of 82.57; and (3) the efficiency scores of the Online board games were acceptable according to the standard of 92.77/90.70

Keyword : Reading difficulty, Reading comprehension, Think Aloud, Online board games

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความกรุณาและความอนุเคราะห์เป็นอย่างยิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มิตรานันท์ อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร

วิบูลย์พัฒนวงศ์ อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำแนวทางวิจัยและช่วยเหลือในการ ดำเนินงาน ต่าง ๆ

ขอขอบคุณคณาจารย์สาขาการศึกษาพิเศษ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพิมพ์พงศ์ วัฒนะรัตน์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุธาวัลย์ หาญขจรสุขและ อาจารย์ ดร. ทมลดา บุญกาญจน์ ที่คอยให้การ สนับสนุน ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งและขอกราบขอบพระคุณจากใจ

ขอบพระคุณ อาจารย์ ดร. มลิวัลย์ ธรรมแสง ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัยที่ให้เกียรติมา เป็นประธานการสอบปากเปล่าปริญญาานิพนธ์ และให้คำแนะนำในการสร้างสรรค์ผลงานวิจัยให้มีคุณภาพ ตรงตามวัตถุประสงค์

ขอกราบพระคุณ คุณครูชวลา หอมพุง คุณครูวัฒนา มาลาวงศกร คุณครูสุมลมาศ วารีย์ศรี คุณครูมะลิวัลย์ บุญศรี ที่ให้เกียรติมาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือวิจัย ตลอดจนมอบคำแนะนำ อันเป็นประโยชน์อย่างสูงต่องานปริญญาานิพนธ์

ขอขอบพระคุณเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ นิสิตสาขาวิชาการศึกษาพิเศษทั้งปริญญาโทและปริญญา เอกทุกท่าน ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำ ให้คำปรึกษา แบ่งปันความรู้และมอบมิตรภาพที่ดี ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา

ขอขอบพระคุณผู้อำนวยการและคณะครู โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา ที่ได้ให้โอกาส ในการดำเนินการวิจัย และขอขอบคุณผู้เรียนทั้ง 7 คน ที่ให้ความสนใจและความร่วมมือเป็นอย่างดีตลอด การเก็บข้อมูล

ขอขอบคุณตัวข้าพเจ้าเองที่มีความพยายาม ความตั้งใจ และความมุ่งมั่นในการทำปริญญา นิพนธ์จนแล้วเสร็จ และออกมาได้ดีที่สุด และต้องขอบคุณการเลือกเรียนต่อในครั้งนี้ ที่ทำให้ข้าพเจ้า ได้เรียนรู้ เปิดมุมมองใหม่ ๆ ทำให้ได้ประสบการณ์ที่มีคุณค่า ความสนุกสนานและความท้าทายในชีวิต

ปณิธาน หินผา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง	ฌ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	6
ขอบเขตของการวิจัย.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ	7
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
สมมุติฐานการวิจัย.....	9
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
เอกสารเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้.....	11
เอกสารที่เกี่ยวกับการอ่านจับใจความ	26
เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการสอนด้วยเทคนิคการคิดออกเสียง (Think Aloud).....	46
เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษา.....	65
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	89
การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย.....	89

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	91
การเก็บรวบรวมข้อมูล	102
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	110
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	110
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	115
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	123
ความมุ่งหมายของงานวิจัย.....	123
สมมุติฐานการวิจัย	123
สรุปผลการวิจัย.....	123
อภิปรายผล.....	124
ข้อเสนอแนะ.....	127
บรรณานุกรม.....	129
ภาคผนวก.....	137
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาคุณภาพเครื่องมือ.....	138
ภาคผนวก ข ผลการพิจารณาคุณภาพเครื่องมือ (IOC)	141
ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)	155
ภาคผนวก ง ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้.....	159
ภาคผนวก จ แบบทดสอบการอ่านจับใจความ ก่อนเรียน –หลังเรียน	191
ภาคผนวก ฉ เอกสารที่เกี่ยวข้อง	200
ประวัติผู้เขียน	206

สารบัญตาราง

	หน้า
ตาราง 1 ตัวชี้วัดและการเรียนรู้ที่นักเรียนควรได้รับ	43
ตาราง 2 การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนแบบการคิดออกเสียง	61
ตาราง 3 การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนโดยใช้บอร์ดเกม	85
ตาราง 4 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์.....	93
ตาราง 5 ผังการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ	97
ตาราง 6 เกณฑ์ร้อยละในการประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความ	98
ตาราง 7 แบบแผนการทดลอง	102
ตาราง 8 กำหนดการจัดการทดลอง.....	105
ตาราง 9 แสดงคะแนนแบบทดสอบการอ่านจับใจความสารคดีก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์.....	116
ตาราง 10 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์.....	121
ตาราง 11 ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียงในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย.....	122
ตาราง 12(1.1) ค่าความเที่ยงตรงของเครื่องมือแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ	135
ตาราง 13(1.2) ค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบการอ่านจับใจความ.....	135
ตาราง 14 ค่าความเที่ยงตรงของแผนการจัดการเรียนรู้.....	151
ตาราง 15 ค่าความเที่ยงตรงบอร์ดเกมออนไลน์.....	152
ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการอ่านจับใจความ	156



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย	8
ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการสอนการคิดออกเสียง	51
ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้สารคดี โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียง ร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์.....	92
ภาพประกอบ 4 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบการอ่านจับใจความ	96
ภาพประกอบ 5 ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมออนไลน์.....	100
ภาพประกอบ 6 บอร์ดเกมออนไลน์ที่ได้ออกแบบ.....	101
ภาพประกอบ 7 กิจกรรมในห้องเรียน และสามารถพูดออกมาได้ทันที หากเกิดข้อสงสัยหรือคิดว่า ข้อความที่กำลังอ่านน่าจะเป็นส่วนสำคัญของเนื้อหาภาพประกอบ 7 นักเรียนร่วมกันอ่านโดยใช้ การคิดออกเสียง.....	106
ภาพประกอบ 8 การทดสอบหลังเรียน.....	107
ภาพประกอบ 9 การเรียนคิดออกเสียงออนไลน์.....	108
ภาพประกอบ 10 แผนภูมิแท่งแสดงคะแนนแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความของ นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นรายบุคคลและเป็นรายกลุ่ม	117

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การอ่านเป็นช่องทางในการเรียนรู้และนำเอาความรู้ที่ได้มาใช้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นส่วนช่วยเสริมสร้างความสำเร็จในการดำรงชีวิต (ผกาศรี เย็นบุตร, 2558) การอ่านจึงเป็นการพัฒนาทักษะทางภาษาทั้งการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน รวมถึงทักษะการคิด การใช้ภาษาเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทุกคนต้องตระหนัก (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2552) ผู้ที่อ่านออกเขียนได้จะทำให้เข้าถึงข้อมูลข่าวสารและรู้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมในด้านต่าง ๆ สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้การอ่านยังเป็นการสร้างความรู้ ความเข้าใจ ความคิด และสติปัญญาแก่มนุษย์ ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) ผู้ที่สามารถเข้าใจในเรื่องที่อ่านได้ดี ย่อมนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและประเทศชาติให้เจริญรุ่งเรืองก้าวหน้าต่อไป

การพัฒนาด้านการอ่านจะต้องเริ่มตั้งแต่ในวัยเด็ก ส่วนใหญ่ในเด็กระดับปฐมวัยจะเป็นการเตรียมความพร้อมด้านการอ่าน ซึ่งผู้ที่ใกล้ชิดเด็กอาจจะฝึกให้เด็กคุ้นเคยกับตัวอักษร เสียงของตัวอักษร สำหรับระดับชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษาจะกำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะภาษาไทยซึ่งเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร การเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง ด้วยการกำหนดไว้ว่า ด้านการอ่าน เน้นการอ่านออกเสียง คำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) เมื่อเด็กจบระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จะต้องมีความสามารถอ่านออกเสียง บทร้อยแก้ว และบทร้อยกรองเป็นทำนอง เสนาะได้ถูกต้องและเข้าใจ ดีความ แปลความและขยายความเรื่องที่อ่านได้ วิเคราะห์ วิวิจารณ์เรื่องที่อ่าน แสดงความคิดเห็นโต้แย้งและเสนอความคิดเห็นใหม่จากการอ่านอย่างมีเหตุผล คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน เขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความ และเขียนรายงานจากสิ่งที่อ่าน สังเคราะห์ ประเมินค่า และนำความรู้ความคิดจากการอ่านมาพัฒนาตน พัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางอาชีพและนำความรู้ความคิดไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตรมีมารยาทและมีนิสัยรักการอ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557a) จะเห็นได้ว่าการอ่านเป็นเรื่องที่

สำคัญ เรื่องหนึ่งที่จะต้องพัฒนาเด็กทุกช่วงวัย โดยทั่วไปเด็กจะสามารถพัฒนาทักษะการอ่านแบบค่อยเป็นค่อยไปอย่างเป็นขั้นตอนจนกระทั่งสามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตประจำวันได้

อย่างไรก็ตามเด็กบางคนอาจมีปัญหาหรืออุปสรรคในการพัฒนาทักษะด้านการอ่าน จากการสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติปี 2561 พบว่าเด็กในวัยเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานมีปัญหาด้านการอ่านไม่ออกและอ่านไม่คล่องร้อยละ 42.9 และ 26.5 ตามลำดับ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562) ซึ่งผู้สอนหรือพ่อแม่ ผู้ปกครอง มักจะพบว่าเด็กบางคนอ่านไม่ออกหรือมีความยากลำบากในการอ่าน ทั้งนี้อาจเกิดจากสาเหตุหลายประการ แต่สาเหตุหนึ่งที่ส่งผลคือความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จะเป็นเด็กที่มีความต้องการพิเศษประเภทหนึ่งที่ต้องได้รับการช่วยเหลือด้านการอ่าน เด็กบางคนอาจพูดไม่เป็นประโยค ในขณะที่บางคนสามารถเข้าใจภาษาได้ดีหากให้เด็กฟัง หรือมีคนอ่านหนังสือให้ฟังหรือฟังจากเทป แต่ถ้าให้อ่านเองเด็กจะอ่านไม่ได้ อ่านไม่เข้าใจ หรือจับใจความสำคัญไม่ได้ ในด้านความสามารถในการอ่านจะต่ำกว่านักเรียนอื่นในชั้นเรียนเดียวกัน เด็กบางคนอาจมีความไวในการใช้สายตาหรืออาจมีความไวในการฟัง ทั้งที่เด็กมีระดับสติปัญญาอยู่ในเกณฑ์เฉลี่ยหรือสูงกว่าเกณฑ์เฉลี่ยเมื่อวัดโดยใช้แบบทดสอบเชาว์ปัญญาที่เชื่อถือได้ (ผดุง อารยะวิญญู, 2544) นอกจากนี้เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้แล้ว เด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน ยังหมายรวมถึงเด็กที่ขาดโอกาสทางการศึกษา เด็กที่มีภาวะออทิสติก เด็กที่มีภาวะสมาธิสั้น เด็กที่เรียนรู้ช้าหรือเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ล้วนส่งผลให้เกิดปัญหาในด้านการอ่านทั้งสิ้น โดยลักษณะของเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านนั้นพบว่าเด็กจะมีความบกพร่องในการตระหนักรับรู้เรื่องเสียง (Phoneme Awareness) และความไม่เข้าใจเรื่องของกฎตัวอักษร (The Alphabet Principle) คือการที่เด็กไม่เข้าใจเกี่ยวกับหน่วยเสียงเล็ก ๆ ที่แยกย่อยได้และหน่วยเสียงเล็ก ๆ นั้นสามารถรวมกันได้ ปัญหาที่พบ เช่น ลังเล อ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง การสะกดคำไม่ได้ การอ่านที่ไม่ต่อเนื่อง ไม่เข้าใจสิ่งที่อ่านเนื่องจากใช้เวลาในการอ่านมาก ทำให้ไม่สามารถจดจำคำต่าง ๆ ที่อ่านไปแล้วได้ รวมถึงการส่งผลให้เกิดความบกพร่องในการอ่านจับใจความ (Reading Comprehension)

การอ่านจับใจความเป็นกระบวนการที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับข้อความหรือสัญลักษณ์ที่ต้องอาศัยประสบการณ์และความรู้เดิมของผู้อ่านในการแปลความหมายและเข้าใจเรื่องที่อ่าน และยังเป็น การตอบสนองต่อความสนใจในเนื้อหาและมีการโต้ตอบผ่านการแสดงอารมณ์ การพูด การเขียน การวิจารณ์ การอ่านจึงต้องเข้าใจเรื่องของความพร้อมและพัฒนาการของเด็กกว่าในช่วงได้เหมาะสมที่จะเริ่มอ่าน และจะสามารถใช้การอ่านให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองได้ ปัญหาการอ่านจับใจความเกิดขึ้นเมื่อเด็กอ่านแล้วไม่เข้าใจสิ่งที่อ่านได้ ปัญหาในเรื่องการอ่าน

จับใจความ บางส่วนเกี่ยวข้องกับข้อจำกัดในด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การขาดความเข้าใจหรือเข้าใจคลาดเคลื่อนในความหมายของคำหรือข้อความที่ปรากฏในเนื้อหา การขาดทักษะจับประเด็นสำคัญของเรื่องที่อ่าน การขาดความชำนาญเรื่องของความหมายและโครงสร้างประโยคจึงไม่สามารถคาดเดาความสัมพันธ์ระหว่างคำต่าง ๆ รวมทั้งขาดความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการเขียนต่าง ๆ ซึ่งมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่น การเขียนบรรยาย การเขียนเปรียบเทียบ หรือการเขียนเรื่องตลกขำขัน เป็นต้น (Sousa, 2001; ผดุง อารยะวิญญู, 2545)

จากการศึกษาข้อมูลของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา เมื่อติดตามและประเมินผลความสามารถในการอ่านจับใจความ ในปีการศึกษา 2563 ภาคเรียนที่ 2 พบว่าผลการประเมินผลความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนในรายวิชาภาษาไทย 2 และรายวิชาการพินิจวรรณคดี กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย อยู่ในระดับต่ำถึงปานกลาง (ปณิตาน หินผา, 2563) เนื้อหาทั้งสองวิชาข้างต้น มีเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านจับใจความจากเรื่อง ซึ่งพบว่านักเรียนบางคนขาดความรู้ ความเข้าใจ และมีความยากลำบากในการอ่านจับใจความหรือประเด็นสำคัญจากเรื่อง จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความต่ำลง เมื่อนักเรียนบางคนเกิดปัญหาจากการอ่านจับใจความ จะส่งผลให้เกิดความล้มเหลวหรือมีแนวโน้มประสบปัญหาในการเรียนและการประกอบอาชีพในอนาคต (วรรณิ โสมประยูร, 2553) เนื่องจากปัญหาที่เกิดจากการอ่านจับใจความจะส่งผลให้เกิดการรับสารที่ไม่ครบถ้วนหรือไม่มีประสิทธิภาพ และส่งผลต่อทักษะการรู้คิดระดับสูง ซึ่งจำเป็นมากในการติดตามหรือตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือในเรื่องที่อ่าน (Raymond, 2011; กุลยา ก่อสุวรรณ, 2553; ศรียา นิยมธรรม, 2549) การจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนจึงต้องส่งเสริมหรือแก้ไขปัญหาในการเรียนของนักเรียน

โดยปัจจุบันการจัดการเรียนรู้เพื่อแก้ไขปัญหาในด้านการอ่านจับใจความ วิธีการที่เน้นกระบวนการอ่านที่ให้ผู้อ่านออกเสียงเพื่อแสดงกระบวนการคิดขณะอ่าน ซึ่งเป็นการตรวจสอบความเข้าใจในการอ่าน สามารถพัฒนาให้เกิดทักษะการอ่านจับใจความ การอ่านวิเคราะห์ส่งผลให้ผู้สอนทราบได้ว่านักเรียนมีกระบวนการคิดเป็นอย่างไรขณะอ่าน ทราบข้อบกพร่องและสามารถช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม นั่นคือการใช้เทคนิคการสอนการคิดออกเสียง (Think Aloud)

การคิดออกเสียง เป็นกระบวนการอ่านที่พูดออกเสียงขณะอ่านเพื่อทำความเข้าใจสิ่งที่กำลังอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การประเมินความเข้าใจ การประเมินการอ่านจับใจความ การคาดเดาและตรวจสอบสิ่งที่คาดเดา การตั้งคำถามก่อนอ่าน ขณะอ่านและหลังอ่าน (Ghaith, 2015; Oster, 2017) การสอนอ่านแบบคิดออกเสียงจึงเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถ

ด้านการอ่านของนักเรียน (ดวงใจ จงธนาธร, 2545) และสามารถนำไปสู่การอ่านวิเคราะห์ กระบวนการอ่านข่าวสารประมวลผลข้อมูล (กำจร มุณีแก้ว, 2549) การคิดออกเสียงจึงเป็นวิธีการที่เหมาะสมในการศึกษากระบวนการคิดและกระบวนการอ่าน เป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การอ่านอย่างเป็นขั้นตอน ทำให้ครูเข้าใจความคิดของนักเรียนขณะเกิดการอ่าน ค้นพบวิธีการแก้ปัญหา ทักษะความสามารถ เจตคติ ความชอบ ความสนใจของนักเรียนได้ เนื่องจากการคิดออกเสียงเป็นวิธีการที่สัมพันธ์กับการสัมภาษณ์ เหมาะสมสำหรับใช้ศึกษากระบวนการคิดแก้ปัญหา โดยผู้พูดเป็นผู้รายงานความคิด หรือการอ่านจับใจความ (สุดารัตน์ มนตรนิมิต, 2545)

ด้วยวัยของเด็กมัธยมที่ชอบการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เน้นการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม การใช้เกมเพื่อการศึกษาก็เป็นแนวทางหนึ่งในการช่วยให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จได้ ซึ่งถือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ การใช้เกมเป็นการใช้สิ่งเร้าและตอบสนองได้ตามวัย เกมการศึกษาจะช่วยฝึกทักษะ เตรียมความพร้อมด้านร่างกาย สติปัญญา ความคิดได้อีกด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) ซึ่งส่งผลให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการทำกิจกรรม (สำเร็จ งามขำ, 2546) โดยหนึ่งในจุดประสงค์ของเกมการศึกษาคือการใช้เกมเพื่อทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้วหรือเพื่อใช้เป็นแบบทดสอบในการประเมินผลที่เกิดจากการเรียนรู้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2555) เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วยังเป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจและเป็นการเตรียมความพร้อมไปสู่การอ่านระดับที่สูงขึ้นไปได้อย่างง่ายดาย (อุษา กลแกม, 2533) บอร์ดเกม (Board Games) หรือเกมกระดาน เป็นเกมเทเบิลทอป (Tabletop Games) ที่ผู้เล่นต้องมีการวางตำแหน่งหรือเคลื่อนย้ายชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่าง ๆ บนพื้นที่ใด ๆ ที่กำหนด ซึ่งมีการทำสัญลักษณ์เอาไว้ก่อนหน้า เช่น โดะ พื้น กล่องขนาดใหญ่ เป็นต้น โดยมีกติกาจำกัดการเล่นที่ง่ายหรือกติกาที่ซับซ้อน มีวิธีการเล่นที่หลากหลาย (จันทร์เพ็ญ ชมชัยแก้ว, 2563) บอร์ดเกมมีแนวอย่างหลากหลาย ทั้งแนวเกมสำหรับเล่นคนเดียว ไปจนถึงสามารถเล่นได้ 20 คน บอร์ดเกมแต่ละแนวจะรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะของตัวเอง จากรูปแบบการศึกษา และรูปแบบของเกมที่ได้เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน เป็นการเรียนรู้ผ่านเกมที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ เน้นการเข้าถึงของนักเรียนและเรียนรู้หลักวิชาการได้อย่างสนุกสนาน เมื่อเกมถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้และได้รับการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถสร้างความเสมือนจริงและให้ความเพลิดเพลิน ดังเช่นงานวิจัยของกรรณา พิทักษ์ทนต์ (2561) ที่ใช้บอร์ดเกมร่วมกับวิธีโฟนิกส์ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและสร้างความสนุกสนานใน

การเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อนและสอดคล้องกับงานวิจัยของสุชาติ แสนพิช (2558) ที่ใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ สนุกสนาน และเกิดความพึงพอใจในการใช้เกมออนไลน์ ดังนั้นการใช้เกมออนไลน์จึงได้รับความสนใจและพัฒนาเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา - 19 ที่ทำให้นักเรียนเกิดการหยุดชะงัก ไม่สามารถเข้าเรียนได้ในชั้นเรียนปกติ ขาดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมถึงแนวทางปฏิบัติที่เน้นการเว้นระยะห่างทางสังคมเพื่อป้องกันการแพร่ระบาด การใช้เกมออนไลน์จึงเหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น อย่างเช่นบอร์ดเกมออนไลน์

บอร์ดเกมออนไลน์ (Board Games Online) เป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้รูปแบบของของเล่นกระดาน (Board Games) ที่เปลี่ยนวิธีการนำเสนอ จากเดิมที่เล่นบนโต๊ะ มีอุปกรณ์เป็นชิ้นหรือเป็นชุดเพื่อใช้ประกอบการเล่น เปลี่ยนรูปแบบเป็นการเล่นออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มตามรูปแบบของเว็บไซต์ มีการกำหนดกติกาการเล่น เกณฑ์การให้คะแนน จำนวนผู้เล่น ประเภทของเกม ตามรูปแบบของเกมกระดาน สามารถเล่นได้ผ่านคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ซึ่งง่ายต่อการเข้าถึงเกมและสะดวกต่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาตามความพร้อมของนักเรียน (สุชาติ แสนพิช, 2558) ดังเช่นงานวิจัยของสุชาติ แสนพิช (2558) ที่ใช้เกมออนไลน์ในการเรียนรู้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและนักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เกมออนไลน์ประกอบการเรียนในระดับพึงพอใจมาก

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เลือกนำวิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์มาใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่ปัญหาด้านการอ่าน โดยเฉพาะการอ่านจับใจความ ผลที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้จะช่วยให้นักเรียนนักเรียนได้พัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ สามารถใช้การอ่านเพื่อพัฒนาตนเองและใช้ประโยชน์จากการอ่านได้ทั้งด้านการเรียนและการทำงาน ผู้วิจัยจึงพิจารณาให้การแก้ปัญหาด้านการอ่านเป็นเรื่องเร่งด่วนการใช้การสอนการคิดออกเสียงร่วมกับการใช้บอร์ดเกมออนไลน์

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียงในการสอนอ่านจับใจความ

ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ เพื่อการเรียนรู้และใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. เป็นแนวทางในสำหรับครูผู้สอน ผู้ปกครองหรือผู้ที่สนใจสอนนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ได้ช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านให้กับนักเรียนหรือบุตรหลานเป็นการใช้เวลาว่างร่วมกันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้
3. สามารถต่อยอดนวัตกรรมบอร์ดเกมออนไลน์เพื่อพัฒนาด้านวิชาการในเรื่องอื่น ๆ ทั้งยังได้นวัตกรรมด้านการอ่านจับใจความที่ผู้ปกครองหรือผู้สนใจสามารถนำไปใช้ในการสอนอ่านจับใจความได้

ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา กรุงเทพมหานคร เขต 2 จำนวน 7 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ การสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการอ่านจับใจความ

เนื้อหาที่ใช้

การอ่านจับใจความจากสารคดี โดยอิงจากหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 และหนังสือแบบเรียนหลักการไ้ภาษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ระยะเวลาในการทดลอง

ทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ใช้เวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 40 นาที โดยใช้เวลาหลังเลิกเรียน ช่วง 15.10-15.50 ใช้ทั้งหมด 4 สัปดาห์ แบ่งเป็นการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน รวม 2 ครั้ง และจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ 16 ครั้ง รวมทั้งสิ้น 18 ครั้ง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน หมายถึง เด็กที่มีความยากลำบากในการรับรู้ เข้าใจ เนื้อเรื่องหรือใจความของเรื่องที่อ่าน ไม่สามารถบอกหรือระบุคำสำคัญเรื่องที่อ่าน เรียงลำดับเนื้อเรื่องไม่ได้หรือเรียงได้ไม่ถูกต้อง โดยไม่มีปัญหาด้านการเขียน ไม่มีปัญหาด้านการอ่านคำ ได้รับการคัดกรองโดยใช้แบบคัดกรองนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านของกระทรวงศึกษาธิการ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557a) มีคะแนนของแบบทดสอบการอ่านจับใจความที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยอิงจากหนังสือแบบเรียนพื้นฐานภาษาไทยและแบบเรียนหลักการไ้ภาษาต่ำกว่า ร้อยละ 50 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) และวัดระดับเชาวน์ปัญญาด้วยแบบทดสอบเชาวน์ปัญญา Standard Progressive Matrices (SPM) ฉบับคู่ขนาน ของ JC Reven อยู่ในเกณฑ์ปกติขึ้นไป (Raven และ Styles, 2004)

2. ความสามารถในการอ่านจับใจความ หมายถึง การจำแนกประเภท การระบุคำหรือข้อความที่แสดงถึงประเด็นสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่าน แนวคิดของเรื่องคืออะไร จุดมุ่งหมายของเรื่องคืออะไร จำแนกข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น สรุปเรื่องที่อ่านจากสารคดีได้ถูกต้อง และประเมินค่าเรื่องที่อ่าน ซึ่งวัดได้จากแบบทดสอบความสามารถการอ่านจับใจความที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3. วิธีการสอนการคิดออกเสียง หมายถึง กระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การอ่านจับใจความ ด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนอ่าน เป็นขั้นตอนที่อ่านชื่อเรื่อง แล้วนักเรียนพูดเกี่ยวกับชื่อเรื่องว่าเนื้อหาน่าจะเกี่ยวกับเรื่องอะไรและตนเองมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องนั้นหรือไม่อย่างไร ขั้นที่ 2 ขั้นการคิดออกเสียง เป็นขั้นตอนที่นักเรียนอ่านเรื่องและพูดแสดงความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านไปพร้อมกัน พูดว่าคำหรือข้อความใดน่าจะเป็นคำสำคัญในเรื่อง หรือมีคำหรือข้อความใดที่ทำให้ไม่เข้าใจหรือสับสน รวมถึงสามารถใช้การเขียนบันทึกย่อ ชีดเส้นใต้ โยงเส้นหรือวงกลม

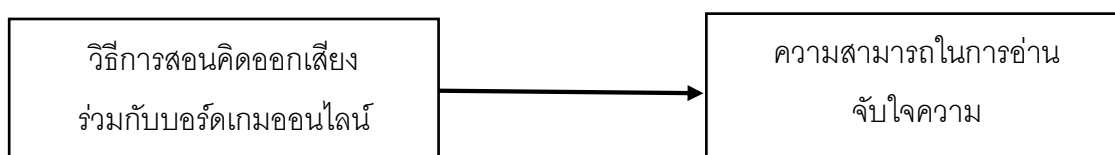
คำหรือข้อความสำคัญไปพร้อมการอ่านได้ ขั้นที่ 3 ขั้นหลังคิดออกเสียง เป็นขั้นของการอภิปรายกับผู้สอนว่าจากเรื่องที่อ่านมีใจความสำคัญเกี่ยวกับอะไร ใช้วิธีอะไรบ้างขณะอ่าน ส่วนใดของเรื่องทำให้เข้าใจมากขึ้นหรือทำให้สับสน ก่อนสรุปใจความสำคัญจากเรื่อง ขั้นที่ 4 ขั้นทบทวนและอภิปรายข้อสงสัย ซึ่งเป็นการหาคำตอบร่วมกันและ ขั้นที่ 5 ขั้นการวัดและประเมินผล เป็นการทดสอบหลังเรียน

4. บอร์ดเกมออนไลน์ หมายถึง สื่อประกอบการทำกิจกรรมอ่านจับใจความ โดยทำกิจกรรมผ่านโทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ โดยผู้วิจัยได้สร้างเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านจับใจความตามวิธีสอนการคิดออกเสียง นักเรียนจะได้เรียนรู้บทเรียนครั้งละหนึ่งเรื่อง เมื่อเรียนจบแต่ละบทต้องทำแบบทดสอบประจำบท นักเรียนสามารถเล่นเดี่ยวและเล่นพร้อมกับกลุ่มเพื่อนได้ กำหนดเวลาการเล่นประมาณครั้งละ 10 นาที ผู้ชนะคือได้คะแนนมากที่สุด และครูเป็นผู้อธิบายคำตอบที่นักเรียนตอบผิดหรือไม่เข้าใจหลังจากสรุปคะแนน เมื่อผ่านการประเมินแต่ละบทจึงจะสามารถศึกษาในบทถัดไปได้ นักเรียนจะได้ฝึกอ่านจับใจความและทำแบบทดสอบประจำบทเพื่อประเมินความสามารถในการจับใจความ

5. วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงที่ประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นก่อนคิดออกเสียง ขั้นคิดออกเสียง ขั้นหลังคิดออกเสียง ขั้นทบทวนและอภิปรายข้อสงสัย และขั้นการวัดและประเมินผล โดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับบทเรียน ใช้เป็นแบบทดสอบหลังเรียนในขั้นตอนการวัดและประเมินผล

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สนใจศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้าน การอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ได้กำหนดกรอบแนวคิดไว้ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

สมมุติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านจับใจความหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ อยู่ในระดับดี
2. ความสามารถในการอ่านจับใจความหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ สูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์
3. ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาศักยภาพในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การสนทนาคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านการอ่าน
 - 1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 1.2 ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 1.3 ประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 1.4 การประเมินและคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้
 - 1.5 ลักษณะเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน
 - 1.6 กระบวนการเรียนรู้ของเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน
 - 1.7 วิธีการสอนเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน
 2. การอ่านจับใจความ
 - 2.1 ความหมายของการอ่านจับใจความ
 - 2.2 จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความ
 - 2.3 ความสำคัญของการอ่านจับใจความ
 - 2.4 สาเหตุของการอ่านจับใจความไม่ได้
 - 2.5 หลักการอ่านจับใจความ
 - 2.6 องค์ประกอบของการอ่านจับใจความ
 - 2.7 กลวิธีการอ่านจับใจความ
 - 2.8 การวัดความเข้าใจในการอ่านจับใจความ
 - 2.9 วิธีการสอนอ่านจับใจความ
 - 2.10 หลักสูตรและตัวชี้วัดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ
- ระดับมัธยมศึกษา

3. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการสอนการคิดออกเสียง (Think Aloud)

- 3.1 ความหมายของการคิดออกเสียง
- 3.2 รูปแบบของการคิดออกเสียง
- 3.3 ขั้นตอนการใช้เทคนิคการคิดออกเสียง
- 3.4 ข้อดีและข้อจำกัดการใช้การคิดออกเสียง
- 3.5 การประเมินความสามารถในการคิดออกเสียง
- 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนด้วยเทคนิคการคิดออกเสียง

4. เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษา

- 4.1 ความหมายเกมการศึกษา
- 4.2 จุดประสงค์ของเกมการศึกษา
- 4.3 ประโยชน์ของการสอนโดยใช้เกม
- 4.4 ขั้นตอนการใช้เกมการศึกษา
- 4.5 ความหมายของบอร์ดเกม
- 4.6 ประเภทของบอร์ดเกม
- 4.7 การออกแบบและการสร้างบอร์ดเกม
- 4.8 การออกแบบและการสร้างเกมออนไลน์
- 4.9 บอร์ดเกมต้นแบบ
- 4.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้บอร์ดเกม

เอกสารเกี่ยวกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

เด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน เมื่อพิจารณาแล้วลักษณะของเด็กจะครอบคลุมเด็กหลายประเภท ทั้งเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เด็กออทิสติก เด็กที่เรียนรู้ช้า เด็กที่มีสมาธิสั้น เด็กที่ขาดโอกาสทางการศึกษา เป็นต้น ในงานวิจัยนี้จะมุ่งอธิบายลักษณะเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านโดยอิงจากลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้เป็นหลัก และเสริมลักษณะปัญหาด้านการอ่านของเด็กประเภทอื่นเข้าไป ดังนั้นหากเข้าใจลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จะสามารถเข้าใจภาพรวมของเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านได้

ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (Learning Disabilities) หรือเด็กแอลดี (LD) คือ บุคคลที่มีความผิดปกติเกี่ยวกับกระบวนการทางจิตวิทยา ส่งผลให้เกิดปัญหาในด้านใช้ภาษา การฟัง การคิด การพูด การเขียนและการคำนวณ ทำให้บุคคลที่มีความผิดปกตินี้มีศักยภาพความสามารถในด้านการอ่าน การพูด การเขียนและการคิดคำนวณ (สมเกตู อุทโยธา, 2560) ความผิดปกตินี้อาจเป็นผลมาจากความบกพร่องในการแปลข้อมูลที่สมองทำให้ไม่สามารถเรียนรู้ได้เหมือนเด็กทั่วไป (จรีลักษณ์ จีรวินูรณ, 2546) ความบกพร่องที่เกิดขึ้นนี้อาจส่งผลกระทบต่อ การเรียน ทำให้มีผลการเรียนที่ต่ำกว่าที่ควรจะเป็น ซึ่งเมื่อพิจารณาถึงระดับเชาวน์ปัญญาแล้ว จะอยู่ในระดับปานกลางหรือสูง (ผดุง อารยะวิญญู, 2545) ทำให้ความสามารถจริงของเด็กจึงต่ำกว่าระดับสติปัญญาของตนเองอย่างน้อยสองระดับ โดยเฉพาะรายวิชาที่มีความบกพร่อง (ดารณี อุทัยรัตนกิจ, 2550) การเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หากใช้รูปแบบการเรียนตามปกติจะส่งผลเสียต่อการเรียนของเด็ก ทำให้ไม่ประสบผลสำเร็จในการเรียน จึงจำเป็นที่ ได้รับการศึกษาที่มีความเฉพาะหรือแตกต่างไปจากเด็กปกติ เรียกอย่างหนึ่งว่าการศึกษาพิเศษ (ดารณี ศักดิ์ศิริผล, 2549) โดยความบกพร่องที่พบต้องไม่ใช่ความบกพร่องที่มาเหตุมาจากความ บกพร่องทางร่างกายและการเคลื่อนไหว ความบกพร่องทางอารมณ์ การขาดโอกาสทางการศึกษา สภาพแวดล้อม ทางเศรษฐกิจและไม่รวมถึงความบกพร่องที่เกิดจากสติปัญญา (กุลยา ก่อ สุวรรณ, 2553; จรีลักษณ์ จีรวินูรณ, 2546; ผดุง อารยะวิญญู, 2545)

กล่าวโดยสรุป เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ หมายถึง เด็กที่มีความผิดปกติเกี่ยวกับเรื่องของการอ่าน การพูด การเขียนและการคิดคำนวณ ส่งผลให้เกิดปัญหาใน ด้านการเรียนที่ต่ำกว่าปกติ แม้จะมีระดับเชาวน์ปัญญาในระดับปานกลางขึ้นไปก็ตาม การเรียน รูปแบบทั่วไปจึงก่อนให้เกิดปัญหาต่อนักเรียนที่มีความบกพร่อง โดยความบกพร่องนี้ต้องไม่ผลที่ เกิดความผิดปกติทางร่างกาย การด้อยโอกาสทางการศึกษา

ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สมเกตู อุทโยธา (2560) ได้อธิบายถึง ลักษณะไว้ว่ามีลักษณะภายนอกเหมือนกับเด็กปกติทั่วไป แต่เมื่อทดสอบความรู้ทางด้านวิชาการ จะพบว่ามีปัญหาบางเรื่อง ส่งผลให้นักเรียนเกิดความไม่มั่นใจในตนเอง และผลการเรียนไม่เป็นไป ตามที่คาดหวัง ดังนั้นจึงสามารถแบ่งลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ตามปัญหา ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ Raymond (2011); กุลยา ก่อสุวรรณ (2553); และ ศรียา นิยมธรรม (2550) อธิบายถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ไว้ตรงกัน ดังนี้

1. ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ด้านการเรียน ได้แก่

1.1 ด้านการอ่าน เป็นปัญหาที่เชื่อมโยงกับทักษะทางภาษา โดยเฉพาะการเรียนรู้เกี่ยวกับหน่วยเสียง เกิดความยุ่งยากในการอ่าน เนื่องจากไม่เข้าใจความหมายของเสียงที่พูดออกมา การอ่านสะกดคำ หรือการอ่านคำสลับกัน การอ่านจับใจความ ส่งผลให้เกิดการรับสารที่ไม่ครบถ้วนหรือไม่มีประสิทธิภาพ และยังขาดทักษะการรู้คิดระดับสูง ซึ่งจำเป็นมากในการติดตามหรือตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือในเรื่องที่อ่าน

1.2 ด้านการเขียน พบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีข้อจำกัดในด้านการเขียน ได้แก่ ลายมืออ่านไม่ออกหรืออ่านยาก การเขียนสะกดคำผิด การเขียนประโยคที่ไม่ถูกต้องตามหลักการเขียน ขาดทักษะในการเขียนเพื่อเรียบเรียงความคิดอย่างสร้างสรรค์ ผดุง อารยะวิญญู (2554) ได้กล่าวว่าเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดจากการเขียนอาจเป็นผลมาจากความบกพร่องใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) การประสานระหว่างกล้ามเนื้อมือกับสายตาไม่ดี จึงลอกตัวเลขหรือจดจำตัวอักษรผิดพลาด 2) ความบกพร่องเกี่ยวกับการจดจำสิ่งที่มองเห็น จึงจดจำคำที่เห็นไม่ได้ 3) ความบกพร่องในการทำความเข้าใจกฎเกณฑ์และความสัมพันธ์ระหว่างถ้อยคำในประโยค ทำให้นักเรียนมีปัญหาในการรวบรวมหรือจัดระบบความคิดเพื่อการสื่อสารผ่านการเขียนไม่ได้

1.3 ด้านคณิตศาสตร์และการคำนวณ เกิดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องของการจดจำตัวเลข การคำนวณที่มีความซับซ้อนหรือหลายขั้นตอน การวิเคราะห์โจทย์ปัญหา หรือการคิดเลขในใจ สับสนการเรียงลำดับตัวเลข ทำโจทย์ผิดพลาดหรือสะเพร่าในการคำนวณ ถึงแม้บางครั้งการใช้นิ้วมือเข้าช่วยในการนับเลข ยังมีโอกาสนับผิดพลาดได้

1.4 ด้านพัฒนาการทางภาษาและการสื่อความหมาย เมื่อเด็กเกิดความบกพร่องในการรับข้อมูลที่เกิดจากการอ่าน ส่งผลให้การสื่อความหมายหรือความสามารถในการสื่อสารเกิดปัญหาเพราะต้องอาศัยความสัมพันธ์ของการรับรู้และการแสดงออกที่สอดคล้องกัน จึงส่งผลให้เกิดปัญหาทั้งด้านการเขียนและการแสดงออกของพฤติกรรม ซ้ำยังส่งผลต่อการฟัง การคิดและการตอบคำถามของเด็กด้วย ศันสนีย์ ฉัตรคุปต์ (2544) ยังอธิบายเพิ่มเติมว่าการสื่อสารของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จึงไม่ประสบผลสำเร็จเมื่อเทียบกับเด็กวัยเดียวกัน ซึ่งก็เป็นผลมาจากการขาดทักษะในการรับภาษาและการใช้ภาษานั้นเอง

2. ปัญหาการรับรู้ ที่เกิดจากข้อจำกัดและการแปลความหมายจากสิ่งที่มองเห็น เช่น ภาพปริศนา รูปทรง การจดจำรูปร่าง การสับสนในเรื่องของตัวอักษร เกิดความยากลำบากของการเคลื่อนไหวและการทำงานที่ต้องอาศัยการประสานกันของอวัยวะ

3. ปัญหาเรื่องสมาธิ ความสนใจและการจดจ่อ เกิดปัญหาเกี่ยวกับการทำงานที่ไม่รอบคอบ ขาดทักษะการวางแผนในการทำงานหรือก่อนทำกิจกรรมต่าง ๆ มักมีอาการหุนหันพลันแล่น ขาดการยับยั้งชั่งใจ การรอคอยและความอดทนที่ต่ำ การทำงานที่ขาดระเบียบแบบแผน ในบางครั้งเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จึงมักถูกวินิจฉัยว่ามีว่าเป็นเด็กที่มีความบกพร่องเรื่องสมาธิหรือมีภาวะสมาธิสั้น

4. ปัญหาความจำ (memory) เกิดปัญหาเกี่ยวกับการรู้คิด (cognitive) ที่ต้องอาศัยการเชื่อมโยงของกระบวนการคิดกับการรับรู้และการสื่อความหมาย ซึ่งเมื่อพบว่าเกิดความบกพร่องด้านใดด้านหนึ่ง ก็มักเกิดความบกพร่องในด้านที่เกี่ยวข้องกันด้วย เช่น การจดจำทิศทาง ชื่อ สถานที่ เหตุการณ์หรืองานที่ได้รับมอบหมาย การสร้างความคิดรวบยอด เป็นต้น

5. ปัญหาอารมณ์และสังคม ปัญหาด้านนี้ไม่ได้เกิดขึ้นกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ทุกคน แต่เกิดขึ้นกับเด็กที่มีความบกพร่องและขาดความมั่นใจในเรื่องการเรียน การสื่อสาร เนื่องจากเด็กมีความคิดกับตนเองในแง่ลบ เป็นผลมาจากการถูกเพื่อนปฏิเสธในการร่วมกิจกรรม ความผิดพลาดในการแปลความหมายของการกระทำและความรู้สึกจึงแสดงออกได้ไม่สอดคล้องกับความต้องการของเพื่อนหรือของผู้อื่น ผดุง อารยะวิญญู (2544) ยังกล่าวอีกว่า ผลจากการขาดความมั่นใจนี้ ยังทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้เกิดอารมณ์หงุดหงิดง่าย การไม่เชื่อฟังคำสั่งหรือแสดงอาการก้าวร้าวกับครู เพื่อนหรือพ่อแม่

โดยสรุป ลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จะมีความบกพร่องในเรื่องของการอ่าน การเขียน การสื่อสาร การแสดงออกของพฤติกรรมและอารมณ์ การจดจำและเรื่องของสมาธิ ซึ่งลักษณะที่ปรากฏนี้ล้วนเป็นผลมาจากความบกพร่องที่เกิดจากการรับสารผ่านการอ่านที่ผิดพลาด ไม่สามารถเขียนหรือสื่อสารได้ตามที่ต้องการหรือให้ถูกต้อง ทำให้เกิดความไม่มั่นใจในตนเองที่เป็นผลก่อนให้เกิดเรื่องของภาวะสมาธิ การจดจำ ความก้าวร้าวหรือการใช้อารมณ์ในการตัดสินใจมากกว่าการใช้เหตุผลที่ผ่านการวางแผนอย่างรอบคอบ

ประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

Raymond (2011) ได้อธิบายถึงประเภทของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ว่าจำแนกได้ 2 ประเภท ซึ่งมีความใกล้เคียงกับการแบ่งประเภทของ ผดุง อารยะวิญญู (2544) คือ 1) ประเภทที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการ และ 2) ประเภทที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับทักษะทางวิชาการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ประเภทที่ 1 ความบกพร่องที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการหรือทักษะที่เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการเรียนรู้ด้านวิชาการ ซึ่งมักปรากฏให้เห็นความผิดปกติตั้งแต่ช่วง

ปฐมวัย ซึ่งเด็กจะมีพัฒนาการที่ล่าช้าเมื่อเทียบกับเด็กวัยใกล้เคียงกันในเรื่องต่าง ๆ ได้แก่ การจดจำและการคงความสนใจ ซึ่งเด็กจะมีอาการอยู่นิ่ง หุนหันพลันแล่น การรับรู้ที่มีข้อจำกัดในเรื่องของประสาทสัมผัส การตีความหมายและการแปลข้อมูล กระบวนการคิดที่ไม่สามารถสร้างหรือสรุปแนวความคิดรวบยอดได้ และทักษะในการพูดที่เป็นผลมาจากสมองถูกทำลาย จึงไม่เข้าใจในเรื่องของสัญลักษณ์ การจดจำคำศัพท์ การจำแนกเสียงไม่ได้ การสื่อสารที่ไม่ตรงกับโครงสร้างทางภาษา ทำให้ผู้ฟังเกิดความสับสนและไม่เข้าใจในเรื่องที่เด็กต้องการสื่อ

ประเภทที่ 2 เป็นความบกพร่องที่เกิดกับทักษะทางวิชาการ ซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ ความบกพร่องทางการอ่าน ความบกพร่องทางการเขียนและการสะกดคำ และความบกพร่องทางการคำนวณหรือทางคณิตศาสตร์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ความบกพร่องด้านการอ่าน (Dyslexia) ซึ่ง DSM-IV และ ICD-10 ให้ความหมายไว้ว่า เป็นความผิดปกติเฉพาะด้านที่ส่งผลต่อการรับรู้ทางภาษาและพัฒนาการด้านภาษา ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถเรียนรู้หรือเรียนรู้ได้ไม่ประสบผลสำเร็จ เกิดความยุ่งยากในบางกิจกรรมที่ต้องใช้การอ่าน (Habib Michel และ Giraud Kimberly, 2013) ทำให้นักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการอ่าน ไม่สามารถอ่านหนังสือได้ ทั้ง ๆ ที่เป็นเด็กที่มีระดับเชาวน์ปัญญาที่สามารถเรียนรู้ได้ แม้มีโอกาสได้รับการศึกษาแล้วก็ตาม (Fostick Leah และ Revah Hadas, 2018) นอกจากนี้แม้เด็กจะได้รับการช่วยเหลือตามความจำเป็นพิเศษที่สมควรได้รับแล้ว ถึงเด็กจะพยายามอ่านหนังสือ แต่ก็ยังไม่สามารถอ่านได้ในระดับเดียวกับเด็กในวัยเดียวกัน (ศิริพันธ์ ศรีวันยงค์, 2552) จึงก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมขึ้นได้ (สุวพิชชา ประสิทธิธัญกิจ, 2548) ดังนี้

1) จำตัวอักษรไม่ได้ ทำให้อ่านเป็นคำไม่ได้หรือจำตัวอักษรได้บ้างแต่อ่านเป็นคำไม่ได้ จึงทำให้ระดับความสามารถในการอ่านต่ำกว่านักเรียนในระดับชั้นเดียวกัน ถึงแม้จะมีระดับสติปัญญาอยู่ในเกณฑ์เฉลี่ยหรือสูงกว่าเกณฑ์ก็ตาม เมื่อวัดด้วยแบบทดสอบเชาวน์ปัญญา

2) เด็กมีความไวต่อการใช้สายตาหรือบางคนไวต่อการฟัง

3) นักเรียนจะเข้าภาษาได้ดีหากเป็นเรื่องที่เกิดจากการฟัง แต่ถ้าให้อ่านเองจะไม่รู้เรื่องหรือจับใจความไม่ได้

4) การพูดหรือสื่อสารที่ไม่เป็นประโยค เนื่องไม่ทราบว่าคำใดควรเรียงลำดับขึ้นก่อนหลังหรือการสะกดคำผิด/สลับตัวอักษรกัน

5) การแยกเสียงสระในคำหรือสระเสียงสั้น เสียงยาวไม่ได้

6) การอ่านหลังบรรทัด ข้ามบรรทัด หรือการอ่านซ้ำคำหรือข้อความเดิม
การแทนที่คำ

7) การอ่านซ้ำตะกุกตะกัก

8) การอ่านด้วยความลังเลใจ ไม่แน่ใจ

9) การอ่านที่ไม่สามารถบอกลำดับเรื่องราวจากเรื่องได้

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า ความบกพร่องด้านการอ่านจะทำให้เกิดปัญหาเรื่องของการอ่านสะกดคำ การอ่านประโยค การสื่อความ การลำดับเนื้อเรื่อง การอ่านซ้ำเกิดการติดขัดส่งผลให้เกิดความลังเลและความไม่มั่นใจในการอ่าน แม้จะมีระดับเชาวน์ปัญญาในเกณฑ์ปกติการอ่านก็ยังอยู่ต่ำกว่าวัยเมื่อเทียบกับเด็กที่อยู่ในวัยเดียวกัน

2. ความบกพร่องด้านการเขียน เป็นความยากลำบากในการเขียนที่มีความแตกต่างกัน รวมไปถึงวิธีการเขียนตัวอักษร อัตราเร็วในการเขียน มีปัญหาในการสะกดคำ และปัญหาเกี่ยวกับโครงสร้างทางภาษา (Chong Peterl และ Patel Dilip, 2015) การเขียนนั้นถือเป็นกระบวนการหรือทักษะสูงสุดและมีความซับซ้อน เด็กที่มีความบกพร่องด้านการเขียนจึงส่งผลต่อเรื่องการเรียนรู้เป็นอย่างมาก ศิริพันธ์ ศรีวันยงค์ (2552) และสุวิพิชชา ประสิทธิ์ธัญกิจ (2548) ได้อธิบายถึงความบกพร่องด้านการเขียน สามารถจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1) ดิสกราเฟีย (Dysgraphia) เป็นลักษณะที่เด็กไม่สามารถเขียนหนังสือได้ เช่น จับดินสอไม่ได้ ลอกคำศัพท์ ตัวอักษร ตัวเลข หรือรูปทรงเลขาคณิต จากกระดานลงในสมุดไม่ได้ หรือลอกได้แต่ลายมืออ่านยากมาก

2) ความบกพร่องในการจำ (Recall Deficits) เป็นลักษณะของเด็กที่ไม่สามารถจดจำสิ่งที่มองเห็นได้ หรือสามารถจำได้เมื่อสิ่งมองเห็นยังอยู่ในสายตา เมื่อนำสิ่งนั้นออกไปแล้วนำกลับมาให้ดูอีกรอบไม่สามารถเรียกชื่อได้ ซึ่งเป็นผลมาจากหน่วยความจำระยะสั้นที่เชื่อมโยงกับการจำด้วยสายตา (Visual memory)

3) ความบกพร่องทางโครงสร้างของภาษา (Syntax Deficits) เป็นลักษณะของเด็กที่ไม่สามารถเรียบเรียงความคิดให้ออกมาเป็นภาษาหรือข้อความที่สละสลวยหรือสื่อความได้ถูกต้อง หรือสามารถเขียนได้แต่การเรียบเรียงคำไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์

จากข้อมูลข้างต้นจึงสรุปได้ว่า ความบกพร่องด้านการเขียน เป็นความยากลำบากที่ใน การเขียน ทั้งการเขียนสะกดคำ การเขียนสื่อความ การเขียนด้วยลายมือที่อ่านง่ายหรือจะเป็นความยากลำบากการจดจำภาพที่มองเห็นแล้วคัดลอก ทำให้เกิดปัญหาเกี่ยวกับการเรียนหรือสร้างความยุ่งยากในการเรียนได้

3. ความบกพร่องด้านการคำนวณหรือคณิตศาสตร์ (Dyscalculia) เป็นลักษณะของเด็กที่มีปัญหาในด้านการคิดคำนวณ การไม่เข้าใจพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ เด็กไม่สามารถทำได้แม้เป็นโจทย์ง่าย ๆ ที่นักเรียนในระดับหรือวัยเดียวกันทำได้ (กุลยา ก่อสุวรรณ, 2553; ศิริพันธ์ ศรีวันยงค์, 2552; สมเกต อุทโยธา, 2560; สุวพิชชา ประสิทธิ์ธัญกิจ, 2548) โดยนักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการคิดคำนวณหรือคณิตศาสตร์ จะแสดงพฤติกรรมดังต่อไปนี้

1) มีปัญหาในการบอกความสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อหนึ่ง หรือการไม่เข้าใจความหมายของจำนวน

2) การไม่เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ได้ยินกับสิ่งที่มองเห็น

3) มีปัญหาในการเรียงลำดับตัวเลขและไม่เข้าใจการเรียงลำดับที่มีผลต่อค่าของตัวเลข

4) มีปัญหาในการจำแนกวัสดุที่มีขนาดต่างกันได้

5) ไม่เข้าใจความสัมพันธ์ของปริมาณที่เปลี่ยนแปลงได้ หรือในเรื่องของการชั่ง ตวง วัด

6) ไม่เข้าใจการคำนวณหรือการ บวก ลบ คูณ หาร หรือปฏิบัติตามขั้นตอนที่กำหนดให้ได้ ทำให้ไม่สามารถแก้โจทย์ปัญหาได้ เนื่องจากไม่เข้าใจว่าต้องนำข้อมูลมาทำอย่างไรต่อไป

7) มีปัญหาในการอ่านแผนที่และกราฟ

มีงานวิจัยระบุว่านักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการคำนวณมักจะมีปัญหาด้านการอ่านร่วมด้วย ร้อยละ 17-70 และยังพบร่วมกับภาวะสมาธิสั้นถึงร้อยละ 11 (Nasir, 2018)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า นักเรียนที่มีความบกพร่องด้านการคิดคำนวณหรือด้านคณิตศาสตร์ จะมีความยากลำบากในเรื่องของการเข้าใจตัวเลข การเรียงลำดับ การทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์แทนการกระทำทางคณิตศาสตร์ ไม่สามารถทำโจทย์ปัญหาแม้ว่าจะมีขั้นตอนที่ระบุชัดเจน

การประเมินและคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

Raymond (2011) ได้อธิบายถึงวิธีการประเมินและคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้โดยอาศัยหลักการ IDEA ต้องถือว่าการไม่เลือกปฏิบัติและการมีความเที่ยงตรงในการประเมินและคัดกรองเป็นเรื่องสำคัญ ต้องใช้เครื่องมือและวิธีการอย่างหลากหลายเพื่อคัด

กรองและวินิจฉัยได้ว่ามีความบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านใดและจำเป็นต้องให้การช่วยเหลืออย่างไรบ้าง

การประเมินและคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ควรใช้กระบวนการทำงานของสหวิชาชีพ (Multi-disciplinary) เนื่องจากความบกพร่องทางการเรียนรู้มีความหลากหลาย จึงต้องใช้ข้อมูลจากหลายแหล่งประกอบการตัดสินใจ และให้นักวิชาชีพใช้และเปลี่ยนข้อมูลกัน โดยมีเป้าหมายร่วมกันคือการหาสาเหตุและหาแนวทางการแก้ไขร่วมกันต่อไป โดยนักวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กุมารแพทย์ นักจิตวิทยา ครู จิตแพทย์เด็ก นักจิตวิทยาคลินิก นักสังคมสงเคราะห์ นักบำบัดหรือนักแก้ไขการพูด ซึ่งบทบาทอาจแตกต่างกันตามความบกพร่องและช่วงเวลาที่ได้รับการตรวจพิจารณา การจะพบความบกพร่องในการเรียนรู้จะทราบได้เมื่อนักเรียนเริ่มเข้าสู่ระบบการเรียนรู้ ผู้ที่ใกล้ชิดเด็กมากที่สุดคือครู ดังนั้น ครูอาจเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการสังเกตพฤติกรรม ให้ความช่วยเหลือหรือคำแนะนำได้โดยไม่ต้องรอการวินิจฉัยจากนักวิชาชีพ (คันสนีย์ ฉัตรคุปต์, 2544)

ขั้นตอนในการคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ Raymond (2011); และผดุง อารยะวิญญู (2554) ได้อธิบายแนวทางในการคัดกรองเพื่อใช้ในการประเมินหรือวินิจฉัยในลักษณะที่สอดคล้องกัน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการวัดประเมินความสามารถทางสติปัญญา เช่น การประเมินรายบุคคลในด้านเชาวน์ปัญญา โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ The WISC-III, Stanford-Binet หรือ K-ABC Intelligence Tests เป็นต้น
2. ผลการวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ เพื่อพิจารณาว่าเด็กมีความสามารถทางวิชาได้เหมาะสมกับช่วงวัยหรือเหมาะสมกับระดับชั้นของตนเอง
3. ผลการประเมินจากตัวชี้วัดด้านอื่น ๆ ที่แสดงให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น ผลงานของเด็ก รายงานบันทึกผลการเรียนของครู รายงานการพัฒนาความสามารถต่าง ๆ
4. ผลการตรวจคัดกรองเกี่ยวกับการได้ยินและการมองเห็น
5. ข้อมูลจากการสัมภาษณ์บิดา มารดาหรือผู้ปกครอง เกี่ยวกับพฤติกรรมที่แสดงออก ความสามารถด้านวิชาการ ประวัติการศึกษาและสภาพแวดล้อมทางสังคม
6. ข้อมูลจากแหล่งอื่น ๆ ที่ใช้ประกอบการพิจารณาตัดสิน เช่น รายงานบันทึกพฤติกรรมในห้องเรียน รายงานการให้ความช่วยเหลือก่อนการส่งต่อ (Pre-referral Interventions)

ผดุง อารยะวิญญู (2554) ยังได้เสนอแนวทางในการคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ออกเป็น 2 วิธี คือ

1. การคัดกรองอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Identification) โดยครูผู้ใกล้ชิดกับเด็กประมาณ 2-3 คน สังเกตพฤติกรรมการเรียนและพฤติกรรมทั่วไป แล้วบันทึกผล หลังจากนั้นครูร่วมกันลงมติว่าเด็กมีปัญหาในด้านใดและควรได้รับการช่วยเหลืออย่างไรบ้าง

1.1 การสังเกตพฤติกรรมการเรียน ได้แก่

ด้านภาษาไทย เช่น การใช้คำพูดของเด็กกับบุคคลที่สื่อสารด้วย ระดับความสามารถในการอ่านและการเขียน การปฏิบัติตามคำสั่งของกิจกรรมหรือของครูผู้สอน การจดบันทึกในสมุด การเขียนสื่อสาร ลายมือหรือการเรียงเรียงประโยค เป็นต้น

ด้านคณิตศาสตร์ เช่น การนับเลข การกระทำทางพีชคณิต การบอกขนาด ระยะทาง การบอกความแตกต่าง ความเข้าใจเกี่ยวกับการชั่ง ตวง วัด มาตราส่วนต่าง ๆ การแก้โจทย์ปัญหา เป็นต้น

ด้านพฤติกรรม เช่น สมาธิในการเรียนและการทำกิจกรรม ความสนใจ การจดจ่อในการทำกิจกรรม การอดทนรอคอย การจำ การเคลื่อนไหวร่างกาย เป็นต้น

1.2 การบันทึกพฤติกรรมการเรียนรู้ของเด็ก ครูประจำชั้นหรือครูที่ประจำวิชาเป็นผู้มีหน้าที่ในการบันทึกข้อมูลและพฤติกรรมต่าง ๆ ควรรวบรวมข้อมูลจากครู 2-3 คน เพื่อให้ได้พฤติกรรมที่ตรงกันและชัดเจน ในการบันทึกควรแสดงให้เห็นถึงข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของนักเรียนที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน การแก้ปัญหาหรือการให้ความช่วยเหลือ ผลการแก้ปัญหาหรือการช่วยเหลือ รวมถึงวิธีการวัดหรือการประเมิน

2. การคัดกรองอย่างเป็นทางการ (formal Identification) เป็นการคัดแยกโดยใช้แบบทดสอบมาตรฐาน หรือการคัดกรองที่น่าเชื่อถือ

2.1 การวัดระดับความสามารถทางสติปัญญา ในต่างประเทศมีเครื่องมือที่นิยม เช่น Illinois Test of Psycholinguistic Abilities (ITPA) Woodcock - Johnson Psycho - Educational Battery และ Peabody Individual Achievement Test - Revised เป็นต้น ในการใช้แบบทดสอบมาตรฐานในการวัดระดับสติปัญญา เพื่อประเมินหรือคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ควรเป็นแบบทดสอบที่ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องการใช้ภาษา (Nonverbal test) เนื่องจากเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ส่วนใหญ่มีความบกพร่องในด้านการใช้ภาษา ซึ่งหากใช้แบบทดสอบสติปัญญาที่ใช้ภาษา (verbal test) อาจส่งผลต่อระดับสติปัญญาที่แท้จริง

ของเด็ก แบบทดสอบที่นิยมใช้ในการทดสอบเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ คือ Color Progressive Matrices (CPM)

2.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการอ่าน ด้านการเขียน และด้านคณิตศาสตร์ หลังจากนั้นนำคะแนนมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ปกติ (Norms) แบบทดสอบมาตรฐานที่ใช้ในการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีมากมายที่ให้บริการตามสำนักทดสอบ และประเมินต่าง ๆ พบว่า แบบทดสอบที่เป็นที่นิยมใช้ คือ Wide Range Achievement Test (WRAT) โดยทั่วไปเด็กที่มีปัญหาการเรียนรู้มักมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่า ชั้นที่ตนเรียนอยู่ประมาณ 2 ปี

ในปัจจุบันพบว่า มีแบบคัดกรองนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้หลายชุดที่สามารถในคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ได้ ได้แก่

1. แบบคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ของ ศาสตราจารย์ ศรียา นิยมธรรม ซึ่งเป็นเครื่องมือที่พัฒนาจากเครื่องมือของแมคคาร์ธี ใช้สำหรับเด็กอายุ 4 – 6.5 ปี โดยวัดความสามารถเด็ก 6 ด้าน ได้แก่ การรู้จักซ้ายขวา การจำคำ การวาดรูปทรง การจำตัวเลข การจัดหมวดหมู่และการใช้ขา

2. แบบสำรวจเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ พัฒนาโดย ศาสตราจารย์ผดุง อารยะ-วิญญู ใช้คัดกรองเด็กช่วงอายุ 6-12 ปี โดยใช้ผู้สอนที่มีความใกล้ชิดกับเด็กและรู้จักเด็กเป็นอย่างดี โดยสังเกตเด็กเป็นระยะเวลาติดต่อกันอย่างน้อย 3 เดือน สำรวจปัญหาเด็ก 5 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านภาษา ด้านคณิตศาสตร์ ด้านเวลาและทิศทาง ด้านการเคลื่อนไหวและด้านพฤติกรรม

3. แบบคัดกรองเด็กที่มีภาวะออทิซึม สมาธิสั้นและความบกพร่องทางการเรียนรู้ หรือ KUS-SI Rating Scales : ADHD/LD/ Autism (PDDS) โดยพัฒนาขึ้นจากความร่วมมือของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ร่วมกับ คณะแพทยศาสตร์ โรงพยาบาลศิริราช และนำแบบทดสอบนี้ให้กับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เพื่อใช้คัดกรองเด็กในช่วงอายุ 6-13 ปี 11 เดือน โดยใช้คัดกรอง 3 กลุ่มอาการ คือ พฤติกรรมภาวะสมาธิสั้น พฤติกรรมภาวะบกพร่องทางการเรียนรู้ ด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณและพฤติกรรมภาวะออทิซึม (ดารณี อุทัยรัตนกิจ, 2550)

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า การประเมินหรือการคัดกรองเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สามารถทำได้ทั้งรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ โดยครูผู้สอนถือเป็นบุคลากรหลักในการสังเกตพฤติกรรมเด็ก และให้ความช่วยเหลือเบื้องต้น ในการคัดกรองเด็กที่

ความบกพร่องทางการเรียนรู้จึงต้องใช้แบบทดสอบมาตรฐานเพื่อประเมินระดับสติปัญญาของเด็ก แบบทดสอบภาวะความบกพร่องทางการเรียนรู้ ก่อนแปลผลและให้ความช่วยเหลือที่จำเป็นแก่เด็กและใช้เป็นข้อมูลในการจัดกระบวนการเรียนรู้ต่อไป

ลักษณะเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน

Sousa (2001) กล่าวไว้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการที่มีความซับซ้อน จึงมีโอกาสที่จะเกิดปัญหาหรือความบกพร่องในระหว่างขั้นตอนของการอ่านได้

โดยเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านถือเป็นปัญหามากกว่าปัญหาการบกพร่องทางการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ พบว่าเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้อย่างน้อยร้อยละ 50 เป็นเด็กที่มีความบกพร่องด้านการอ่าน Spafford และ Grosser (2005)

Sousa (2001); และผดุง อารยะวิญญู (2554) ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ที่มีปัญหาด้านการอ่านในลักษณะที่สอดคล้องกัน โดยอธิบายถึงปัจจัยที่เป็นสาเหตุโดยจำแนกได้เป็น 2 ปัจจัย ได้แก่

1. ปัจจัยทางสภาพแวดล้อม (Environmental Factors) เช่น ขาดโอกาสในการเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาในช่วงก่อนวัยเรียน ความรู้เกี่ยวกับเรื่องพยัญชนะ การตระหนักรับรู้เรื่องตัวหนังสือ (Print Awareness)

2. ปัจจัยทางกายภาพ (Physical Factors) ได้แก่ ความบกพร่องในด้านการพูด การได้ยิน การมองเห็น รวมทั้งความสามารถทางสติปัญญา เป็นต้น

โดยผลจากปัจจัยข้างต้น ส่งผลให้เด็กเกิดความบกพร่องที่ส่งผลกระทบต่อ การอ่าน ได้แก่

1. ความบกพร่องในการตระหนักรับรู้เรื่องเสียง (Phoneme Awareness) และความไม่เข้าใจเรื่องของกฎตัวอักษร (The Alphabet Principle) คือการที่เด็กไม่เข้าใจเกี่ยวกับหน่วยเสียงเล็ก ๆ ที่แยกย่อยได้และหน่วยเสียงเล็ก ๆ นั้นสามารถรวมกันได้ ปัญหาที่พบ เช่น ลังเล อ่านออกเสียงไม่ถูกต้อง การสะกดคำไม่ได้ การอ่านที่ไม่ต่อเนื่อง ไม่เข้าใจสิ่งที่อ่าน เนื่องจากใช้เวลาในการอ่านมาก ทำให้ไม่สามารถจดจำคำต่าง ๆ ที่อ่านไปแล้วได้

2. ความบกพร่องในการอ่านจับใจความ (Reading Comprehension) คือ เมื่อเด็กอ่านแล้วไม่เข้าใจสิ่งที่อ่านได้ ปัญหาในเรื่องการอ่านจับใจความบางส่วนเกี่ยวข้องกับข้อจำกัดในด้านอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น การขาดความเข้าใจหรือเข้าใจคลาดเคลื่อนในความหมายของคำหรือข้อความที่ปรากฏในเนื้อหา การขาดทักษะจับประเด็นสำคัญของเรื่องที่อ่าน การขาดความชำนาญเรื่องของความหมายและโครงสร้างประโยค จึงไม่สามารถคาดเดาความสัมพันธ

ระหว่างคำต่าง ๆ รวมทั้งขาดความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการเขียนต่าง ๆ ซึ่งมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน เช่น การเขียนบรรยาย การเขียนเปรียบเทียบ หรือการเขียนเรื่องตลกขำขัน เป็นต้น

ผดุง อารยะวิญญู (2544); และ ศรียา นิยมธรรม (2549) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมถึงความยากลำบากที่เกิดจากการเรียน การอ่าน หรือเกี่ยวข้องกับการรับสารด้วยการอ่าน ดังนี้

1. พฤติกรรมการอ่านแบบทั่วไป ได้แก่ อาการเครียด กัดริมฝีปาก แสดงอาการไม่แน่ใจ ความไม่มั่นคงทางอารมณ์ เช่น ร้องไห้ และปฏิเสธการอ่านหนังสือ การอ่านซ้ำหรืออ่านวนซ้ำเพื่อความเดิม การอ่านข้ามบรรทัด หลงบรรทัดหรือการไม่รู้ว่ตนเองอ่านถึงส่วนไหนของเรื่อง

2. การอ่านไม่ถูก ได้แก่

- อ่านข้ามคำ เช่น เสียงดังฟังชัด อ่านเป็น เสียงดังชัด
- อ่านเพิ่มคำ เช่น น่องมาถึง อ่านเป็น น่องเดินมาถึง
- อ่านคำอื่นแทน เช่น ต้นตะแบก อ่านเป็น ต้นมะแตก
- อ่านกลับหลัง เช่น โดดเดี่ยว อ่านเป็น เดี่ยวโดด
- อ่านสลับคำหรือสลับตัวเช่น เกิดเป็นคนควรหมั่นขยันเอ๋ย อ่านเป็น เกิดเป็นคนควรหั่นขมันเอ๋ย

3. การเข้าใจสิ่งที่อ่าน เป็นผลมาจากจำรายละเอียดสิ่งที่อ่านไม่ได้ ไม่สามารถลำดับเรื่องราวที่อ่านได้ หรือไม่สามารถเรียงลำดับเหตุการณ์ก่อนหลัง ไม่เข้าใจสาระสำคัญ ไม่สามารถอธิบายได้ว่าเรื่องที่อ่านเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

4. ปัญหาด้านอื่น ๆ เช่น การอ่านทีละคำ การอ่านแล้วหยุดทีละคำ การเว้นวรรคตอนผิด การอ่านออกเสียงเบาจนไม่ได้ยิน เป็นต้น

สรุปได้ว่าลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องด้านการอ่าน จะมีความยากลำบากในการอ่านคำ อ่านสะกดคำผิด อ่านสลับคำ อ่านข้ามคำ หลงบรรทัดขณะอ่าน อ่านจับใจความไม่ได้ การเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่องที่อ่านไม่ได้ ส่งผลให้ไม่สามารถรับสารที่แทรกอยู่ในเรื่องอ่านได้ ซึ่งต้องได้รับการดูแลแก้ไข เพื่อให้เด็กสามารถใช้การอ่านเพื่อการเรียนรู้ให้เกิดประโยชน์ในอนาคต

กระบวนการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

ชนิดา มิตรานันท์ (2556) ได้อธิบายถึงกระบวนการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ สรุปเป็น 5 ขั้นตอน ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการรับรู้ข้อมูลจากประสาทสัมผัส หากระบบประสาทสัมผัสของเด็กมีปัญหา จะส่งให้การเรียนรู้ที่ต้องอาศัยประสาทสัมผัสผิดพลาดได้ ซึ่งแสดงออกมารูปแบบที่แตกต่างกัน เช่น ปัญหาการมองเห็นที่ส่งผลให้มองเห็นผิดพลาดหรือแยกความแตกต่างไม่ออก เช่น ตัวเลข 6 กับ 9 ตัวอักษร b กับ d หรือมีปัญหาเกี่ยวกับการฟัง ทำให้ไม่สามารถแยกเสียงที่มีความคล้ายคลึงกันได้ เช่น กราบ ได้ยินเป็น กาบ อาจารย์ ได้ยินเป็น อากา เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการแปลข้อมูลและการจัดเก็บข้อมูล เมื่อเด็กได้รับข้อมูลสมองจะจัดระบบของข้อมูลในหน่วยความจำอย่างเป็นระบบ เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จะเกิดปัญหาเกี่ยวกับความจำและการจัดลำดับข้อมูลในการสื่อสารออกมา เช่น เด็กเมื่ออ่านหรือฟังแล้วไม่สามารถเรียงลำดับของเนื้อเรื่อง หรือจัดลำดับของเหตุการณ์ที่อ่านได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ขั้นความจำและดึงข้อมูลออกมาใช้ เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้จะมีปัญหาเกี่ยวกับความจำระยะสั้น ส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถจดจำและดึงข้อมูลมาใช้ได้ในทันที ต้องใช้การคิดหรือกระตุ้นหลายครั้งจึงสามารถดึงข้อมูลที่ต้องการออกมาได้ ดังนั้นการฝึกซ้ำ ๆ หรือการสร้างแรงจูงใจให้เด็กจะช่วยให้เกิดรับข้อมูลและจัดระบบเป็นหน่วยความจำระยะยาวได้

ขั้นที่ 4 ขั้นการนำข้อมูลไปใช้ในรูปแบบของภาษา เป็นขั้นของการสื่อสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจและแสดงความต้องการ แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้บางคนจะมีปัญหาในการสื่อสาร ทั้งการพูดซ้ำ พูดติดขัด มีคลังคำศัพท์ที่จำกัด การสื่อสารไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควรหรือสื่อสารได้ไม่สอดคล้องกับความต้องการ

ขั้นที่ 5 ขั้นการเคลื่อนไหวและประสานสัมพันธ์ เป็นการทำงานที่ประสานและสอดคล้องกันระหว่างกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก แต่เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ จะประสบความยากลำบากในการในการทำงานของกล้ามเนื้อทั้งสองส่วน เช่น การเขียนหนังสือด้วยมือโย้โย้ เขียนไม่ตรงบรรทัด เขียนช้า เป็นต้น

สรุปได้ว่ากระบวนการเรียนรู้ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ทั้ง 5 ขั้นตอน หากขั้นตอนใดเกิดปัญหาจะส่งผลให้การเรียนรู้ของเด็กมีปัญหาหรือเกิดความยากลำบากในเรียนรู้ตามไปด้วย

วิธีการสอนเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน

กุลยา ก่อสุวรรณ (2553) กล่าวว่าเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านนั้น ยังแยกย่อยได้ เป็นปัญหาในการอ่าน 3 ระดับ ได้แก่ ปัญหาในการอ่านคำ ปัญหาในการอ่านคล่องและปัญหาในการอ่านจับใจความ ในที่นี้จะนำเสนอเฉพาะวิธีการสอนที่เหมาะสมกับเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน ในระดับการจับใจความ ซึ่งมีหลายวิธี (ผดุง อารยะวิญญู, 2554) เช่น

1. การบันทึกชี้นำ เป็นการช่วยให้เด็กรู้และเข้าใจคำสำคัญในเรื่องที่อ่าน หลังจากนั้นจึงนำคำสำคัญมารวมเข้าด้วยกัน เพื่อให้เด็กเข้าใจเรื่องที่กำลังอ่าน รวมทั้งการใช้สื่อ นำสายตา เช่น การขีดเส้นใต้คำสำคัญของเรื่อง การพิมพ์ตัวหนาหรือตัวเอน

2. วิธีการกางปลา ใช้หลักการเดียวกับบันทึกชี้นำ แต่ใช้รูปกางปลาเป็น สื่อนำทางสายตา โดยใช้กางปลาใหญ่แทนใจความสำคัญของเรื่อง และมีแขนงของกางปลาที่มี ขนาดเล็กลงเพื่อแทนใจความรองของเรื่อง

3. วิธีการกำหนดคำสำคัญของเรื่อง (Story Mapping) วัตถุประสงค์ของ คือ การกำหนดคำสำคัญไว้ตรงกลางและใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ เพื่อให้เด็กหาคำตอบเกี่ยวกับ คำที่อยู่ตรงกลางซึ่งเป็นคำที่เป็นส่วนย่อยของคำสำคัญ โดยกำหนดให้ตัวอักษรของคำนั้น ๆ มี ขนาดเล็กลง ครูเขียนคำบนกระดานและฝึกให้เด็กอ่านคำนั้น ๆ

Spafford และ Grosser (2005) ได้เสนอวิธีสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading-Thinking Activity) เป็นแนวคิดเกี่ยวกับการอ่าน คือ แนวคิดเกี่ยวกับการอ่านที่ต้องใช้ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านเชื่อมโยงกับความคิดของผู้เขียน การเชื่อมโยงนี้เริ่มด้วยการ ตั้งสมมติฐานโดยใช้ความคิดของผู้อ่านเนื้อหา จากนั้นอ่านเพื่อหาข้อมูลและตรวจสอบการคาดเดา กระบวนการเชื่อมโยงระหว่างความคิดของผู้อ่านกับความคิดของผู้เขียนจะสิ้นสุดลงด้วยการ สรุปว่าอาจคาดเดาถูกหรือไม่

วิธีการสอนแบบ DR-TA มีแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนภาษาเทคนิคพื้นฐานมาจาก แนวคิดการสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Language experience approach) ดังนี้

1. เด็กคิดได้จากประสบการณ์เพียงเล็กน้อยที่เด็กได้รับและด้วยความสามารถทางภาษาที่เด็กติดต่อมา เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นหรือคาดเดาไปถึง สถานการณ์อื่นได้ โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือถ่ายทอด

2. เด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีจุดมุ่งหมาย โดยที่เด็กสามารถคาดเดา วางแผนร่วมกิจกรรมกับเพื่อน ๆ และจดจำขั้นตอนในการทำกิจกรรมได้

3. เด็กตรวจสอบได้ โดยที่เด็กสามารถเรียนรู้จากสถานการณ์ จุดรายละเอียดสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคำถามกับคำตอบ ประมวล ความคิดและสร้างแนวความคิดใหม่
4. เด็กใช้ประสบการณ์และความรู้ได้ซึ่งเกิดจากการที่ได้ระลึกถึงประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องและจดจำสาระที่เรียนรู้ไปแล้ว
5. เด็กกลับกรองข้อเท็จจริงและอนุมานความได้ คือการที่เด็กสามารถพิจารณาสถานการณ์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างพร้อมกัน
6. เด็กตัดสินใจได้ เป็นพฤติกรรมที่บ่งบอกว่าเด็กสามารถแยกแยะเรื่องถูกผิด ความยุติธรรม อยุติธรรม ใช่หรือไม่ใช่ สำเร็จหรือไม่สำเร็จออกจากกันได้
7. เด็กเกิดอารมณ์ร่วมได้ถ้ากิจกรรมหรือสถานการณ์นั้น ๆ เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการวางแผนและการดำเนินกิจกรรม
8. เด็กมีความสนใจจะแสดงออกด้วยการพูดตรง ๆ โดยการบอกว่าชอบหรือไม่ชอบ ต้องการหรือไม่ต้องการ
9. เด็กเรียนรู้ได้โดยอาจมีความแตกต่างระหว่างการเรียนในเด็กกับการเรียนของผู้ใหญ่ ซึ่งต้องอาศัยแรงจูงใจและประสบการณ์ในการเรียนรู้
10. เด็กสามารถประยุกต์ได้ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีการเชื่อมโยงความรู้จากเรื่องหนึ่งไปสู่อีกเรื่องหนึ่ง เช่น เด็กสามารถเล่นเกมอย่างหนึ่งได้เขาจะสามารถประยุกต์วิธีการเล่นเข้ากับสื่ออย่างอื่นได้เช่นกัน

ขั้นตอนการสอนอ่านแบบ DR-TA

1. การกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน โดยเป็นการใช้ตัวชี้แนะต่าง ๆ เช่น ชื่อเรื่อง รูปภาพ แผนที่ ใช้สื่อประเภทคาดเดาเนื้อหา ประสบการณ์ ความสามารถ ความสนใจและความต้องการ เป็นตัวช่วยในการกำหนดวัตถุประสงค์
2. คำแนะนำอัตราเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และสื่อโดยกำหนดเป็น
 - 2.1 อ่านคร่าว ๆ (skimming) เป็นการอ่านโดยกวาดสายตาอย่างรวดเร็ว
 - 2.2 อ่านข้าม (scanning) เป็นการอ่านเฉพาะส่วนอย่างละเอียด
 - 2.3 อ่านเพื่อศึกษา (Study) เป็นการอ่านเพื่อพิจารณาเนื้อหา

3. ชั้นการสังเกต

3.1 สังเกตการใช้อัตราเร็วในการอ่าน

3.2 สังเกตการขอความช่วยเหลือเกี่ยวกับการกำหนด
วัตถุประสงค์ การสรุปแนวคิดรวบยอด

3.3 เมื่อนักเรียนมีข้อสงสัยเรื่องความหมายของคำศัพท์
ครูควรให้ช่วยเหลือทันทีโดยแนะนำให้นักเรียนใช้ตัวชี้แนะ

4. การพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

4.1 ตรวจสอบวัตถุประสงค์

4.2 ยืนยันแก้ไขวัตถุประสงค์

4.3 นักเรียนต้องการแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เพิ่มเติม

4.4 พัฒนาแนวคิดรวบยอด

5. ชั้นกิจกรรมเสริม เช่น การอภิปรายผล แบบฝึกหัดเพิ่มเติม เพื่อเพิ่ม
ทักษะทางการอ่านเรื่องของการคาดเดา การสรุปข้อมูลโดยใช้ภาษาของตนเอง ความมีเหตุผลใน
การอนุมานความและการหาข้อมูลสนับสนุนผ่านการใช้ภาษาให้ตรงตามบริบทและโครงสร้าง
ทางภาษาที่ถูกต้องและสื่อสารได้ตรงกับความหมาย

โดยสรุปการสอนเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน สามารถสอนได้หลายวิธีทั้งการ
กำหนดคำสำคัญการใช้เส้น สี รูปภาพเข้าประกอบการอ่าน รวมถึงการทำบันทึกสรุปหรือ
แผนภาพสรุปเนื้อหา จะช่วยให้เด็กที่มีปัญหาด้านการอ่านเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านและใช้ประโยชน์
จากการอ่านได้อย่างเหมาะสม

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความ

ความหมายของการอ่านจับใจความ

การอ่าน เป็นทักษะสำคัญมากในการดำรงชีวิต เนื่องจากการอ่านเป็นการรับ
ข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทั้งได้ความรู้ ความสนุกเพลิดเพลิน แนวคิดหรือแนวทางในการทำกิจกรรม
ต่าง ๆ โดยการอ่านจะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุได้ 4-5 ขวบ จากการจดจำตัวอักษร ออกเสียงตัวอักษร
อ่านคำ ข้อความ หากในช่วงแรกของการฝึกอ่านมีปัญหาหรือไม่ประสบผลสำเร็จจะส่งผลกระทบต่อ
การอ่านในระยะยาว จึงได้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการไว้อย่างหลากหลาย ดังสรุปได้ดังนี้

การอ่าน เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับเนื้อหาที่อ่าน โดยอาศัยความรู้ และประสบการณ์เดิมในการสร้างความหมายและผูกเรื่องที่อ่าน (Cooper และ et al, 2010) มีการใช้สายตามองสัญลักษณ์ผ่านข้อความที่เขียนหรืองานเขียนในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ผู้อ่านเข้าไปมีส่วนร่วมในเรื่องที่อ่าน ซึ่งเหมือนการแสดงการสื่อสารระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน (รุ่งฤดี แจ่มใส, 2559) การอ่านยังเป็นการแปลความหมายของตัวอักษร เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ ความคิด หรือสาระที่อ่านให้เกิดประโยชน์ได้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558) นอกจากนี้มีฉันทน์ สุโขศิริรัตน์ (2552) ยังได้นำเสนอความหมายของการอ่านได้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

1. การอ่านเป็นกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เป็นสัญลักษณ์ โดยมีการเคลื่อนไหวสายตา มีการออกเสียง หรือมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับสิ่งที่อ่าน มีการวิพากษ์ วิจาร์ณ หรือการแสดงอารมณ์ร่วมด้วย

2. การอ่านเป็นการตอบสนองจากสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในการพูดกับการฟัง การอ่านและการเขียน ทำให้เด็กที่มีความรู้หรือประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการอ่าน เข้าใจความหมายของคำ ข้อความ หรือสัญลักษณ์ โดยต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ

3. การอ่านเป็นกระบวนการที่มีพัฒนาการ เด็กที่จะสามารถเริ่มอ่านได้ ต้องขึ้นอยู่กับช่วงของพัฒนาการ ซึ่งเด็กแต่ละคนก็มีพัฒนาการและรูปแบบในการที่แตกต่างกัน เมื่อมีความพร้อมการอ่านของเด็กก็จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นและสามารถใช้ประโยชน์จากการอ่านได้

นอกจากนี้สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2558) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า การอ่านจับใจความ ยังเป็นการอ่านอย่างพินิจพิเคราะห์ เพื่อค้นหาสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อมายังผู้อ่าน เป็นการอ่านเพื่อจับประเด็นให้ได้ว่าผู้เขียนกำลังเสนอข้อคิดเห็นหรือข้อมูลอะไร

พัฒนาการด้านการอ่านจะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุได้ 4-6 ขวบ จากการจดจำตัวอักษร ออกเสียงตัวอักษร อ่านคำ ข้อความ เมื่อเข้าสู่วัย 7-8 ขวบ สนใจการอ่านที่มีเนื้อเรื่อง อาจอ่านหนังสือได้ช้าหรือเร็วขึ้นกับการฝึกฝนและการสร้างทัศนคติเชิงบวกเกี่ยวกับการอ่าน และในช่วง 9-12 ขวบ เป็นวัยที่เลือกการอ่านด้วยตนเอง เริ่มพัฒนาการอ่านมากขึ้น ทั้งการอ่านออกเสียง การอ่านในใจ การอ่านเพื่อหาประเด็นสำคัญ เป็นวัยที่กำลังฝึกอ่านด้วยตนเอง การอ่านมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการ์ตูนหรือวรรณกรรมที่มีเนื้อหาตื่นเต้น ผจญภัย มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น หากในช่วงแรกของการฝึกอ่านมีปัญหาหรือไม่ประสบผลสำเร็จจะส่งผลต่อการอ่านในระยะยาว

ทั้งการอ่านไม่ได้ อ่านตะกุกตะกัก อ่านออกเสียงผิด อ่านแล้วบอกบอกความหมายของคำหรือข้อความไม่ได้ อ่านและจับใจความเรื่องที่อ่านไม่ได้ (Gonzales, 2018)

สรุปได้ว่า การอ่าน เป็นกระบวนการที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับข้อความหรือสัญลักษณ์ที่ต้องอาศัยประสบการณ์และความรู้เดิมของผู้อ่านในการแปลความหมายและเข้าใจในเรื่องที่อ่าน และยังเป็น การตอบสนองต่อความสนใจในเนื้อหาและมีการโต้ตอบผ่านการแสดงอารมณ์ การพูด การเขียน การวิจารณ์ การอ่านจึงต้องเข้าใจเรื่องของความพร้อมและพัฒนาการของเด็กกว่าในช่วงใดที่เหมาะสมที่จะเริ่มอ่าน และจะสามารถใช้การอ่านให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองได้

จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความนั้นจำเป็นต้องรู้ถึงจุดมุ่งหมายเพื่อให้การอ่านสัมฤทธิ์ผล สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558) ได้ระบุจุดมุ่งหมายในการอ่านไว้ ดังนี้

1. เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรมผ่านการอ่านที่มีความหมาย
2. เพื่อให้ผู้อ่านสามารถบอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านว่ามีสาระอะไรบ้าง ทำให้ทราบหรือรายงานได้อย่างชัดเจนที่สุด จึงจะแสดงว่าผู้อ่านมีความเข้าใจเรื่องที่อ่าน
3. เพื่อปฏิบัติตามคำสั่งหรือคำแนะนำ
4. เพื่อเป็นการฝึกการใช้สายตา
5. เพื่อฝึกทักษะในการอ่านและตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ
6. เพื่ออ่านให้เห็นภาพรวมหรือสรุปได้ว่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอะไร และสามารถคาดการณ์หรือทำนายว่าจะจบหรือมีเนื้อหาออกมาในรูปแบบใด จนสามารถความจริงและแสดงความคิดเห็นประกอบได้

กระทรวงศึกษาธิการ (2557b) ยังได้อธิบายถึงบทบาทของการอ่านที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต ซึ่งแต่ละบุคคลก็จะมีจุดมุ่งหมายในการอ่านที่แตกต่างกันตามความสนใจ ความต้องการและสาขาอาชีพของบุคคลนั้น ๆ โดยจุดมุ่งหมายของการอ่านที่สำคัญมีดังนี้

1. การอ่านเพื่อหาความรู้ เช่น การอ่านหนังสือจากหนังสือตำราเรียนหรือตำราวิชาการ สารคดี การวิจัยประเภทต่าง ๆ หรืออ่านผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาหรือสาระเดียวกันจากผู้เขียนหลาย ๆ คน จะช่วยให้สามารถตรวจสอบความถูกต้องแม่นยำของเนื้อหาได้ ทำให้ผู้อ่านมีมุมมองการอ่านและแนวคิดที่กว้างขึ้น ดังนั้นจึงไม่ควร

อ่านเฉพาะเนื้อหาวิชาที่ตนเองชอบ เนื่องจากความรู้แต่ละเรื่องสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในอีกเนื้อหาหนึ่งได้

2. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น การอ่านหนังสือประเภทสารคดี ท่องเที่ยว นวนิยาย เรื่องสั้น หนังสือการ์ตูน บทประพันธ์ บทเพลง แม้จะเป็นการอ่านเพื่อความบันเทิงแต่ก็ยังมีการสอดแทรกสาระความรู้หรือแนวคิดที่สำคัญในเรื่องที่อ่านด้วย

3. การอ่านเพื่อทราบข่าวสารหรือความคิด เช่น การอ่านหนังสือประเภทบทความ บทความ บทวิจารณ์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สอดคล้องกับความคิดและความชอบของตนเอง การอ่านหนังสือประเภทนี้อาจต้องระมัดระวังในเรื่องของการเลือกอ่านสิ่งที่ตนเองชอบ จะเป็นการปิดกั้นการรับรู้แนวคิดด้านอื่น ๆ จึงควรเลือกอ่านหนังสืออย่างหลากหลายประเภท

4. การอ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะแต่ละครั้ง เช่น การอ่านที่แสดงถึงเรื่องที่ตนสนใจหรืออยากรู้ อาทิ การอ่านประกาศต่าง ๆ อ่านโฆษณา แผ่นพับประชาสัมพันธ์ เป็นต้น การอ่านประเภทนี้มักใช้เวลาไม่นาน ส่วนใหญ่การอ่านประเภทนี้จะเป็นการอ่านเพื่อนำความรู้หรือข้อมูลไปใช้หรือนำไปใช้สนทนาซึ่งสามารถเชื่อมโยงสู่การคิดวิเคราะห์และการอ่านวิเคราะห์ได้ บางครั้งก็ออกมาในรูปของการอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

นอกจากนี้วรรณิ โสภประยูร (2553) ยังอธิบายจุดมุ่งหมายในการอ่านเพิ่มเติมไว้ว่าการอ่านจะสามารถอ่านให้เร็วและจับใจความได้ดี จำเป็นต้องเกิดจากการเพิ่มพูนความชำนาญในการอ่านและการมีสมาธิขณะอ่าน จึงจะสามารถทำให้นำข้อคิดหรือประโยชน์ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือนำมาปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่เป็นปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จิรวัดณ์ เพชรรัตน์ และ อัมพร ทองใบ (2556) ยังกล่าวไว้อีกว่า การที่ผู้อ่านหรือเด็กจะอ่านและจับใจความได้ภายในชั่วโมง แต่ต้องเป็นกิจกรรมการอ่านที่มีความหมาย

สรุปได้ว่าจุดประสงค์ของการอ่านนั้นประกอบไปด้วยการอ่านเพื่อแสวงหาความรู้ การอ่านเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง การอ่านเพื่อรับทราบข่าวสาร การอ่านเพื่อความบันเทิงหรือให้ความเพลิดเพลิน การอ่านที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะในแต่ละครั้ง ดังนั้นเพื่อให้การอ่านสัมฤทธิ์ผลมากที่สุดผู้อ่านจึงจำเป็นต้องเลือกเนื้อหาหรือเรื่องที่มีประโยชน์ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้หรือเป็นแนวคิดในการเชื่อมโยงกับความรู้เรื่องอื่น ๆ หมั่นฝึกทักษะการอ่านให้เกิดความชำนาญ ใช้กระบวนการอ่านตอบสนองความต้องการของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์

ความสำคัญของการอ่านจับใจความ

การอ่านถือเป็นกระบวนการสำคัญที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ และมีความจำเป็นอย่างมากในการดำเนินชีวิต รวมถึงการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยการอ่านเพื่อการดำเนินกิจกรรมให้ประสบผลสำเร็จและยังส่งผลถึงแนวโน้มในการประกอบอาชีพในอนาคตได้อีกด้วย

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

1. การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ สำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่อยู่อาศัยในวัยเรียนที่ต้องอ่านหนังสือเพื่อศึกษาหาความรู้ต่าง ๆ

2. การอ่านเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความประสบผลสำเร็จในการประกอบอาชีพ เนื่องจากนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนาตนเองและพัฒนางานได้

3. การอ่านเป็นเครื่องมือในการช่วยส่งเสริมให้ผู้อ่านใช้ความคิด ก่อเกิดสติปัญญา ให้มีความฉลาดรอบรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจหรือเกี่ยวข้องกับตนเอง

4. การอ่านเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ได้ทั้งร่างกายและจิตใจ ส่งเสริมบุคลิกภาพ เนื่องจากเป็นผลมาจากการอ่าน ยิ่งอ่านมากยิ่งรู้มากและสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการดำรงชีวิตได้

5. การอ่านเป็นเครื่องมือในการส่งต่อ/สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น

6. การอ่านยังเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเมือง การปกครอง ศาสนา หรือเรียนรู้ประวัติศาสตร์

7. การอ่านเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน จรรโลงใจ เป็นวิธีการแสวงหาความสุขด้วยตนเองที่ง่ายที่สุด คุ้มค่ากับประโยชน์ที่ได้รับและประหยัดที่สุด

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์ (2552) และ ไพพรรณ อินทนิล (2546) ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านในลักษณะที่สอดคล้องกัน โดยสรุปได้ดังนี้

1. การอ่านช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และช่วยสนองความใฝ่รู้ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ได้ทุกเรื่อง เช่น ข่าวสาร ข้อมูลต่าง ๆ เหตุการณ์ในอดีต เป็นต้น

2. การอ่านช่วยให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในชีวิตและอาชีพ การอ่านถือเป็นส่วนสำคัญที่แทรกอยู่ในทุกกิจกรรม เนื่องจากการสื่อสารจำเป็นต้องอาศัยการอ่าน เพื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจ เพื่อเพิ่มโอกาสในการพัฒนาตนเอง จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องรู้จักการเลือกอ่านและจับใจความให้ได้ในเวลาอันรวดเร็ว

3. การอ่านช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากเมื่อได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ จะทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้หรือแนวคิดในการส่งเสริมจินตนาการ เพื่อใช้แนวคิดที่เกิดขึ้นนั้นสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

นอกจากนี้ ผกาศรี เย็นบุตร (2558) ได้กล่าวถึงความสำคัญในการอ่านในการพัฒนาชีวิตไว้ ทั้งหมด 4 ประการ ดังนี้

1. การอ่านช่วยเสริมสร้างชีวิตที่มีความมั่นคงและปลอดภัย เช่น การสร้างฐานะทางเศรษฐกิจและสังคม ผู้ที่มีนิสัยชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับอาชีพของตนเองก็จะสามารถพัฒนางานได้อย่างก้าวหน้า

2. ขนาดถ้อยคนมีอิสระ เสรีตามสิทธิมนุษยชน เพราะมีโลกทัศน์กว้างไกล ช่วยในการตัดสินใจหรือวินิจฉัยสิ่งต่าง ๆ อย่างรอบคอบ ทำให้ไม่ถูกครอบงำทางความคิดจากผู้อื่นได้ง่าย

3. การอ่านช่วยสร้างจุดหมายในชีวิต จะเห็นได้จากผู้ที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิตจำนวนไม่น้อยได้แนวคิดมาจากการอ่านหนังสือประเภทชีวประวัติบุคคลสำคัญทำให้พัฒนาตนเองได้

4. การอ่านช่วยในการปรับตัวและกลมกลืนกับสิ่งที่อยู่รอบตัวได้ เช่น อ่านหนังสือประเภทธรรมะและสามารถนำข้อคิดมาใช้ในการปฏิบัติตนให้มีคุณธรรม จริยธรรม อ่านหนังสือประเภทบันเทิงช่วยให้ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์และแนวคิดในการปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

สรุปได้ว่าความสำคัญของการอ่าน เกิดขึ้นเมื่อการอ่านช่วยพัฒนาผู้อ่านให้มีความรู้ เกิดประโยชน์ในด้านการเรียนหรือการประกอบอาชีพ พัฒนาให้ผู้อ่านเข้าใจความหมาย ก้าวทันโลก เรียนรู้ได้จากการอ่าน จรรโลงจิตใจและสร้างความสนุกเพลิดเพลิน เสริมสร้างจินตนาการและยังเป็นการสืบทอดและส่งต่อมรดกทางสังคมอีกด้วย

สาเหตุที่ทำให้ผู้อ่านจับใจความไม่ได้

การอ่านจับใจความเป็นพื้นฐานในการอ่านเพื่อรับข้อมูลหรือเนื้อหาจากสารที่อ่าน หากเกิดปัญหาเกี่ยวกับการอ่านย่อมส่งผลให้ไม่สามารถใช้ประโยชน์จากการอ่านได้ จากการศึกษาสาเหตุที่ทำให้ไม่สามารถอ่านแล้วจับใจความได้ ได้มีผู้อธิบายและให้ข้อมูลที่สอดคล้องกันหลายท่าน (แวนมยุรา เหมือนนิล, 2556; มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์, 2552; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558) โดยสามารถแบ่งสาเหตุได้ 3 ประการ ดังนี้

1. สาเหตุจากตัวผู้อ่าน เกิดขึ้นเมื่อผู้อ่านขาดทักษะในการอ่าน ตั้งแต่การสะกดคำ การเข้าใจความหมาย การถ่ายทอดความหมายที่ได้จากการอ่าน ซึ่งสรุปสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้อ่านได้ดังนี้

1.1 อ่านสะกดคำไม่ได้

1.2 ไม่เข้าใจความหมายของคำ ข้อความ สัญลักษณ์ ในเรื่องที่อ่าน

1.3 ไม่สามารถแยกประเภทของเรื่องที่กำลังอ่านได้

1.4 ไม่สามารถลำดับเหตุการณ์ภายในเรื่องที่อ่าน

1.5 ไม่สามารถแยกข้อเท็จจริงออกจากข้อคิดเห็นในเรื่องที่อ่าน

1.6 ไม่สามารถแยกใจความสำคัญและส่วนขยายใจออกจากกันได้

1.7 ไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

1.8 ไม่ทราบแนวทางการอ่านเพื่อหาใจความสำคัญ

1.9 ขาดการฝึกอ่านเป็นประจำ

2. สาเหตุจากตัวผู้สอนอ่าน สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 ผู้สอนอ่านขาดทักษะการสอนหรือไม่เข้าใจพื้นฐานในการสอนอ่าน

2.2 ผู้สอนอ่านผิด ทำให้เป็นแบบอย่างแก่เด็กอ่านผิดไปด้วย

2.3 การสอนอ่านเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องหรือไม่จำเป็นแก่เด็ก

2.4 การอ่านให้เด็กฟังแทนการฝึกให้เด็กอ่านเองเมื่อถึงวัยที่เหมาะสม

2.5 การสอนอ่านที่เน้นการท่องจำเพียงอย่างเดียวซึ่งปราศจากหลักในอ่านที่ถูกต้อง

2.6 การเลือกเรื่องที่จะสอนอ่านไม่เหมาะสมกับช่วงวัย

2.7 ผู้สอนไม่เห็นความสำคัญของการอ่านจึงไม่ฝึกเด็กให้อ่านได้ด้วยตนเอง

3. สาเหตุจากตัวสาร สามารถสรุปได้ดังนี้

3.1 การใช้ภาษาที่เข้าใจยาก มีศัพท์เฉพาะ มีคำศัพท์ยาก

3.2 เป็นเรื่องที่แปลกใหม่ มีข้อมูลน้อย

3.3 การลำดับเรื่องไม่เหมาะสม วกวน ซ้ำประเด็น

3.4 เป็นสารที่ต้องอ่านหลาย ๆ ส่วนและนำมาต่อเรื่องกัน

3.5 ผู้อ่านไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับเนื้อหาภายในสาร

จากสาเหตุข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า การที่เด็กสามารถอ่านจับใจความได้เกิดจากทั้งตัวเด็กเอง เกิดจากผู้ที่มีหน้าที่ในการสอนอ่านและเกิดจากตัวสารที่ใช้ในการอ่าน เพื่อให้การอ่านจับใจความประสบผลสำเร็จ จึงจำเป็นต้องมีการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เลือกรื่องที่อ่านอย่างเหมาะสมและถ่ายทอดเรื่องราวที่ได้จากการอ่าน

หลักการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความ เป็นทักษะขั้นสูงในการอ่านเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลและผู้เขียนต้องการสื่อสารหรือประเด็นสำคัญที่แทรกอยู่ในเนื้อหา การอ่านจับใจความจึงจำเป็นต้องใช้หลักการอ่านเพื่อให้สามารถจับใจความได้อย่างถูกต้อง การอ่านจับใจความนั้นจะมีประสิทธิภาพและสามารถบรรลุตามวัตถุประสงค์ ในการอ่านได้จึงจำเป็นต้องปฏิบัติตามขั้นตอนหรือหลักการอย่างถูกต้อง คณะอนุกรรมการพัฒนาคุณภาพวิชาการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กรมวิชาการ (2553) ได้เสนอแนวทางในการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

1. ตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านให้ชัดเจนเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดการอ่านได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม จึงจะสามารถจับใจความหรือคำตอบได้อย่างรวดเร็วยิ่งขึ้น

โดยการตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านต้องสอดคล้องกับขั้นของการอ่าน เพื่อให้การอ่านจับใจความแต่ละครั้งประสบผลสำเร็จมากที่สุด สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2555) ได้อธิบายไว้ว่าลำดับขั้นของการอ่านประกอบไปด้วย

- ขั้นที่ 1 การจดจำความหมายของคำ ข้อความหรือประโยคที่อ่าน
- ขั้นที่ 2 การเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่าน เป็นการอ่านตีความแปลความหรือขยายความเรื่องที่อ่าน สรุปมโนทัศน์ของเรื่อง การเรียงลำดับเหตุการณ์หรือการเล่าเรื่องได้
- ขั้นที่ 3 การนำเหตุการณ์ ถ้อยคำ ประโยคที่ได้จากการอ่านไปเปรียบเทียบหรือแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน
- ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ แยกแยะรายละเอียดของเนื้อเรื่อง เช่น บุคลิกของตัวละคร หรือลักษณะพิเศษของเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง
- ขั้นที่ 5 สังเคราะห์ โดยการเปรียบเทียบกับสถานการณ์ คติ สำนวน สุภาษิตที่เกี่ยวข้อง หรือเรียบเรียงเนื้อหาที่ขึ้นใหม่ด้วยภาษาของตนเอง
- ขั้นที่ 6 การประเมินค่า พิจารณาตัดสินข้อเท็จจริง ความคิดเห็น รวมถึงความเหมาะสมของเหตุผล และความประทับใจที่ได้จากการอ่าน

2. สำนวณส่วนประกอบของหนังสือหรือเนื้อหาอย่างคร่าว ๆ เช่น ชื่อเรื่อง คำนำ สารบัญ คำชี้แจงในการใช้หนังสือ ภาคผนวก เป็นต้น ซึ่งจากส่วนประกอบของหนังสือจะทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องในหนังสือที่อ่านได้กว้างขวางและรวดเร็ว

3. ทำความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของหนังสือหรือเรื่องี่อ่านว่าเป็นประเภทใด เช่น สารคดี ตำราเรียน บทความ เป็นต้น จะช่วยให้มีแนวทางในการอ่านจับใจความได้ง่ายขึ้น

4. ใช้ความสามารถทางภาษาในการแปลความหมายของคำ ประโยค ข้อความต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องที่อ่านอย่างถูกต้องและรวดเร็ว

นอกจากนี้ ผกาศรี เย็นบุตร (2558) ยังเห็นว่าการอ่านจับใจความสำคัญนั้นมีประโยชน์ต่อนักเรียนเป็นอย่างมากซึ่งต้องอาศัยการแสวงหาความรู้ในเวลาจำกัด จึงควรได้รับการฝึกฝนเป็นพิเศษในการอ่านจับใจความ โดยมีแนวทางในการอ่านจับใจความได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่

1. การใช้สายตาระหว่างบรรทัดให้จัดเป็นจุด ๆ ให้มองภาพกว้างของเนื้อหาและใช้เวลาให้น้อยที่สุดทำซ้ำซ้ำหลาย ๆ ครั้งจนเกิดความชำนาญ

2. ขณะอ่านพยายามเก็บแต่ใจความสำคัญของข้อความหรือเรื่องี่อ่านอย่างรวดเร็ว

3. ขณะอ่านต้องค้นหาข้อความสำคัญอยู่ที่ใด โดยมีข้อสังเกตว่าใจความสำคัญส่วนมากจะปรากฏให้เห็นในบรรทัดแรกหรือบรรทัดสุดท้ายของแต่ละย่อหน้า

4. ขณะอ่านควรหลีกเลี่ยงการอ่านทีละคำ เน้นการฝึกอ่านทีละประโยคและใช้สายตาตามตัวหนังสืออย่างรวดเร็ว

5. หากเรื่องี่อ่านเป็นเรื่องที่มีขนาดยาวและหลายย่อหน้า อ่านจบทุกครั้งใช้ การทดสอบความเข้าใจและการฝึกตั้งคำถามถามตนเองเกี่ยวกับหัวข้อ ดังนี้ เป็นเรื่องอะไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่และอย่างไร การอ่านรอบเดียวอาจไม่สามารถหาคำตอบได้ครบถ้วน ดังนั้นการจับใจความสำคัญจึงจำเป็นมากที่สุดและใช้วิธีการจดลงในกระดาษอ่านเสร็จสามารถนำข้อความที่จดบันทึกเอามาเปรียบเทียบกับเนื้อหาที่อ่านได้

สรุปได้หลักการอ่านจับใจความนั้นผู้อ่านจำเป็นต้องตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านว่าอ่านเพื่ออะไร จะได้ใช้เป็นแนวทางและค้นหาคำตอบได้อย่างถูกต้อง การอ่านจับใจความนั้นจำเป็นต้องมีการฝึกฝนเพื่อให้เกิดความชำนาญ โดยการใช้นสายตาตามองข้อความอย่างรวดเร็ว

การสังเกตตำแหน่งของข้อความสำคัญ จุดบันทึกสาระหรือใจความที่ได้จากการอ่านเมื่อเนื้อหามีขนาดยาวหรือหลายย่อหน้า จึงจะทำให้การอ่านจับใจความในแต่ละครั้งประสบความสำเร็จได้

องค์ประกอบของการอ่านจับใจความ

ในการอ่านจับใจความจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบหลายด้านร่วมกัน เพื่อให้ผู้อ่านสามารถอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทราบถึงใจความที่ผู้เขียนต้องการสื่อ สามารถนำข้อมูลหรือสาระจากเรื่องไปใช้ประโยชน์ได้ กรมวิชาการ (2553) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการอ่านจับใจความสำคัญและส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความรู้ความเข้าใจในการอ่าน ซึ่งมีรายละเอียดต่อไปนี้

1. ประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน ผู้อ่านมีความรู้มากก็ยอมอ่านหนังสือได้ เข้าใจกว่าผู้ที่มีความรู้น้อย นอกจากนี้ประสบการณ์ของผู้อ่านมีส่วนช่วยให้การอ่านเป็นไปด้วยความรวดเร็วและเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย (2550) ได้เสนอว่า ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านจะทำหน้าที่เชื่อมโยงความคิดรวบยอดเข้ากับความรู้หรือเรื่องราวต่างๆ ที่กำลังอ่าน ทำให้เห็นภาพกว้างของเรื่องและสามารถเข้าใจถึงบริบทของเนื้อหาสาระได้

2. ความสามารถทางด้านภาษา ผู้อ่านจะสามารถอ่านเข้าใจหรือได้รับประโยชน์จากการอ่านจำเป็นต้องมีความรู้ ความสามารถในการอ่าน การเข้าใจภาษาในการแปลความหมายจากข้อความที่ได้จากการอ่าน

3. วิธีการเขียนของผู้แต่ง ในบางครั้งอาจจำเป็นต้องศึกษาประวัติของผู้แต่งที่มีความแตกต่างกันตามยุคสมัย เนื่องจากผู้แต่งได้รับอิทธิพลจากสภาพสังคม ความรู้และประสบการณ์ ทำให้การแต่งหรือ การเขียนเรื่องมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน การเข้าใจประวัติของผู้แต่งนั้นจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจเนื้อเรื่อง ดีความสิ่งที่คุณแต่งต้องการเสนอและจับประเด็นได้

4. โครงสร้างของเนื้อหา วิธีการเขียนเป็นรูปแบบหนึ่งที่ผู้แต่งนิยมใช้และมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในการอ่านแต่ละครั้งหากทราบโครงสร้างของเนื้อหาจะช่วยให้การอ่านประสบผลสำเร็จได้มากขึ้น เนื่องจากงานเขียนแต่ละประเภทมีวิธีการลำดับเนื้อหาที่แตกต่างกัน การวางตำแหน่งของใจความหรือสาระสำคัญของเรื่องจึงแตกต่างกันด้วย Williams (1986) กล่าวว่าหากผู้อ่านมีความรู้และมีทักษะในเรื่องของระบบการเขียนและความสามารถในการใช้ภาษา จะช่วยให้การอ่านในแต่ละครั้งสามารถอ่านและเรียนรู้ได้เร็วและตรงตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ นอกจากนี้ความสามารถในการตีความยังช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจในข้อความนั้น ๆ หรือสาระที่ผู้เขียนต้องการสื่อ รวมไปถึงความรู้รอบตัวของผู้อ่านจะช่วยเชื่อมโยง

ประสบการณ์ความรู้ ความเชื่อและแนวทางปฏิบัติที่เกี่ยวข้อง ทำให้การอ่านเป็นไปอย่างราบรื่น และจับใจความได้

สรุปได้ว่าองค์ประกอบของการอ่านจับใจความ จะประกอบไปด้วยผู้อ่านที่สนใจ ในการอ่านหรือต้องการทราบเรื่องราวจากงานเขียนหรือหนังสือ ในการอ่านจับใจความจึง จำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์พื้นความรู้เดิมหรือความสามารถในการใช้ภาษา เพื่อช่วยในการ แปลความหมายและการเข้าใจสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อ เมื่อเข้าใจเนื้อหาที่อ่านแล้วจะช่วยให้จับ ใจความของเรื่องที่อ่านได้

กลวิธีการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความวิธีการอ่านที่มุ่งศึกษาส่วนสำคัญของเรื่อง ในการอ่านจึง จำเป็นต้องรู้จักกลวิธีในการอ่านเพื่อให้ผู้อ่านได้ศึกษาหรือนำวิธีการไปใช้ในการอ่านจับใจความได้ สะดวก รวดเร็ว บรรลุตามจุดมุ่งหมายและเกิดประโยชน์แก่ผู้อ่าน คณะอนุกรรมการพัฒนา คุณภาพวิชาการ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กรมวิชาการ (2553); และสุวรรณดา ตั้งที่ชะรภัทร์ (2554) ได้กล่าวถึงขั้นตอนในการอ่านจับใจความไว้ดังนี้

1. อ่านโดยตลอดทั้งเรื่อง เพื่อให้รู้ว่าเรื่องที่อ่านเป็นเรื่องอะไร จุดใดเป็น จุดสำคัญ พร้อมกับพิจารณาชื่อเรื่องทำให้พอทราบประเด็นสำคัญของเรื่อง ควรสังเกตการลำดับ เรื่องและความสัมพันธ์ของเนื้อหาแต่ละย่อหน้าที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถทราบจุดมุ่งหมายของเรื่อง และนำเข้าสู่ประเด็นสำคัญของเรื่องได้อย่างรวดเร็ว

2. อ่านให้ละเอียดเพื่อทำความเข้าใจอย่างชัดเจน ไม่ควรหยุดระหว่างเรื่อง เพราะจะทำให้ความเข้าใจไม่ต่อเนื่องกัน ในการอ่านต้องอ่านให้ละเอียดเพื่อทำความเข้าใจทุกย่อ หน้า ในแต่ละย่อหน้านั้นประกอบไปด้วยประโยคใจความสำคัญที่ปรากฏอยู่ต้นย่อหน้า กลางย่อ หน้า หรือท้ายย่อหน้า ในบางครั้งบางย่อหน้าไม่ปรากฏประโยคใจความสำคัญจึงต้องมีหน้าที่สรุป ด้วยตนเอง

3. อ่านซ้ำตอนที่ไมเข้าใจและตรวจสอบความเข้าใจในคำตอบให้ถูกต้อง

4. เรียบเรียงใจความสำคัญของเรื่องด้วยตนเอง โดยใช้ภาษาที่สละสลวยและเป็นสำนวนภาษาของผู้อ่านเอง หลังจากนั้นนำเนื้อหาที่เรียบเรียงเสร็จแล้วมาทบทวนดูว่ามีความ ต่อเนื่องกันหรือไม่ ถ้าไม่ครบต้องอ่านข้อความส่วนไหนขาดหรือควรอ่านเพิ่มเติมในประเด็นใด

จิรวุฒน์ เพชรรัตน์ และ อัมพร ทองใบ (2556) กล่าวถึงลักษณะของตำแหน่งที่ ปรากฏและความแตกต่างของข้อความเพื่อใช้เป็นกลวิธีในการอ่านจับใจความ มีรายละเอียดดังนี้

1. ใจความสำคัญอยู่ตอนของย่อหน้า จะเป็นจุดที่พบมากที่สุด ผู้เขียนสรุปประเด็นสำคัญให้ทราบก่อนที่จะให้รายละเอียดต่อไป

2. ใจความสำคัญอยู่ในตำแหน่งท้ายของย่อหน้า เป็นการสรุปรายละเอียดที่ได้อธิบายหรือเขียนมาแล้วในส่วนเนื้อหาที่ผ่านมา

3. ใจความสำคัญอยู่ในตำแหน่งต้นและท้ายย่อหน้าซึ่งมีรายละเอียดแทรกอยู่ตรงกลาง

4. ใจความสำคัญอยู่ในตำแหน่งกลางย่อหน้า ซึ่งมีรายละเอียดในส่วนต้นและมีรายละเอียดอธิบายเพิ่มเติมในตอนท้ายของย่อหน้า

5. ใจความสำคัญปรากฏอยู่ในหลาย ๆ ย่อหน้า จึงจำเป็นต้องอ่านคร่าว ๆ ให้พอเข้าใจเนื้อเรื่อง ให้ผู้อ่านทราบรายละเอียดนำไปสู่การตั้งคำถามจากเรื่องทีอ่านก่อนที่จะนำคำตอบมาเรียบเรียงให้สละสลวยและมีความเหมาะสมตามลำดับความสำคัญของเนื้อเรื่อง หากไม่ทราบว่าประโยคหรือข้อความใดเป็นใจความสำคัญ มักใช้วิธีการตัดส่วนขยายหรือข้อความที่ไม่จำเป็นแต่ละย่อหน้าออก ซึ่งจะเหลือเฉพาะข้อความที่เป็นใจความสำคัญ

นอกจากนี้ สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2558) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า การอ่านจับใจความจำเป็นต้องตั้งเป้าหมายเพื่อให้สามารถมองเห็นและเข้าใจว่าอ่านเพื่ออะไร โดยเป้าหมายในการอ่านจับใจความมีดังนี้

1. เป้าหมายระดับต้น

เป้าหมายระดับต้น เป็นระดับพื้นฐานของการอ่านจับใจความ ผู้อ่านต้องทำความเข้าใจว่า คำ กลุ่มคำ ประโยคและข้อความที่ปรากฏสารอยู่ โดยต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องต่อไปนี้

1.1 เข้าใจภาพที่ปรากฏอยู่ในสารที่อ่าน นอกจากนั้นยังต้องเข้าใจ คำ กลุ่มคำ ข้อความ ประโยค ที่ปรากฏในเรื่องที่กำลังอ่านด้วย

1.2 บ่งชี้ประเด็นสำคัญในเรื่องที่อ่าน

1.3 จำรายละเอียดปลีกย่อยในเรื่องที่อ่าน

1.4 จำขั้นตอนและเหตุการณ์ที่สำคัญได้

1.5 บ่งชี้ความสัมพันธ์ระหว่างเหตุและผลที่ปรากฏในเรื่อง

1.6 บอกการกระทำของตัวละครในเรื่อง

1.7 บอกความหมายของอักษรย่อและสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง

1.8 บอกทิศทางและเวลาตามเหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่อง

1.9 แยกประเภทของสารที่อ่านได้ถูกต้อง

2. เป้าหมายระดับกลาง

เมื่อผู้อ่านได้อ่านเรื่องจนจบแล้ว ขั้นต่อไปคือการอ่านในระดับกลาง คือเป็นการตอบคำถามที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น โดยคำถามที่ใช้มีลักษณะดังนี้

2.1 ทำนายผลที่อาจจะเกิดขึ้น โดยใช้ความรู้พื้นฐานที่ได้จากการอ่านเรื่องในการทำนาย หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นการตั้งสมมุติฐาน

2.2 บอกลักษณะนิสัยของตัวละครที่ปรากฏในเรื่อง หรืออาจเป็นลักษณะส่วนตัวที่ต้องอาศัยเนื้อเรื่องช่วยในการทำนาย

2.3 บอกแนวคิดหรือแก่นของเรื่องที่ได้จากการจับใจความ

2.4 ใช้เนื้อเรื่องที่อ่านเป็นแนวทางในการกำหนดกฎเกณฑ์

2.5 เข้าใจเหตุและผล

2.6 แปลความ คำอุปมาอุปไมย และคำที่สะกดเหมือนกันแต่ใช้ในความหมายต่างกัน

2.7 บอกคำที่แสดงอารมณ์หรือใช้ความรู้สึกทางประสาทสัมผัส

2.8 เข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้เขียน

2.9 ย่อความหรือสรุปความเรื่องที่อ่าน

3. เป้าหมายระดับสูง

เป็นระดับของวิจารณ์งานซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการอ่านจับใจความที่จำเป็นต้องใช้ความคิด ตัวอย่างของคำถามที่ต้องใช้วิจารณ์งานดังต่อไปนี้

3.1 บอกความเกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องของเหตุการณ์ในเรื่อง

3.2 เข้าใจความหมายของถ้อยคำโฆษณาชวนเชื่อ

3.3 บอกความเที่ยงตรงหรือความอคติของผู้เขียน

3.4 แยกความจริงออกจากความคิดเห็น

3.5 บอกเหตุผลที่ผิดจากหลักความจริง

เมื่อกำหนดเป้าหมายได้แล้วว่าต้องการอ่านในระดับใด จึงเริ่มอ่านจับใจความโดยใช้วิธีการอ่าน ดังต่อไปนี้

1. วิธีการอ่านเพื่อหาคำสำคัญ (Keyword) ซึ่งเป็นคำพิเศษที่ปรากฏอยู่ในแต่ละย่อหน้าของเรื่อง ซึ่งในเรื่องอาจมีคำสำคัญมากกว่าหนึ่งคำ คำสำคัญจึงเป็นคำที่นำไปสู่การค้นหากำหนดแก่นหรือแนวคิดของเรื่อง ใช้ในการกำหนดบทบาทหรือแนวทางการดำเนินเรื่อง

วิธีการหาคำสำคัญของเรื่อง มีขั้นตอนดังนี้

1.1 อ่านชื่อเรื่องของสาร แล้วพิจารณาคำสำคัญจากชื่อเรื่องก่อน ทำความเข้าใจความหมายก่อนที่จะอ่านเนื้อเรื่อง

1.2 อ่านเนื้อเรื่องอย่างละเอียด โดยเริ่มอ่านตั้งแต่ย่อหน้าแรกและทำความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่าน เพื่อพิจารณาหาคำสำคัญของแต่ละย่อหน้า ให้สังเกตคำสำคัญในย่อหน้าจะเชื่อมโยงกับคำสำคัญที่ปรากฏในชื่อเรื่อง นอกจากนี้คำสำคัญในย่อหน้าจะมีคำอธิบายเป็นส่วนขยายเพื่อให้มีความชัดเจน

2. วิธีอ่านเพื่อหาแนวคิด

แนวคิด (Concept) เป็นแก่นเรื่องหรือสาระของเรื่องที่อ่าน บางครั้งมีการเรียกชื่อต่างกัน เช่น ความคิดรวบยอด มโนทัศน์ เป็นต้น ซึ่งแนวคิดของเรื่องเป็นการระบุหรือชี้ชัดเหตุการณ์ของเรื่องให้มีความจำกัดอย่างชัดเจน

วิธีการอ่านหาแนวคิดของเรื่อง มีขั้นตอนดังนี้

2.1 อ่านชื่อเรื่องของสาร แล้วทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง โดยอาศัยพจนานุกรมเป็นเครื่องมือในการช่วยค้นหาความหมาย

2.2 อ่านเนื้อเรื่องที่ละเอียดย่อหน้า เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างชื่อเรื่องกับเหตุการณ์ที่ผู้เขียนได้บรรยายไว้แต่ละย่อหน้า

2.3 แยกเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชื่อเรื่อง ออกเป็นประเภทตามลักษณะของข้อมูล เช่น เหตุการณ์ที่ให้ความรู้สึกด้านบวก เหตุการณ์ที่ให้ความรู้สึกด้านลบ เป็นต้น

2.4 ค้นหาคำ กลุ่มคำ หรือประโยคสำคัญที่ใช้เป็นตัวแทนเหตุการณ์ของเรื่องตามประเภทที่แยกได้

2.5 เลือกคำ กลุ่มคำ หรือประโยคเป็นตัวแทนของเรื่องที่อ่าน ถ้าหาไม่ได้ อาจคิดหาคำ กลุ่มคำหรือประโยคใช้เป็นตัวแทนของเรื่องทั้งหมด ในส่วนนี้เรียกว่า แนวคิด ในบางครั้งอาจนำคำสำคัญที่รวบรวมไว้มาเชื่อมโยงกันให้เป็นแนวคิดก็ได้

3. วิธีอ่านแบบนิรนัย

วิธีการอ่านแบบนิรนัย เป็นวิธีการอ่านที่ผู้อ่านคาดคะเนเหตุการณ์ไว้ล่วงหน้าหรือตั้งสมมุติฐาน จึงเป็นการอ่านสารเพื่อรวบรวมข้อมูลทดสอบสมมุติฐานที่ตั้งไว้ ว่าถูกต้องหรือไม่

วิธีการอ่านแบบนิรนัย มีขั้นตอนดังนี้

3.1 อ่านชื่อเรื่อง แล้วทำความเข้าใจชื่อเรื่องทุกคำ

3.2 คาดคะเนหรือทำนายเหตุการณ์ โดยอยู่บนพื้นฐานของความหมายของชื่อเรื่อง

3.3 อ่านสารที่ละเอียดพร้อมทั้งค้นหาคำตอบหรือกลุ่มคำสำคัญ

3.4 สร้างความสัมพันธ์ โดยเชื่อมโยงคำสำคัญเพื่อนำไปสู่แนวคิดของเรื่อง

3.5 นำแนวคิดมาเทียบกับการทำนายเหตุการณ์ที่ตั้งไว้

4. วิธีอ่านแบบอุปนัย

วิธีการอ่านแบบอุปนัย เป็นการอ่านเพื่อรวบรวมข้อมูลหรือรายละเอียดที่ได้แล้วสรุปเป็นแนวคิด ทั้งนี้ผู้อ่านต้องอ่านเรื่องทั้งหมดก่อน แล้วจึงตัดเนื้อเรื่องให้เป็นหมวดหมู่เพื่อสะดวกในการสรุปเป็นแนวคิดซึ่งเป็นแก่นของเรื่อง

วิธีการอ่านแบบอุปนัย มีขั้นตอนดังนี้

4.1 อ่านชื่อเรื่องแล้วทำความเข้าใจความหมายของชื่อเรื่อง

4.2 อ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดอย่างคร่าว ๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของเนื้อเรื่อง การอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดจะช่วยให้ผู้อ่านได้เห็นแนวทางอันเป็นสาระจากเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชื่อเรื่องหรือไม่เกี่ยวข้องกับชื่อเรื่อง

4.3 อ่านทุกย่อหน้าให้ละเอียด แล้วจดบันทึกคำหรือกลุ่มคำสำคัญที่เป็นประเด็นหลักไว้

4.4 จัดกลุ่มคำสำคัญที่บันทึกไว้

4.5 ค้นหาคำสำคัญของแต่ละกลุ่มที่จัดไว้ จดบันทึกคำสำคัญไว้เป็นหมู่พวก

4.6 แยกสารที่เกี่ยวข้องกับชื่อเรื่องหรือไม่สามารถจัดหมวดหมู่ได้ ออกจากกัน

4.7 เชื่อมโยงคำสำคัญแต่ละหมวดหมู่ซึ่งเป็นแนวคิดของเรื่อง

สรุปได้ว่า วิธีการอ่านจับใจความ ต้องเริ่มด้วยการกำหนดเป้าหมายว่าต้องการอ่านในระดับใด เพื่ออะไร หลังจากนั้นจึงเริ่มอ่านอย่างตั้งใจ หาคำสำคัญ สารหรือใจความของเรื่อง ก่อนจะสรุปเรื่องและตอบคำถามที่กำหนดไว้ เพื่อให้แน่ใจได้ว่าการอ่านจับใจความในครั้งนี้มีความถูกต้อง ครบถ้วน การอ่านจับใจความสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การอ่านหาคำสำคัญ การอ่านหาแนวคิด การอ่านแบบนิรนัย การอ่านแบบอุปนัย เป็นต้น

การวัดและประเมินความเข้าใจในการอ่านจับใจความ

การวัดและการประเมินทักษะการอ่านผลที่เกิดจากการอ่าน ว่าผู้อ่านมีความเข้าใจและสามารถจับใจความได้มากน้อยเพียงใด จะเป็นกระบวนการสำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงผลของการพัฒนาทักษะในการอ่านแต่ละครั้ง และประเมินได้ว่าประสบผลสำเร็จมากหรือไม่ ในการวัดและประเมินการอ่าน จับใจความนี้สามารถประเมินผลได้หลากหลายวิธี ซึ่งนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญได้ให้แนวทางไว้ดังนี้

ผกาศรี เย็นบุตร (2558) ได้กล่าวไว้ว่าการวัดและการประเมินการอ่านจับใจความที่แสดงว่าผู้อ่านนั้นเข้าใจ สามารถสะท้อนออกมาได้ในรูปของทักษะการฟัง พูด และเขียน เช่น

1. การหาความหมายของคำศัพท์
2. การบอกความสัมพันธ์ระหว่างประโยค
3. การหาความหมายจากประโยคที่กำหนดให้
4. การตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่ได้โดยไม่ต้องเปิดหนังสือ
5. การเรียบเรียงลำดับเรื่องราวที่อ่านได้ถูกต้อง
6. การเติมคำลงในช่องว่าง
7. การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน
8. การตั้งชื่อเรื่อง

จิรวัดณ์ เพชรรัตน์ และ อัมพร ทองใบ (2556) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่าการประเมินทักษะการอ่านจับใจความนั้นอาจใช้เกณฑ์ที่กำหนดตามส่วนประกอบของภาษาหรือเกณฑ์ที่กำหนดตามความสามารถในการอ่านของผู้รับสารหรือแม้แต่การใช้เกณฑ์ทั้ง 2 ประยุกต์เข้าด้วยกัน โดยเกณฑ์แต่ละรูปแบบมีผลต่อการวัดความสามารถการอ่านจับใจความของผู้อ่านได้ใกล้เคียงกันดังนั้นขึ้นอยู่กับว่าพูดทดสอบอ่านเหมาะสมกับวิธีการใช้เกณฑ์แบบใดโดยเกณฑ์แต่ละชนิดมีวิธีการใช้อย่างคร่าวคร่าว ๆ ดังนี้

1. ความสามารถในการเรียบเรียงความ เช่น การอ่านแล้วเข้าใจเนื้อความได้สามารถแสดงความเข้าใจโดยการตอบคำถามที่เรียบเรียงร้อยถ้อยคำที่เป็นภาษาของตนเอง
2. ความสามารถอ่านข้อมูลที่เป็นรายละเอียด ซึ่งนักเรียนสามารถเชื่อมโยงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและความสำคัญของเรื่องได้ โดยระบุว่าใจความสำคัญของเรื่องนั้นเป็นส่วนสนับสนุนหรือส่วนที่ให้ข้อมูลกับเนื้อหาส่วนใดและเข้าใจความสัมพันธ์ของข้อมูลเหล่านั้น

3. ความสามารถในการอ่านจับใจความ ผู้อ่านสามารถระบุแก่นเรื่องสาระสำคัญของเรื่อง หรือการตั้งชื่อเรื่องตามแนวคิดของผู้อ่านได้

4. ความสามารถในการวิเคราะห์และประเมินความสัมพันธ์ของเนื้อหาและสุนทรียศาสตร์ของการใช้ภาษา เมื่อผู้อ่านสามารถใช้ความรู้ด้านคำศัพท์ ไวยากรณ์ ความเข้าใจสิ่งที่อ่านได้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบการใช้ภาษาในเรื่องที่อ่าน จะทำให้ผู้อ่านสามารถประเมินความน่าเชื่อถือหรือเห็นถึงลีลาในการใช้ภาษาของผู้เขียนได้ ตลอดจนสามารถประเมินประสิทธิภาพของเรื่องที่อ่านนั้นว่ามีคุณภาพหรือสอดคล้องกับความต้องการของตนหรือไม่

สายสุนีย์ สกุลแก้ว (2554) อธิบายไว้ว่าในการวัดหรือประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความจากแบบทดสอบที่ผู้ทดสอบสร้างขึ้นได้ ได้แก่

1. แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบที่ให้นักเรียนทำและนำผลที่ได้เปรียบเทียบกับความสามารถในการอ่านกับเกณฑ์ปกติ แบบทดสอบนี้อาจประกอบไปด้วยข้อความเป็นต้น ๆ หรือเรื่องสั้น ๆ ให้นักเรียนอ่านแล้วเลือกตอบคำถามเรียงจากเรื่องที่ย่างไปหาเรื่องที่ยาก จำกัดเวลาในการทำ คะแนนที่ได้จะสะท้อนถึงความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยเทียบกับเปอร์เซ็นต์ไทล์

2. แบบทดสอบอิงเกณฑ์ (Criterion Referenced Test) แบบทดสอบนี้จะมีลักษณะเนื้อหาของแบบทดสอบเหมือนกับแบบทดสอบมาตรฐานคือการแบ่งเป็นตอน ๆ ไม่มีกานำคะแนนที่ได้ไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์ปกติหรือนักเรียนในกลุ่มอื่น แต่เป็นการระบุตำแหน่งของนักเรียนว่ามีความสามารถในระดับใดจากความสามารถที่ทำได้ เช่น เกณฑ์ที่ถือว่านักเรียนมีความสำเร็จในการอ่านจับใจความอยู่ระหว่างร้อยละ 80-90 เป็นต้น

สรุปว่าการวัดและการประเมินการอ่านจับใจความนั้นสามารถทำได้อย่างหลากหลายวิธี ไม่ว่าจะเป็นการใช้เกณฑ์เทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน การประเมินความสามารถที่ผู้อ่านแสดงออกมาได้ผ่านการฟัง การดูหรือการพูด ในการวัดและประเมินจึงต้องใช้วิธีการอย่างหลายเพื่อให้สามารถสร้างความสามารถในการอ่านจับใจความของผู้อ่านได้อย่างถูกต้องและใกล้เคียงกับความสามารถที่แท้จริง

หลักสูตรและตัวชี้วัดเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณภาพของนักเรียน เพื่อเป็นการประกันได้ว่าเมื่อนักเรียนได้รับการจัดการศึกษาตามหลักสูตรที่กำหนด จะมีคุณภาพตามที่หลักสูตรได้กำหนดไว้

สำหรับคุณภาพของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย รายวิชาภาษาไทย ได้กำหนดคุณภาพของนักเรียนเกี่ยวกับการอ่านไว้ว่า “เมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง เข้าใจ ตีความ แปลความและขยายความเรื่องที่อ่านได้ วิเคราะห์วิจารณ์จากเรื่องที่อ่าน แสดงความคิดเห็นโต้แย้งและเสนอความคิดใหม่จากการอ่านอย่างมีเหตุผล คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน เขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความ และเขียนรายงานจากเรื่องที่อ่าน สังเคราะห์ประเมินค่าและนำความรู้ ความคิดจากการอ่านมาพัฒนาตน พัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางวิชาชีพ และนำความรู้ ความคิดไปประยุกต์ใช้แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต มีมารยาทและนิสัยรักการอ่าน” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ม. 4-6) ได้กำหนดตัวชี้วัดไว้เป็นตัวชี้วัดช่วงชั้น นั้นหมายความว่าตัวชี้วัดที่กำหนดจำเป็นต้องพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเลือกใช้ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและระดับชั้นของนักเรียน ในที่นี้จะนำเสนอตัวชี้วัดที่เกี่ยวข้องกับการอ่านเป็นหลัก ดังนี้

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและการเรียนรู้ที่นักเรียนควรได้รับ

ที่	ตัวชี้วัด	นักเรียนรู้อะไร	นักเรียนทำอะไรได้
1	ตีความ แปลความและขยายความเรื่องที่อ่าน	การตีความ แปลความและการขยายความเรื่องที่อ่าน ผู้อ่านต้องค้นหาความหมายโดยตรงและโดยนัยที่แฝงอยู่หรือขยายไปสู่บริบทอื่นของเนื้อความ/เนื้อหาที่อ่าน	1. อ่านจับใจความจากเรื่องที่กำหนด 2. อ่านและพิจารณาบริบทของเรื่องที่อ่าน
2	วิเคราะห์และวิจารณ์เรื่องที่อ่านในทุก ๆ ได้อย่างมี	การอ่านเพื่อวิเคราะห์และวิจารณ์ ต้องรู้จักจำแนกแยกแยะเรื่องที่อ่าน	วิเคราะห์ วิจารณ์เรื่องที่อ่านในทุก ๆ ด้านได้

ที่	ตัวชี้วัด	นักเรียนรู้อะไร	นักเรียนทำอะไรได้
	เหตุผล	จนเกิดความเข้าใจแล้วหาเหตุผลประกอบในการให้ความเห็นทั้งเชิงบวกและเชิงลบ	อย่างมีเหตุผล
3	คาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่ย่านและประเมินค่าเพื่อนำความรู้ ความคิดไปใช้ตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต	การคาดคะเนเหตุการณ์ เป็นการค้นหาคำตอบที่ต้องอาศัยข้อมูลต่าง ๆ เป็นฐานในการตัดสินใจ อ่านแล้วกลั่นกรองนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต	1. ใช้ข้อมูลสนับสนุนการคาดคะเนคำตอบจากเรื่องที่ย่าน 2. นำความรู้ ความคิดที่คาดคะเนไปใช้ประกอบการตัดสินใจแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้
4	ตอบคำถามจากการอ่านงานเขียนประเภทต่าง ๆ ภายในเวลาที่กำหนด	การตอบคำถามผู้ตอบต้องมีความรู้ความเข้าใจและสรุปความ ซึ่งจะทำให้มีความคล่องแคล่วเพื่อตอบคำถามได้ตามเวลาที่กำหนด	ตอบคำถามจากการอ่านภายในเวลาที่กำหนด
5	อ่านเรื่องต่าง ๆ แล้วเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความและรายงาน	การอ่านเพื่อนำไปเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความและรายงานนั้น ผู้อ่านต้องมีความรู้ความเข้าใจ สรุปสาระสำคัญแล้วลำดับความคิดออกมาเขียนผลงานตามที่กำหนดได้	1. จับประเด็นและสรุปเรื่องที่ย่าน 2. เขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด บันทึกย่อความและรายงานจากเรื่องที่ย่าน
6	สังเคราะห์ความรู้จากการอ่าน สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ มาพัฒนาตนเอง พัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางอาชีพ	การอ่านเพื่อสังเคราะห์ผู้อ่านต้องมีนิสัยรักการอ่าน ช่างสังเกต เก็บรวบรวมข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์วิจารณ์ คิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ จะทำให้ผู้อ่านพัฒนาตนให้มีความรู้ความสามารถไปพัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางอาชีพต่อไป	1. เขียนสรุปจากเรื่องที่กำหนด 2. บันทึกข้อมูลจากการอ่านแล้วสังเคราะห์มาใช้พัฒนาตน พัฒนาการเรียน และพัฒนาความรู้ทางอาชีพ

จากหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดที่กำหนดข้างต้น เพื่อให้ให้นักเรียนมีคุณภาพตามที่หลักสูตรกำหนด การอ่านจึงเป็นพื้นฐานสำคัญเพื่อให้บรรลุตามที่ได้กำหนดไว้ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านจับใจความที่จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการรับข้อมูล วิเคราะห์วิจารณ์ได้อย่างมีเหตุผล เหมาะสมและประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

จากการพิจารณาของผู้สอน การอ่านสารคดีถือเป็นการอ่านที่สำคัญและจำเป็นต่อนักเรียน เนื่องจากต้องใช้การอ่านสารคดีเพื่อการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นหรือเพื่อการประกอบอาชีพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ได้ระบุว่าสิ่งที่ต้องได้จากการอ่านสารคดีประกอบไปด้วย

1. การจำแนกประเภทของสารคดีที่อ่านว่าเป็นสารคดีประเภทใด เช่น แนวประวัติศาสตร์ ชีวประวัติ ท่องเที่ยว วิทยาศาสตร์ ปรัชญา เป็นต้น
2. การหาโครงเรื่องและการดำเนินเรื่อง เป็นการอ่านสารคดีเพื่อให้ทราบว่สารคดีเรื่องนั้น ๆ มีวิธีการเขียน การวางโครงเรื่องและการดำเนินเรื่องอย่างไร เช่น การเรียงลำดับเนื้อเรื่องหรือเหตุการณ์ การจัดหมวดหมู่ การหาความสัมพันธ์ระหว่างเหตุผล เป็นต้น
3. การหาจุดมุ่งหมายของสารคดี เมื่ออ่านสารคดีผู้อ่านต้องบอกได้ว่าสารคดีที่อ่านมีจุดมุ่งหมายอย่างไร โดยจุดมุ่งหมายของการอ่านสารคดี ได้แก่
 - เพื่อให้ความรู้ ซึ่งเป็นความรู้ที่จำเพาะแต่ละสาขาหรือเนื้อหาที่จำแนกเป็นสาขาต่าง ๆ ได้ เช่น เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ เกี่ยวกับคณิตศาสตร์ เป็นต้น
 - เพื่อให้ข้อเท็จจริง เป็นการเขียนที่เกี่ยวกับประสบการณ์ที่ผู้เขียนศึกษาค้นคว้า รวบรวมและเรียบเรียงขึ้นจากประสบการณ์ โดยมีหลักฐานเป็นที่น่าเชื่อถือ เช่น สารคดีเกี่ยวกับสัตว์ป่า สารคดีเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม สารคดีเกี่ยวกับชีวประวัติ เป็นต้น
 - เพื่อแสดงความคิดเห็นหรือแนวคิด เป็นสารคดีที่แสดงถึงแนวคิดที่เป็นประโยชน์ เพื่อให้ผู้อ่านมีแนวคิดที่กว้างขวางหรือพัฒนาความคิดมากยิ่งขึ้น เช่น สารคดีเกี่ยวกับพัฒนาการศึกษา สารคดีเกี่ยวกับการพัฒนาชุมชน เป็นต้น
 - เพื่อให้ความเพลิดเพลิน เป็นสารคดีที่เขียนเพื่อลดความเป็นวิชาการ เพื่อให้สามารถเข้าถึงผู้อ่าน และทำให้ผู้อ่านเกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานไปกับเรื่องที่อ่าน ขณะเดียวกันก็ได้สาระความรู้ ข้อเท็จจริงหรือความคิดเห็นด้วย เช่น สารคดีท่องเที่ยว ที่ผู้เขียนนำผู้อ่านชมสถานที่ต่าง ๆ ผ่านการใช้ภาษาที่สละสลวย มีการอธิบาย พรรณนารายละเอียดของสถานที่ต่าง ๆ

4. การสรุปสาระสำคัญของสารคดีที่อ่าน เมื่อผู้อ่านอ่านสารคดีแล้วต้องสามารถบอกรายละเอียดและสรุปเรื่องที่อ่านได้
5. การบอกแนวคิด/ข้อคิด/ประโยชน์ที่ได้จากการอ่านสารคดี เมื่ออ่านสารคดีแล้วต้องสามารถบอกได้ว่าสารคดีเรื่องที่มีแนวคิด ข้อคิด หรือประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ได้ อย่างไรก็ตาม

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการสอนด้วยเทคนิคการคิดออกเสียง (Think Aloud)

ความหมายของการคิดออกเสียง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย พบว่ามีนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษานี้ ได้ให้ความหมายของเทคนิคการคิดออกเสียงไว้หลายท่าน ดังนี้

Bereit และ Bird (2009); และ ดวงใจ จงธนาธร (2545) ได้ให้ความหมายของเทคนิคการคิดออกเสียงไว้สอดคล้องกัน คือ การสอนที่ครูผู้สอนพูดแสดงความคิดขณะทำความเข้าใจบทอ่าน เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นเป็นตัวอย่างในขณะที่อ่านว่าครูใช้กลวิธีการอย่างไรบ้างขณะอ่าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ทักษะจำเป็นที่ใช้ได้แก่ การคาดคะเน การนำความรู้เดิมมาประกอบการอ่าน การตระหนักในกลวิธีการอ่านที่จะใช้ว่าอ่านอย่างไร เมื่อไหร่และการตรวจสอบหรือประเมินความเข้าใจจากการอ่าน

การสอนอ่านคิดออกเสียงจึงเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของนักเรียน (ดวงใจ จงธนาธร, 2545) และสามารถนำไปสู่การอ่านวิเคราะห์กระบวนการอ่าน ข่าวสารประมวลผลข้อมูล (กำจร มณีแก้ว, 2549) การคิดออกเสียงจึงเป็นวิธีการที่เหมาะสมในการศึกษากระบวนการคิดและกระบวนการอ่าน เป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การอ่านอย่างเป็นขั้นตอน ทำให้ครูเข้าใจความคิดของนักเรียนขณะเกิดการอ่าน ค้นพบวิธีการแก้ปัญหา ทักษะความสามารถ เจตคติ ความชอบ ความสนใจของนักเรียนได้ เนื่องจากการคิดออกเสียงเป็นวิธีการที่สัมพันธ์กับการสัมภาษณ์ เหมาะสมสำหรับใช้ศึกษากระบวนการคิดแก้ปัญหา โดยผู้พูดเป็นผู้รายงานความคิด (สุดารัตน์ มนตรีนิมิต, 2545)

จากความหมายของการคิดออกเสียงข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า การคิดออกเสียงเป็นกระบวนการอ่านที่ให้อ่านออกเสียงเพื่อแสดงกระบวนการคิดขณะอ่าน เป็นการตรวจสอบความเข้าใจในการอ่าน สามารถพัฒนาให้เกิดทักษะการอ่านจับใจความ การอ่านวิเคราะห์ ส่งผลให้ผู้สอนทราบได้ว่านักเรียนมีกระบวนการคิดเป็นอย่างไรขณะอ่าน ทราบข้อบกพร่องและสามารถช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม

รูปแบบของการคิดออกเสียง

การคิดออกเสียง เป็นกระบวนการอ่านที่อาศัยการเรียนรู้กระบวนการคิดโดยใช้ประสบการณ์ที่เกิดจากการสังเกตผ่านผู้สอน และพูดแสดงความคิดที่ได้จากการอ่านออกมา โดยทองหล่อ วงษ์อินทร์ (2547); และ สิริมาศ สิทธิหล่อ (2544) ได้กล่าวถึงรูปแบบของการคิดออกเสียงไว้สอดคล้องกัน ซึ่งสามารถสรุปรูปแบบของการอ่านออกเสียงได้ ดังนี้

1. เป็นการพูดโดยตรง (direct verbalization) เป็นการพูดข่าวสารหรือเรื่องราวออกมาอย่างง่าย ๆ ซึ่งเป็นการอาศัยความจำที่ได้จากการอ่าน ณ ขณะนั้น เพราะการพูดโดยตรงเป็นการพูดออกมาตามความคิดของนักเรียนที่มีต่อเรื่องราวในขณะที่กำลังอ่าน ดังนั้นจึงเป็นการพูดที่ไม่ส่งผลกระทบต่อการทำงานที่ทำให้เสียเวลามากขึ้นหรือเพิ่มขึ้นตอนในการทำงานของนักเรียน ผู้สอนจะสามารถรับรู้สิ่งที่นักเรียนได้แสดงออกมาโดยตรง ผู้สอนจึงสามารถแนะนำหรือวิธีการสอนพูดออกเสียงได้อย่างเป็นธรรมชาติ

2. การบันทึกเนื้อหาของความจำระยะสั้น (recording the contents of STM) เป็นพูดหรือจดบันทึกสิ่งที่ได้จากการอ่านไปพร้อมกับอ่าน ซึ่งเป็นลักษณะของการอธิบายความจำที่ได้จากการอ่านเรื่องเป็นคำหรือข้อความสั้น ๆ เมื่อนักเรียนได้พูดออกเสียงหรือบันทึกขณะที่กำลังปฏิบัติงานหรือการอ่าน จะเป็นการช่วยบันทึกความจำบางส่วนจากเรื่องที่อ่านออกมาเป็นคำพูด

3. การอธิบาย (explanation) เมื่อมีการพูดรายงานความคิดจะช่วยให้ นักเรียนจัดระบบความคิด ซึ่งส่งผลต่อการเข้าใจความหมายของข้อความที่อ่าน นำไปสู่กระบวนการอ่านสังเคราะห์ ซึ่งการพูดหลังจากการฝึกปฏิบัติหรือหลังการอ่านเสร็จ จะช่วยลดการรบกวนสมาธิของนักเรียนขณะอ่าน และสามารถช่วยเหลือหากพบข้อบกพร่องที่เกิดจากการอ่านได้ทันที

การรายงานความคิดโดยวิธีการคิดออกเสียง ที่จำแนกตามวิธีการแก้ปัญหาขณะแสดงการคิด สามารถจำแนกได้ 2 รูปแบบ ดังนี้

1. การใช้กลุ่มตัวอย่างรายงานความคิดขณะที่กำลังทำงาน มีการบันทึกการรายงานไว้ข้อมูลที่ได้เป็นสิ่งที่คิดไว้ในขณะอ่านหรือแก้ปัญหา

2. การใช้กลุ่มตัวอย่างรายงานความคิดหลังจากที่แก้ปัญหาแล้ว วิธีนี้เป็นการลดการรบกวนสมาธิระหว่างการอ่านหรือการทำงาน แต่ความคิดบางอย่างจะเกิดขึ้นในช่วงหลังการอ่านหรือการทำงานนี้ ช่วงเวลาทบทวนจึงถือเป็นสิ่งสำคัญ

จากรูปแบบของการคิดออกเสียงข้างต้น สรุปได้ว่า กระบวนการอ่านออกเสียง ประกอบไปด้วย 3 วิธีการหลัก ได้แก่ การพูดโดยตรงที่ช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่นักเรียนได้รับเข้าไป การบันทึกความจำระยะสั้น ที่เกิดจากการพูดขณะอ่านหรือขณะกำลังปฏิบัติงานและการพูดอธิบายที่ช่วยจัดระเบียบความคิด ส่งผลให้นักเรียนสามารถอ่านจับใจความ อ่านเพื่อความเข้าใจ นำไปสู่การอ่านวิเคราะห์ การอ่านสังเคราะห์ได้

ขั้นตอนการใช้เทคนิคการคิดออกเสียง

การสอนด้วยเทคนิคการคิดออกเสียง จำเป็นต้องเข้าใจถึงขั้นตอนที่เป็น กระบวนการอย่างเป็นลำดับ ผู้สอนและนักเรียนจึงจำเป็นต้องเข้าใจลำดับในการคิดออกเสียงเป็น อย่างดี เพื่อให้การอ่านแต่ละครั้งประสบความสำเร็จและบรรลุได้ตามจุดประสงค์ Bereitr และ Bird (2009); และดวงใจ จงธนาธร (2545) ได้อธิบายถึงขั้นตอนในการสอนโดยใช้เทคนิคการคิด ออกเสียง ไว้เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่อง ดังนี้

1. ขั้นที่ 1 การแสดงเป็นตัวอย่าง (modeling) ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่ ผู้สอนใช้กระบวนการต่าง ๆ ขณะอ่าน เช่น การขีดเส้นใต้คำหรือข้อความที่สำคัญ การบันทึกคำ หรือข้อความที่สำคัญ การลากเส้นโยงข้อความที่สัมพันธ์กัน และพูดออกมาเพื่อแสดงความคิด ขณะอ่านว่าผู้สอนมีความคิดเห็นอย่างไร หรือกำลังคิดอะไรอยู่ระหว่างที่อ่านเรื่อง เพื่อให้ นักเรียน เข้าใจถึงกระบวนการคิดออกเสียงและให้นักเรียนสังเกตพฤติกรรมขณะอ่านของผู้สอนด้วย

2. ขั้นที่ 2 การฝึกปากเปล่า (oral practice) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนฝึก ปฏิบัติการคิดออกเสียงด้วยตัวเอง โดยให้นักเรียนอ่านบทความ เนื้อหาหรือเนื้อเรื่องใหม่เป็น รายบุคคล ให้นักเรียนลองอ่านโดยใช้วิธีการที่สาธิตให้ดูในขั้นที่ 1 จากนั้นจดบันทึกวิธีการที่ใช้ ขณะอ่านไว้ในบทอ่าน และบันทึกข้อความที่ได้จากการอ่านไว้ในบันทึก ก่อนจะพูดแสดงสิ่งที่ได้ จากการอ่านให้เพื่อฟัง โดยขั้นของการฝึกปากเปล่า ได้มีขั้นตอนย่อยเพื่อให้การอ่านประสบความสำเร็จและเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 การเลือกบทอ่าน ผู้สอนควรเลือกบทอ่านที่นักเรียนสามารถนำ ความรู้เดิมมาใช้ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน บทอ่านจำเป็นต้องมีรูปแบบที่ชัดเจน เช่น บทความ นิทาน ข่าวสาร เรื่องสั้น สารคดี เป็นต้น เพื่อให้ นักเรียนสามารถใช้ความรู้เกี่ยวกับ รูปแบบของการเขียนแต่ละชนิด มาช่วยในการอ่านให้เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากนี้ขนาดความยาวของ เรื่องที่อ่านก็ต้องมีความเหมาะสม ไม่ยาวหรือสั้นจนเกินไป

2.2 อธิบายกิจกรรมที่นักเรียนต้องทำในชั่วโมงเรียน

2.2.1 กิจกรรมก่อนการอ่าน

แจกใบงานที่ประกอบไปด้วยหัวข้อ ตามลำดับดังนี้ คือ หัวข้อเรื่อง จุดมุ่งหมายในการอ่าน ข้อคำถาม สิ่งที่นักเรียนรู้เกี่ยวกับเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านผ่านประสบการณ์ สิ่งที่นักเรียนเรียนรู้จากบทอ่าน สิ่งที่นักเรียนไม่รู้และคำตอบที่ได้จากการอ่านเรื่องตามที่กำหนด

2.2.2 อธิบายให้นักเรียนทราบว่าผู้สอนจะคิดออกเสียงขณะทำความเข้าใจกับบทอ่านให้นักเรียนดู โดยการเติมข้อมูลตามที่กำหนดไว้เป็นหัวข้อ ประกอบการแสดงความคิด

2.3 กิจกรรมระหว่างอ่าน เป็นขั้นตอนของการแสดงออกของการคิดออกเสียง ซึ่งผู้สอนเป็นผู้แสดงตัวอย่าง ลำดับของการคิดออกเสียงที่ครูผู้สอนต้องแสดงให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง เริ่มจากการตั้งหัวเรื่องที่อ่าน ด้วยการพิจารณาบรรทัดแรกและบรรทัดสุดท้ายของบทอ่าน การตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านรูปแบบของคำถาม การนำพื้นความรู้เดิมมาใช้ในการอ่านและการตอบคำถาม การคาดคะเน พร้อมกันนั้นใช้การเขียนสิ่งที่ได้จากการอ่าน ประกอบคำอธิบายตามหัวข้อที่กำหนด คือ หัวข้อเรื่อง จุดมุ่งหมายในการอ่าน ข้อคำถาม สิ่งที่นักเรียนรู้เกี่ยวกับเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านผ่านประสบการณ์ สิ่งที่นักเรียนเรียนรู้จากบทอ่าน สิ่งที่นักเรียนไม่รู้และคำตอบที่ได้จากการอ่านเรื่องตามที่กำหนด

2.4 กิจกรรมหลังการอ่าน ให้นักเรียนฝึกการคิดออกเสียง ด้วยการให้นักเรียนจับคู่หรือแบ่งเป็นกลุ่ม 3-4 คน อ่านบทอ่านเดียวกันกับครูผู้สอน หลังจากนั้นให้นักเรียนพูดสิ่งที่ได้จากการอ่านที่บ้านทีกไว้ขณะอ่าน อาจใช้การอภิปรายร่วมกับเพื่อน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนสิ่งที่ตนเองรู้และไม่รู้จากบทอ่าน ก่อนผู้สอนจะให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม

นอกจากนี้ Ghaith (2015) ยังได้อธิบายถึงระยะเวลาที่ใช้ฝึกเทคนิคการคิดออกเสียงในการอ่าน โดยแบ่งระยะเวลาเป็น 2 ระยะ คือ

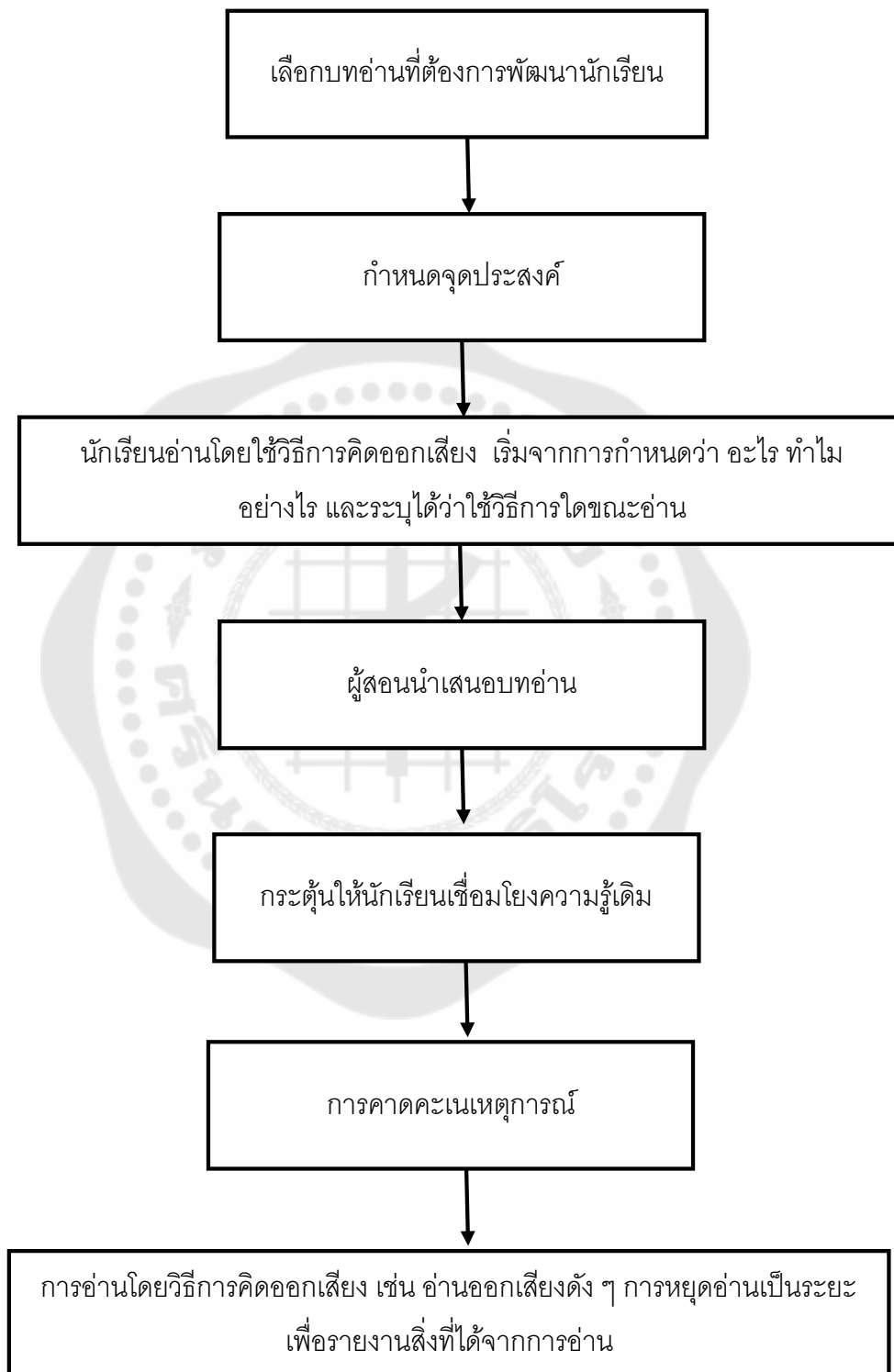
ระยะที่ 1 ใช้เวลา 4 สัปดาห์ เป็นระยะที่ให้นักเรียนได้รับการฝึกการคิดออกเสียง โดยกำหนดเวลา 1 สัปดาห์แรก ฝึกการสังเกตการอ่านออกเสียงของครูผู้สอน ทั้งก่อนการอ่าน ระหว่างการอ่านและหลังการอ่าน เพื่อให้ทราบว่าผู้สอนปฏิบัติอย่างไรและสะท้อนวิธีการคิดออกมาในรูปแบบใดบ้าง ก่อนที่จะฝึกปฏิบัติการอ่านโดยใช้การคิดออกเสียงร่วมกับเพื่อนเป็นเวลาอีก 2 สัปดาห์ และใช้ระยะเวลาอีก 1 สัปดาห์ในการฝึกคิดออกเสียงด้วยตัวเองของนักเรียน

ระยะที่ 2 เป็นระยะของการทดสอบความสามารถในการจับใจความ ภายหลัง การได้รับการฝึก ระยะเวลาในการเพื่อทดสอบนี้ ขึ้นกับเนื้อเรื่องหรือบทความที่ต้องการ ให้นักเรียนอ่านและจับใจความ

Migyanka และ et al (2005) ยังได้อธิบายไว้อีกว่า ในการคิดออกเสียงนั้นมี ขั้นตอนที่สามารถมารปฏิบัติได้ สรุปได้ดังนี้

1. ครูผู้สอนเลือกบทอ่านสั้น ๆ เริ่มอ่านบทอ่านที่เลือกโดยใช้วิธีการคิดออกเสียงเป็นตัวอย่างให้นักเรียน ระหว่างที่ครูอ่านให้นักเรียนสังเกตว่าครูมีการพูดคำสำคัญ พูดย่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง การจดบันทึก การขีดเส้นใต้คำหรือข้อความ การลากเส้นเชื่อมคำหรือข้อความ ทั้งก่อนการอ่าน ระหว่างอ่านและหลังจาก การอ่านจบแล้ว
2. เมื่ออ่านจบให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าครูผู้สอนใช้วิธีการใดบ้างในการคิดออกเสียง
3. ให้นักเรียนลองฝึกการอ่านคิดออกเสียง โดยเริ่มจากการอ่านชื่อเรื่อง ฝึกคาดคะเนเหตุการณ์จากชื่อเรื่อง ตั้งคำถามที่ต้องการทราบหรือสนใจ โดยการฝึกอาจใช้การฝึก ระบายบุคคลหรือการฝึกกลุ่มย่อยได้ โดยระหว่างที่นักเรียนฝึกครูผู้สอนสามารถให้คำแนะนำหรือ ความช่วยเหลือได้ตามความเหมาะสม
4. ให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายว่าจากเรื่องที่กำหนดให้ นักเรียนได้สาระสำคัญจากเรื่องอย่างไรบ้าง ก่อนจะร่วมสรุปใจความสำคัญที่ได้จากเรื่อง

ขั้นตอนวิธีการคิดออกเสียงสรุปเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้



ภาพประกอบ 2 ขั้นตอนการสอนการคิดออกเสียง
ที่มา ปรับปรุงจาก Migyanka และ et al (2005)

ตัวอย่างการสอนอ่านจับใจความด้วยวิธีการคิดออกเสียง (บุษยรัตน์ จันทรประเสริฐ, 2552) มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการเลือกบทอ่าน

ในขั้นนี้ครูผู้สอนเป็นผู้เลือกบทอ่านสั้น ๆ อาจเป็นบทอ่านที่มีคำศัพท์ยาก หรือนักเรียนไม่รู้จักบ้างเล็กน้อย มีเนื้อหาที่ต้องใช้การตีความหรือทำความเข้าใจเป็นบางส่วน โดยแจกบทอ่านให้นักเรียน 1 ชุด และสำหรับครูผู้สอน 1 ชุด

ขั้นที่ 2 ขั้นการสอนอ่าน

ในขั้นการสอนอ่านนี้ ครูผู้สอนจะใช้วิธีการคิดออกเสียง ด้วยการอ่านออกเสียงบทอ่านให้นักเรียนได้ยิน และบอกนักเรียนว่าครูกำลังใช้กระบวนการใดหรือวิธีการบ้างในการอ่าน แล้วให้นักเรียนพูดตาม และสังเกตว่าตอนใดของเรื่องมีสาระสำคัญหรือใจความของเรื่องปรากฏอยู่ โดยเทคนิคการคิดออกเสียงที่ใช้ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การคาดคะเนจากชื่อเรื่อง ครูผู้สอนแสดงตัวอย่างการคิดออกเสียงด้วยการตั้งสมมุติฐานว่าบทอ่านนี้ น่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องใดบ้าง หรืออาจเปลี่ยนสมมุติฐานหากอ่านไปแล้วไม่สอดคล้องกับการคาดคะเนในตอนเริ่มต้น เช่น เรื่อง “จดหมายและข่าวสาร” คาดคะเนได้ว่า เรื่องที่กำลังจะอ่านน่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับจดหมายและสื่อ ซึ่งอาจเป็นสื่อทางโทรทัศน์ วิทยุ หรือหนังสือพิมพ์ ที่นำข่าวสารต่าง ๆ มาสู่ตัวเรา เป็นต้น

2. การแสดงจินตภาพขณะอ่าน ในขั้นนี้ครูผู้สอนบรรยายข้อความในเรื่องที่อ่านให้เห็นภาพหรือเข้าใจเรื่องราวมากขึ้น ตามลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง เช่น จากคำบรรยายในเรื่อง ตอนนี้นำใจว่า รถไฟกำลังแล่นเข้าสู่ป่า เราคงจะได้เห็นภาพของพรรณไม้และสัตว์ป่า เป็นต้น

3. การเปรียบเทียบโดยใช้อุปมาอุปไมย ในขั้นนี้ครูผู้สอนโยงความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาสาระที่อ่านกับประสบการณ์เดิมที่ผ่านมาในชีวิต หรือสิ่งที่เคยรู้มาก่อนเกี่ยวกับหัวข้อนี้ เช่น ตอนเนื้อเรื่องกำลังกล่าวถึงเรื่องรถไฟ ทำให้ครูนึกได้ว่าครูนั่งรถไฟไปเที่ยวครั้งแรกกับเพื่อนตอนเรียนมหาวิทยาลัย เป็นบรรยากาศที่ชวนให้คิดถึง เป็นต้น

4. การกล่าวถึงสิ่งที่ทำให้สับสน ในขั้นนี้การกล่าวถึงสิ่งที่ทำให้สับสน ออกมาดัง ๆ จะทำให้นักเรียนทราบว่าเมื่ออ่านเจอเรื่องที่สับสนหรือไม่เข้าใจ จำเป็นต้องให้ความสำคัญหรืออ่านบททวนใหม่อีกรอบ เช่น เรื่องมาถึงตอนนี้ทำให้เริ่มสงสัยแล้วว่าเรื่องไม่เป็นไปตามที่คาดคะเนไว้ในตอนเริ่มต้น หรือครูเริ่มสับสนแล้วว่าข้อความนี้มาได้อย่างไร เป็นต้น

5. การแสดงกลวิธีการแก้ไข ขั้นนี้เป็นการแก้ไขเมื่อการอ่านเกิดสับสนหรือไม่เข้าใจ ผู้สอนอาจพูดตั้งตัวอย่าง เช่น คิดว่าต้องอ่านข้อความส่วนนี้ใหม่อีกรอบ หรือถ้าขีดเส้นใต้ข้อความนี้ อาจหาข้อความที่เกี่ยวข้องกันกับเรื่องนี้ได้ง่ายขึ้น เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ขั้นการทดลอง

ขั้นตอนนี้เป็นขั้นที่นักเรียนต้องลงมืออ่านออกเสียงหลังจากได้สังเกตจากครูผู้สอนแล้วหลายครั้ง โดยเริ่มฝึกจากการอ่านออกเสียงเป็นกลุ่มย่อยหรือเป็นคู่ เมื่อเกิดความชำนาญแล้วจึงเปลี่ยนเป็นการฝึกอ่านออกเสียงด้วยตนเอง เมื่ออ่านออกเสียงเสร็จจึงอภิปรายร่วมกับเพื่อนเกี่ยวกับบทอ่าน

จากข้อมูลข้างต้นสรุปว่า ขั้นตอนในการสอนการคิดออกเสียง ประกอบไปด้วย

1. ขั้นการดูตัวอย่าง เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนสาธิตวิธีการคิดออกเสียงให้นักเรียนสังเกตพฤติกรรม และเรียนรู้กระบวนการอ่าน
2. ขั้นตอนการฝึกปฏิบัติ เริ่มจากการฝึกเป็นคู่หรือกลุ่มกับเพื่อน ก่อนเริ่มการฝึกด้วยตนเอง
3. ขั้นการทดสอบ เป็นขั้นในการตรวจสอบความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านของนักเรียนผ่านเนื้อเรื่องที่กำหนด
4. ขั้นการคิดออกเสียง เป็นการถ่ายทอดและอภิปรายเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านให้ผู้สอนหรือเพื่อนฟังเพื่อแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ได้จากการอ่าน

ดังนั้นการสอนการคิดออกเสียง จึงต้องทำตามขั้นตอน เพื่อให้การอ่านนั้นประสบความสำเร็จและบรรลุตามจุดมุ่งหมาย

ข้อดีและข้อจำกัดในการคิดออกเสียง

การคิดออกเสียง เป็นวิธีการอ่านที่ทำให้สามารถอ่านเรื่องต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก เห็นถึงกระบวนการอ่านและเทคนิคที่ใช้ในการอ่าน โดยข้อดีและข้อจำกัดของการคิดออกเสียงเกี่ยวกับการอ่านสามารถสรุปได้ดังนี้ (อรนุช เศรษฐรัตน์เสถียร, 2556) ดังนี้

1. ข้อดีของการคิดออกเสียง

1.1 การคิดออกเสียงเป็นเทคนิคที่สามารถเก็บข้อมูลได้เป็นจำนวนมากที่วิธีการอื่น ๆ มีข้อจำกัด เช่น การใช้แบบสอบถามไม่สามารถได้ข้อมูลในส่วนที่เป็นการแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบ แต่การคิดออกเสียงสามารถรวบรวมข้อมูลที่เป็นการแสดงโต้ตอบ อารมณ์ความรู้สึก รวมถึงปัญหาที่ประสบขณะดำเนินการเรื่องนั้น ๆ

1.2 การใช้เทคนิคการคิดออกเสียงไม่จำเป็นต้องใช้ผู้ร่วมวิจัยจำนวนมาก จึงมักนิยมใช้ผู้เข้าร่วมวิจัยเพียงจำนวน 5-8 คน

1.3 การคิดออกเสียงมีขั้นตอนการดำเนินการที่ง่าย สะท้อนสิ่งที่ได้จากการอ่านแทบจะทันที ไม่จำเป็นต้องใช้ทักษะขั้นสูงใด ๆ เพื่อถ่ายทอดความคิด

1.4 การคิดออกเสียงขณะอ่าน ช่วยลดความผิดพลาดในเรื่องของความจำเกี่ยวกับเนื้อหาหรือรายละเอียดที่ได้อ่าน เนื่องจากต้องพูดไปพร้อมกับการอ่าน คำตอบที่ได้จึงเป็นตามจริงตามสถานการณ์นั้น ๆ

1.5 การคิดออกเสียงภายหลังการอ่าน เป็นการสะท้อนความคิดที่ผ่านการคิดทบทวน ลดความผิดพลาดของการคิดออกเสียงขณะอ่าน

2. ข้อจำกัดของการคิดออกเสียง

2.1 การคิดออกเสียงใช้ได้เฉพาะนักเรียนเข้าไปมีส่วนร่วมหรืออ่านนั้นไม่สามารถใช้ได้กับการรับรู้ที่นักเรียนจดจำได้แล้ว หรือเป็นการอ่านอย่างรวดเร็วจนไม่สามารถสะท้อนความคิดได้ทัน

2.2 การสื่อความคิดบางอย่างเมื่อต้องพูดสื่อสารไม่สามารถถ่ายทอดให้เข้าใจได้ในเวลาที่จำกัดหรือ ณ ขณะนั้น หรือซับซ้อนจนสื่อเป็นคำพูดได้ยาก

2.3 นักเรียนเกิดความลังเลหรือไม่กล้าพูดเพื่อแสดงความคิดขณะอ่าน เนื่องจากไม่มั่นใจว่าสิ่งที่พูดออกมาเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านหรือเป็นประเด็นสำคัญหรือไม่

2.4 การคิดออกเสียงบางครั้งนักเรียนจะเล่าเรื่องที่ได้อ่านมากกว่าการสะท้อนความคิดของตนเองที่ได้จากการอ่าน จึงเป็นการนำเสนอบทอ่านมากกว่าความคิดของตนเอง

2.5 การคิดออกเสียงยังจำเป็นต้องใช้การจดบันทึก หรือการบันทึกภาพช่วยใน การจดจำหรือวิเคราะห์ เนื่องจากบางครั้งเมื่อต้องคิดออกเสียงหลังจากอ่านแล้ว ไม่สามารถจำรายละเอียดที่สำคัญหรือจำความคิดของตนเองขณะอ่านไม่ได้

โดยสรุปข้อดีและข้อจำกัดของการคิดออกเสียงช่วยให้วิจัยทราบถึงลักษณะเด่นทั้งในเรื่องของขั้นตอนที่ไม่ซับซ้อน การสะท้อนความคิดอย่างตรงไปตรงมา ช่วยลดความผิดพลาดที่เกิดจากความไม่เข้าใจในบทที่อ่าน และเมื่อทราบข้อจำกัดทำให้ผู้วิจัยทราบแนวทางเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นได้

การประเมินความสามารถในการคิดออกเสียง

ในการประเมินความสามารถหรือทักษะในการคิดออกเสียง Ghai (2015) ได้อธิบายวิธีการให้คะแนนความสามารถในการคิดออกเสียงขณะอ่าน ด้วยการนับความถี่ของการพูดที่แสดงถึงกลวิธีการอ่าน และประเมินนักเรียนด้วยมาตราประเมินค่า 5 ระดับ โดยหัวข้อในการประเมินประกอบไปด้วย

1. การคาดเดาเนื้อเรื่อง (Predicting) เป็นการคาดเดาเนื้อเรื่องจากชื่อเรื่องหรือรูปภาพที่ปรากฏในเรื่อง
2. สร้างภาพในจิตใจ (Picturing) เป็นบรรยายให้ผู้ฟังเห็นภาพตามข้อความที่อ่าน
3. เชื่อมโยงสิ่งที่อ่านกับความรู้เดิม (Comparing) เป็นการเชื่อมโยงหรือเปรียบเทียบเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องที่อ่านและประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน
4. ระบุปัญหา (Identifying problems) เป็นการระบุปัญหาว่าขณะอ่านเกิดปัญหาใดบ้าง เช่น คำศัพท์ยาก คำหรือข้อความที่ไม่เข้าใจ ทำให้เกิดความสับสน
5. การแก้ไขความเข้าใจ (Fix-up measures) เป็นขั้นของการแก้ไขความสับสนหรือปัญหาที่เกิดขึ้นขณะอ่าน เช่น การอ่านซ้ำ การตั้งคำถาม การคาดเดาคำตอบที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น

Kakinen และ Hyona (2005); และ Migyanka และ et al (2005) ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเด็นที่ใช้ประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียง ไว้สอดคล้องกันว่าการประเมินความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียน สามารถประเมินได้จากกลวิธีการอ่านที่นักเรียนใช้ เช่น

1. การคาดคะเน การนึกภาพในใจ หรือการคาดเดาความหมายตามชื่อเรื่อง
2. การเล่าเรื่อง ผ่านการพูด การเขียนหรือการวาดภาพ ตามความหมายของเนื้อความ
3. การเล่าเรื่องโดยใช้ภาษาของตนเอง
4. การสรุปใจความสำคัญ
5. การเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมของตนเองกับเรื่องที่กำลังอ่าน
6. การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน
7. การกล่าวถึงปัญหาหรืออุปสรรคขณะอ่าน

8. การแสดงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการอ่าน
9. การจดบันทึกหรือสรุปย่อ
10. การขอความช่วยเหลือจากผู้สอน

เมื่อผู้สอนทราบว่านักเรียนแสดงกลวิธีการอ่านออกมาในรูปแบบใดบ้าง ก็สามารถประเมินจากการพฤติกรรมนั้นได้ เช่น

1. การใช้แบบตรวจสอบรายการ ว่านักเรียนใช้กลวิธีการอ่านแบบใดบ้าง ทั้งก่อนอ่าน ขณะอ่านและหลังจากการอ่านด้วยวิธีการคิดออกเสียง โดยการให้คะแนน ดังตัวอย่าง

1 คะแนน คือ แสดงกลวิธีการอ่าน

0 คะแนน คือ ไม่มีการแสดงกลวิธีการอ่าน

2. การให้ประเมินจากการถ่ายทอดความคิดขณะอ่าน เช่น ถ่ายทอดความคิดเห็น 1 ครั้ง ได้ 1 คะแนน

3. การใช้มาตราประมาณค่า ในการกำหนดเกณฑ์ให้คะแนน เช่น มาตราประมาณค่าแบบ 3 ระดับ หรือมาตราประมาณค่าแบบ 5 ระดับ ดังตัวอย่าง

มาตราประมาณค่าแบบ 3 ระดับ

3 คะแนน หมายถึง ใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 5-6 ครั้ง

2 คะแนน หมายถึง ใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 3-4 ครั้ง

1 คะแนน หมายถึง ใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 1-2 ครั้ง

มาตราประมาณค่าแบบ 5 ระดับ

5 คะแนน หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 9 ครั้ง

ขึ้นไป

4 คะแนน หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 7-8 ครั้ง

3 คะแนน หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 5-6 ครั้ง

2 คะแนน หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 3-4 ครั้ง

1 คะแนน หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 1-2 ครั้ง

จากเกณฑ์การประเมินความสามารถในการคิดออกเสียงข้างต้น สรุปได้ว่าการประเมินความสามารถในการคิดออกเสียง สามารถประเมินได้จากกลวิธีการอ่านที่นักเรียนแสดงออกขณะอ่านเรื่อง ในที่นี้ผู้วิจัยใช้ 8 วิธี ได้แก่ การคาดคะเนเหตุการณ์ล่วงหน้า การสร้างจินตภาพ การเชื่อมโยงสิ่งที่อ่านกับประสบการณ์เดิม การบอกจุดสับสนหรือปัญหา การตั้งคำถาม

การแสดงความคิดเห็น การเล่าเรื่องด้วยภาษาตนเอง และการสรุปใจความสำคัญของเรื่องโดยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

5 คะแนน	หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 9 ครั้งขึ้นไป
4 คะแนน	หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 7-8 ครั้ง
3 คะแนน	หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 5-6 ครั้ง
2 คะแนน	หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 3-4 ครั้ง
1 คะแนน	หมายถึง ความถี่การใช้กลวิธีการอ่านที่แตกต่างกัน 1-2 ครั้ง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการสอนด้วยเทคนิคการคิดออกเสียง

สุภารัตน์ มนตรนิมิต (2545) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การใช้เทคนิคการคิดออกเสียงเป็นเครื่องมือในการวินิจฉัยความสามารถในการแก้ปัญหาโจทย์คณิตศาสตร์เพื่อจัดสอนซ่อมเสริมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษากระบวนการคิดและวิธีการคิดแก้ปัญหาโจทย์คณิตศาสตร์ 2) วิเคราะห์วิธีคิดของนักเรียนกลุ่มที่ได้คะแนนผ่านเกณฑ์ที่กำหนด 3) เพื่อวินิจฉัยข้อบกพร่องในวิธีคิด 4) ศึกษาผลของการสอนซ่อมเสริมตามวิธีคิดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2544 จำนวน 30 คน นำข้อมูลที่ได้มาแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ ผลการวิจัยพบว่าการคิดออกเสียงส่งผลให้นักเรียนแก้โจทย์ปัญหาหลังเรียนได้เพิ่มขึ้นและพบวิธีการคิดแบบใหม่หลังการเรียน

บุษยรัตน์ จันทรประเสริฐ (2552) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การทดสอบประสิทธิผลของการใช้เทคนิคการคิดออกเสียงในการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : การทดลองแบบอนุกรมเวลา” โดยมีจุดประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาและเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจหลังการทดลองระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกอ่าน โดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียงกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการฝึกอ่านแบบปกติ 2) ศึกษาและเปรียบเทียบพัฒนาการความสามารถในการอ่านภาษาไทยระหว่างนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกอ่าน โดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียงกับนักเรียนกลุ่มควบคุมที่ได้รับการฝึกอ่านแบบปกติ และ 3) ตรวจสอบประสิทธิภาพผลของวิธีการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจด้วยเทคนิคการคิดออกเสียง เป็นการศึกษาวิจัยกึ่งทดลองแบบอนุกรมเวลา กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนขนาดกลางแห่งหนึ่ง ในจังหวัดฉะเชิงเทรา จำนวน 52 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบวัดความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจจำนวน 7 ฉบับ ที่เป็นแบบวัดคู่ขนานกัน

และวิเคราะห์ผลการวิจัยด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำและสถิติทดสอบ Z ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกอ่านโดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียง มีความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่อ่านแบบปกติ และมีค่าเฉลี่ยพัฒนาการสูงกว่าก่อนเรียน

ยุพาวรรณ จันทรศรี (2556) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบด้านการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการอ่านแบบ Think aloud กับการอ่านแบบปกติ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยเทคนิคการอ่านแบบ Think aloud 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจระหว่างกลุ่มที่เรียนด้วยเทคนิคการอ่านแบบ Think aloud กับกลุ่มปกติ 3) เพื่อศึกษาความคงทนในการอ่านเพื่อความเข้าใจ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 60 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติและแบบที่ใช้เทคนิคการอ่านแบบ Think aloud และ แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการอ่านแบบ Think aloud มีความสามารถการอ่านเพื่อความเข้าใจสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่ากลุ่มปกติ และมีความคงทนหลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์

จารุวัลย์ พิมผนวช (2559) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การแก้ปัญหาการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา” โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อแก้ปัญหาการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียง ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย ครั้งนี้คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2559 จำนวน 2 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากนักเรียนมีผลการประเมินการอ่านไม่ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 50 โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียง และแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ซึ่งมีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเท่ากับ 1.0 การวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติ ร้อยละ โดยนำเสนอข้อมูลเป็นตารางและการพรรณนาผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การใช้เทคนิคการคิดออกเสียง ปรากฏว่า หลังใช้เทคนิคการคิดออกเสียงในการแก้ปัญหาการอ่าน จับใจความกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 นักเรียนคนที่ 1 มีความสามารถในการอ่าน จับใจความสำคัญ คิดเป็นร้อยละ 70 นักเรียนคนที่ 2 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ คิดเป็นร้อยละ 76.67 ซึ่งนักเรียนทั้ง 2 คน มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สูงขึ้นกว่าก่อนใช้เทคนิคการคิดออกเสียง

Jahandar (2012) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การใช้การคิดออกเสียงในการอ่านวิเคราะห์ โดย EFL” โดยมีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อ ศึกษาผลการใช้เทคนิคการคิดออกเสียงกับวิธีปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนจำนวน 2 กลุ่ม กลุ่มละ 32 คน ใช้เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการอ่านแบบ Think aloud แบบทดสอบ TOEFL test และ แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ การทดสอบค่า t แบบ Independent ผลการวิจัยพบว่านักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการสอนคิดออกเสียงมีผลการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่ากลุ่มควบคุม

Alshammari (2015) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบผลของการใช้เทคนิค การสอนคิดออกเสียงสองวิธีระหว่างการคิดออกเสียงขณะอ่านและคิดออกเสียงภายหลังจากการ อ่านเสร็จ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบวิธีการสอนโดยใช้เทคนิคการสอนคิด ออกเสียงสองวิธี กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการ จัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการอ่านแบบ Think aloud แบบคิดออกเสียงขณะอ่านและคิดออกเสียง ภายหลัง และแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่าการคิดออกเสียงทั้งสองวิธีทั้งแบบ คิดออกเสียงขณะอ่านและคิดออกเสียงภายหลัง ส่งผลต่อความสามารถในการอ่าน จับใจความของนักเรียนไม่แตกต่างกัน และนักเรียนมีผลการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

Nasir (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง “ผลการใช้การอ่านออกเสียงในการสอนการเพื่อ ความเข้าใจ” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้การสอนการคิดออกเสียงที่มีต่อการอ่านเพื่อ ความเข้าใจ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 1 กลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ใน การวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคนิคการอ่านแบบ Think aloud และ แบบทดสอบวัด ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐานและการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค การอ่านแบบ Think aloud มีความสามารถการอ่านเพื่อความเข้าใจสูงกว่าก่อนเรียน

จากงานวิจัยข้างต้น สรุปได้ว่า การใช้วิธีการสอนด้วยเทคนิคการคิดออกเสียง สามารถใช้ได้กับวิชาที่เกี่ยวกับภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คณิตศาสตร์ในกลุ่มนักเรียนทั้งในระดับ ประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ทั้งในกลุ่มนักเรียนกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ โดยการสอนแบบ การคิดออกเสียง เป็นกระบวนการสอนที่ทำให้นักเรียนอ่านจับใจความ อ่านวิเคราะห์และอ่านเพื่อ ความเข้าใจได้ โดยอาศัยการอ่านที่ทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาที่อ่านผ่านการพูดแสดงความคิดที่ ได้จากการอ่านร่วมกับการแลกเปลี่ยนกับเพื่อน ที่มีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำ



ตาราง 2 การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการคิดออกเสียง

ชื่อ	ปี	เรื่อง	กลุ่มเป้าหมาย/ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือ	ผลการวิจัย	ข้อจำกัด/ ประเด็นที่ น่าสนใจ
สุदारัตน์ มนต์นิมิต	2545	การใช้เทคนิคการคิดออกเสียง เป็นเครื่องมือในการวินิจฉัย ความสามารถในการแก้ปัญหา โจทย์คณิตศาสตร์เพื่อจัดสอน ซ่อมเสริม สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 3	นักเรียนชั้น มัธยมศึกษา ปีที่ 3 จำนวน 30 คน	- แผนฯ Think aloud - แบบทดสอบ อ่านเพื่อความ เข้าใจ	- ความสามารถในการ การแก้ปัญหา คณิตศาสตร์หลังเรียน สูงขึ้นและพบวิธีการคิด แบบใหม่	- ระยะเวลาการทำ น้อย
จารุวัลย์ ทิมผนวช	2559	การแก้ปัญหาการอ่านจับ ใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิค การคิดออกเสียง ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/2 โรงเรียน สาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวน สุนันทา	นักเรียนชั้น ป. 1 จำนวน 2 คน	- แผนฯ Think aloud - แบบวัดการอ่าน จับใจความ	- ความสามารถในการ อ่านจับใจความหลัง เรียนสูงขึ้น - ความสามารถในการ ทำกาารทดลอง	- ควรเพิ่ม ระยะเวลาในการ ทำการทดลอง

ชื่อ	ปี	เรื่อง	กลุ่มเป้าหมาย/ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือ	ผลการวิจัย	ข้อจำกัด/ ประเด็นที่ น่าสนใจ
บุษยารัตน์ จันทร์ประเสริฐ	2550	การทดสอบประสิทธิผลของการ ใช้เทคนิคการคิดออกเสียงใน การพัฒนาความสามารถในการ อ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 : การทดลองแบบอนุกรม เวลา	นักเรียนชั้น ป. 5 จำนวน 52 คน	- แบบทดสอบ การอ่านเพื่อ ความเข้าใจ	- ความสามารถด้าน การอ่านเพื่อความ เข้าใจ หลังเรียนสูงขึ้น และแตกต่างกัน - มีระดับพัฒนาการ การอ่านสูงขึ้นกว่าก่อน เรียน	- เป็นนักเรียนใน ห้องเรียนปกติ - ใช้การทดลอง 12 ครั้ง - ไม่ได้ใช้กับการ อ่านจับใจความ
ยุพารรณ จันทร์ศรี	2556	การเปรียบเทียบด้านการอ่าน ภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วย เทคนิคการอ่านแบบ Think aloud กับการอ่านแบบปกติ	นักเรียนชั้น ม. 1 จำนวน 2 ห้อง รวม 60 คน	- แผนฯ Think aloud - แบบทดสอบ ด้านการอ่านเพื่อ ความเข้าใจ	- ความสามารถด้าน การอ่านเพื่อความ เข้าใจ หลังเรียนสูงขึ้น - ความคงทนหลังอยู่ 2 สัปดาห์	- เป็นนักเรียนใน ห้องเรียนปกติ - การคงทนหลัง เสร็จสิ้นการ ทดลอง

ชื่อ	ปี	เรื่อง	กลุ่มเป้าหมาย/ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือ	ผลการวิจัย	ข้อจำกัด/ ประเด็นที่ น่าสนใจ
Jahandar	2012	การใช้การคิดออกเสียงในการ อ่านวิเคราะห์ โดย EFL	นักเรียนระดับ มัธยมศึกษา จำนวน 2 กลุ่ม กลุ่มละ 32 คน	- แผนฯ Think aloud - แบบทดสอบ ด้านการอ่าน - TOFEL test	- ความสามารถด้าน การอ่านหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียน - กลุ่มทดลองมีผลการ เรียนสูงกว่ากลุ่ม ควบคุม	- การใช้ แบบทดสอบ มาตรฐาน คือ TOFEL test ใน การวัดผลที่เกิด จากการใช้วิธีการ สอน
Alshammar.	2015	การศึกษาเปรียบเทียบผลของ การใช้เทคนิคการสนทนาคิดออก เสียงสองวิธีระหว่างการคิดออก เสียงขณะอ่านและคิดออกเสียง ภายหลังจากการอ่าน"	นักเรียนระดับ มัธยมศึกษา	- แผนฯ Think aloud 2 รูปแบบ - แบบทดสอบ ด้านการอ่าน	- ความสามารถด้าน การอ่านหลังเรียนสูง กว่าก่อนเรียน - การคิดออกเสียงทั้ง สองวิธีส่งผลต่อการ อ่านไม่แตกต่างกัน	- การใช้วิธีการคิด ออกเสียงสอง รูปแบบในการ เปรียบเทียบ ความสามารถใน การอ่าน

ชื่อ	ปี	เรื่อง	กลุ่มเป้าหมาย/ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือ	ผลการวิจัย	ข้อจำกัด/ ประเด็นที่ น่าสนใจ
Nasir	2018	ผลการใช้อ่านออกเสียงใน การสนทนาเพื่อความเข้าใจ	นักเรียนชั้น ป. 2	- แผนฯ Think aloud - แบบทดสอบ ด้านการอ่านเพื่อ ความเข้าใจ	- ความสามารถด้าน การอ่านเพื่อความ เข้าใจ หลังเรียนสูงขึ้น	- เป็นนักเรียนใน ห้องเรียนปกติ - เนื้อหาไม่ หลากหลาย - เวลาทดลอง 8 ครึ่ง

จากตารางพบว่า การสนทนาการคิดออกเสียงสามารถใช้ทั้งรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับภาษาทั้งภาษาไทย ภาษาอังกฤษ หรือวิชาคณิตศาสตร์ ใช้ได้กับ
กลุ่มนักเรียนทั้งในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ทั้งแบบกลุ่มเด็กและกลุ่มใหญ่ สิ่งที่สามารถเพิ่มเติมได้คือการใช้วิธีการสนทนาการคิดออกเสียงกับ
การอ่านเพื่อความเข้าใจความ กับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย กับเนื้อหาการอ่านที่หลากหลาย และการเพิ่มระยะเวลาเพื่อพัฒนาทักษะในด้าน
การอ่านให้มากขึ้น เหมาะกับการพัฒนาทักษะการอ่านด้วยความและสามารถใช้ในการคิดออกเสียงเพื่อพัฒนาการอ่านได้อย่างเหมาะสม

เอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมการศึกษา

ความหมายเกมการศึกษา

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2555) ได้ให้ความหมายของเกมการศึกษาไว้ว่า เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษา การเล่นเกมการศึกษาจึงต้องใช้กฎ กติกา มีกระบวนการเล่นที่เป็นสิ่งเร้าในการเรียนรู้ด้วยความ สนุกสนาน นักเรียนมีโอกาสเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและแบบกลุ่ม นอกจากนี้เกมยังช่วยฝึกในเรื่อง ของทักษะความพร้อมในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา รุจิตรา ทังศรี (2546); สำเริง งามขำ (2546); และ สิริรัตน์ เพ็ชรโปรี (2548) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า เกมการศึกษาจะช่วย ทักษะการเรียนรู้ กระตุ้นความสนใจ เกิดการเรียนรู้ผ่านความคิดรวบยอดซึ่งต้องอาศัยการทำงาน และการเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอน โดยการเล่นเกมอาจต้องใช้อุปกรณ์หรือเป็นกิจกรรมที่เน้นความ สนุกสนาน เป็นวิธีการคล้ายเครือข่ายวิธีการหนึ่ง นอกจากการใช้เกมเพื่อการแข่งขันแล้วยังสามารถ ใช้ในการประเมินว่าผู้เล่นพัฒนาการหรือทำได้ตามเป้าหมายที่กำหนดภายใต้กฎหรือกติกาหรือไม่

จากข้างต้น สรุปได้ว่า เกมการศึกษา เป็นกระบวนการหรือกิจกรรมที่กระตุ้นหรือ เร้าให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมเดี่ยวหรือกลุ่ม เกิดความเพลิดเพลิน และใช้เกม เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อให้เข้าใจถึงความคิดรวบยอดและประเมินหรือวัดพัฒนาการของนักเรียนผ่าน การเล่นเกมการศึกษาได้

จุดประสงค์ของเกมการศึกษา

การใช้เกมศึกษานั้นจำเป็นต้องคำนึงถึงจุดมุ่งหมายของการใช้เกม เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ตามจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ โดยสำนักวิชาการและ มาตรฐานการศึกษา (2558) ได้อธิบายจุดประสงค์ของการใช้เกมการศึกษาไว้ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กได้รับความรู้ มีความเข้าใจเรื่องเกมประเภทต่าง ๆ รู้วิธีการ เล่น เข้าใจกติกา เข้าใจประโยชน์ที่ได้รับจากการเล่นเกม
2. เพื่อให้เด็กได้ใช้ทักษะเบื้องต้นในการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย
3. เพื่อให้เด็กทัศนคติรักและชื่นชอบการใช้กิจกรรมเพื่อให้เกิด ประโยชน์ในเวลาว่างซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองในอนาคต
4. เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนในการเรียนรู้ผ่านบทเรียน และสามารถนำเกมมาส่งเสริมกิจกรรมนอกห้องเรียนได้

นอกจากนี้หน้าที่ เกิดอรุณ (2562); สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2555); ได้อธิบายถึงจุดประสงค์ของการใช้เกมในการศึกษาไว้สอนคล้องกัน ดังนี้

1. เกมเป็นสิ่งที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้การทำงานและการอยู่ร่วมกับผู้อื่น

2. เกมเป็นการตอบสนองของพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็ก เนื่องจากขณะเล่นเกมเด็กจะแสดงออกอย่างเต็มที่ มีความสดชื่น สนุกสนาน เบิกบาน ทำให้เด็กรู้สึกเป็นสุขเพราะได้เล่นสิ่งที่ต้องการ ช่วยลดความตึงเครียดทางด้านจิตใจและช่วยให้เกิดความแจ่มใสพร้อมกับการเรียนในแต่ละครั้ง

3. เกมเป็นการตอบสนองความต้องการของเด็ก ๆ ในหลาย ๆ ด้าน เช่น ในด้านของความอยากรู้อยากเห็นซึ่งเด็กแสดงออกโดยการทดลอง หยิบ จับ สัมผัส เขย่า ฟังเสียง ด้านความต้องการทางร่างกาย ความต้องการทางจิตใจเป็นการทดแทนความต้องการของเด็ก

4. ช่วยพัฒนาคุณสมบัติหลายประการที่จะช่วยให้เด็กประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพเมื่อเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นเมื่อเด็กได้เล่นเกมที่มีประโยชน์จะกลายเป็นพื้นฐานในการทำงานของเด็กในอนาคต

5. เป็นการเตรียมชีวิตของเด็กเพื่อให้รู้จักหน้าที่ของตนเองที่ต้องทำในอนาคต ฝึกการพึ่งตนเอง การถือเพื่อ การแบ่งปัน การเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

6. ช่วยให้เด็กค้นพบความสามารถของตนเอง เช่น ความสามารถในการจดจำ การจำแนกวัตถุ สิ่งของ ขนาด สี การฝึกกระบวนการคิด ให้พัฒนารูปแบบที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก

7. ช่วยพัฒนารูปแบบความคิดของเด็กในขณะที่เด็กเล่นเกม เด็กได้ฝึกคิดเป็นช่วงสั้น ๆ มีโอกาสค้นหาเหตุผล คิดแก้ปัญหา ฝึกการตัดสินใจ ซึ่งกระบวนการเหล่านี้จะเกิดจากการฝึกปฏิบัติโดยที่เด็กไม่รู้ตัว แต่รูปแบบความคิดของเด็กก็พัฒนาไปเรื่อย ๆ ยังมีโอกาสได้ฝึกฝนและได้รับการยอมรับมากเท่าใด เด็กก็จะสามารถพัฒนาความคิดของตนเองได้อย่างเป็นระบบและมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น

8. เกมช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่แสดงออก กล้าคิดมากขึ้น และคิดได้อย่างอิสระ หากมีการส่งเสริมและยอมรับความคิดเห็นและจินตนาการของเด็ก จะทำให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าคิด มีอิสระในการสร้างสรรค์จินตนาการ ทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเองและกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมตามความคิดของตนเอง

9. ช่วยพัฒนาเด็กในทุก ๆ ด้าน ทั้งด้านร่างกายที่สามารถฝึกความสัมพันธ์ระหว่างมือกับสายตาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้านอารมณ์และจิตใจที่เกมช่วยพัฒนาอารมณ์จิตใจให้มั่นคง รู้จักการควบคุมอารมณ์และปรับให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมด้านสังคม ที่ช่วยให้เด็กมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นใน การเรียนรู้และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น รู้จักบทบาทของตนเอง และด้านสติที่เกิดความคิดรวบยอดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

จากจุดประสงค์ข้างต้นสรุปได้ว่าเกมการศึกษา มีจุดประสงค์ดังนี้

1. เพื่อเป็นสื่อหรือกิจกรรมในการเชื่อมโยงบทเรียนกับจุดมุ่งหมายของการเรียนให้บรรลุตามสิ่งที่ได้ตั้งไว้

2. เพื่อเป็นการส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างอิสระ

3. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาด้านอารมณ์ จิตใจ สติปัญญาและสังคม

4. เพื่อฝึกการมองภาพรวมและเชื่อมโยงสัมพันธ์จนเกิดเป็นความคิดรวบยอด

5. เพื่อใช้เกมเป็นสื่อกระตุ้นในการรื้อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และแสดงพฤติกรรมได้อย่างเหมาะสมกับช่วงวัย

6. เพื่อเป็นการฝึกปฏิบัติตามคำสั่ง แนวทางหรือคำแนะนำ จัดระเบียบความคิดและเหตุผล

ดังนั้น ในการใช้เกมการศึกษาทุกครั้งจึงจำเป็นต้องตั้งกำหนดจุดมุ่งหมายในการเรียนและ การใช้เกมให้เหมาะสมและสอดคล้องกัน เพื่อให้การใช้เกมการศึกษาแต่ละครั้งเอื้อให้การเรียนรู้ของเด็กประสบความสำเร็จและบรรลุได้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

ประโยชน์ของการสอนโดยใช้เกม

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2555) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมในการจัดการเรียนรู้ ว่าเกมช่วยฝึกฝนให้เด็กมีระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์หรือข้อกำหนดเกิดการปรับตัวเข้ากับสังคม นอกจากนี้เกมยังถือเป็นสิ่งเร้าให้เด็กเกิดความอยากเล่น ผลการเล่นเกมของเด็กเมื่อประสบผลสำเร็จจะเป็นการเสริมแรงและรางวัลกับเด็กในทันที ส่งเสริมให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง นอกจากนี้ ประภากร โล่ห์ทองคำ (2552); อัจฉรา ชิวพันธ์ (2556) ยังได้อธิบายความสำคัญของการใช้เกมในการจัดกิจกรรมในการเรียนรู้ไว้สอดคล้องกัน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาด้านความคิด เกิดการจัดระเบียบการคิด พิจารณาอย่างรอบคอบก่อนลงมือทำหรือก่อนเล่นเกม
2. ช่วยในการฝึกฝนทางภาษาและทบทวนเนื้อหาวิชาต่าง ๆ เนื่องจากการเล่นเกมจำเป็นต้องอ่านคำสั่ง คำแนะนำ รายละเอียดหรือวิธีการเล่นเกม รวมถึงเนื้อหาที่แทรกในเกมตามจุดมุ่งหมายในการเรียนแต่ละวิชา
3. ช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถของแต่ละบุคคล ซึ่งเป็นการตอบสนองของความต้องการและความแตกต่างของเด็กแต่ละคนตามพัฒนาการศักยภาพ
4. ช่วยประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งการเล่นเกมจำทำให้ทราบว่าเด็กเข้าใจเนื้อหาบทเรียน คำสั่ง กฎ กติกาหรือจุดมุ่งหมายที่กำหนดหรือไม่ เมื่อเด็กผ่านกวดทดสอบของเกมหรือปฏิบัติได้ถูกต้อง จะเป็นการประเมินเบื้องต้นว่าเด็กเรียนรู้อะไรบ้างจากการทำกิจกรรม และต้องเพิ่มเติมในเนื้อหาส่วนใด
5. ช่วยให้เด็กเกิดความเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียดในการเรียน จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีและเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว เนื่องจากเมื่อลดความตึงเครียด เด็กจะพร้อมเรียนรู้และแสดงออกได้อย่างอิสระ สอดคล้องกับความชอบและศักยภาพของตนเอง
6. ช่วยจูงใจและเป็นสิ่งเร้าให้เด็กเกิดความสนใจ เนื่องจากเกมมีหลากหลายรูปแบบและวิธีการนำเสนอที่น่าสนใจ ดังนั้นเมื่อใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงเป็นการใช้สื่อหรือกิจกรรมที่สอดคล้องกับความต้องการของเด็ก จึงก่อให้เกิดความกระตือรือร้นหรือความสนใจเป็นพิเศษในการเรียนและการร่วมกิจกรรม
7. ช่วยส่งเสริมทักษะในการสื่อสาร การทำงานร่วมกับผู้อื่น การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่และการช่วยเหลือกัน เนื่องจากการเล่นเกมบางครั้งจำเป็นต้องเล่นร่วมกับผู้อื่น ดังนั้นหากฝึกการเล่นเกมร่วมกันก็ถือเป็นเรื่องของการเข้าสังคม ฝึกการสื่อสารและการให้ความช่วยเหลือผู้อื่นไปพร้อมกับการเรียนรู้
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบและช่วยให้เด็กฝึกปฏิบัติตามหน้าที่ ตามระเบียบกฎเกณฑ์ เนื่องจากเกมมีคำสั่ง ข้อกำหนดหรือระยะเวลาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตามเพื่อให้การเล่นเกมประสบผลสำเร็จ ดังนั้นการเล่นเกมของเด็กจึงต้องแสดงออกถึงความรับผิดชอบในการเล่นตามหน้าที่ หรือส่วนที่ตนเองได้รับมอบหมาย
9. ช่วยให้ครูได้เห็นพฤติกรรมของเด็กชัดเจนขึ้น เมื่อเด็กเล่นเกมจะแสดงความเป็นตัวตนเองเด็กออกมา ช่วยให้ครูหรือผู้สังเกตเห็นพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดหรือพฤติกรรมที่จำเป็นต้องแก้ไขได้อย่างถูกต้อง

10. ใช้เป็นกิจกรรมในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน เสริมบทเรียนและสรุปบทเรียน เพื่อให้เด็กได้ใช้เกมเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนรู้ และใช้ประโยชน์จากบทเรียนได้อย่างเต็มที่และเหมาะสม

จากประโยชน์ของการใช้เกมในการจัดการเรียนรู้ สรุปได้ว่า การใช้เกมจะช่วยให้เด็กเกิดความกระตือรือร้นในการเรียน เกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติและความชื่นชอบที่คำนึงถึงความแตกต่างของแต่ละบุคคล ครูสามารถสังเกตพฤติกรรมและใช้เกมในการวัดและประเมินผลจากการเรียนรู้ของเด็กได้ในทันที นอกจากนี้เกมยังช่วยพัฒนาทักษะในการสื่อสาร การเข้าสังคม การช่วยเหลือกัน ฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบและมีเหตุผล การใช้เกมจึงก่อให้เกิดประโยชน์แก่เด็กหากใช้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับจุดมุ่งหมาย

หลักการนำเกมการศึกษาประกอบการจัดการเรียนรู้

ในการเลือกเกมการศึกษาเพื่อใช้ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้นั้น จำเป็นต้องมีหลักการคัดเลือกเพื่อให้เกมที่เลือกนั้นสามารถส่งเสริมการเรียนรู้และเกิดประโยชน์แก่นักเรียน กรมวิชาการ (2552); รำไพ โพธิ์จิต (2547) ได้อธิบายวิธีการคัดเลือกเกมที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ไว้สอดคล้องกัน สรุปได้ดังนี้

1. เกมการศึกษาต้องตอบสนองต่อจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ โดยครูต้องแจ้งจุดมุ่งหมายในการเล่นแต่ละครั้งแก่นักเรียนทราบ
2. ต้องเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน สอดคล้องกับความสนใจและมีความท้าทายความสามารถของนักเรียน
3. มีวิธีการใช้และนำไปใช้ได้หลายกิจกรรมหรือดัดแปลงใช้เป็นสื่อการสอนได้เป็นอย่างดี มีการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้ามีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรม
4. มีเนื้อหาถูกต้องและทันสมัย ใช้เวลาในการเตรียมตัวน้อย
5. เป็นเกมการศึกษาที่มีคุณภาพ ชัดเจน เหมาะสมและขนาดพอเหมาะจะระยะเวลาเล่นไม่นานเกิน
6. เกมมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทแวดล้อมของท้องถิ่น และไม่ทำลายวินัยของนักเรียนในห้องเรียนหลังจากการเล่นเกม
7. เป็นเกมที่มีความแข็งแรง ทนทาน ใช้งานได้นานและสามารถใช้ได้กับทุกกลุ่ม
8. เกมช่วยให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ภายในเวลาที่เหมาะสม
9. เกมต้องไม่ก่อให้เกิดอันตรายต่อนักเรียนทั้งทางร่างกายและจิตใจ

จากหลักการคัดเลือกเกมเพื่อใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สรุปได้ว่าในการคัดเลือกเกมต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของการเรียน มีความท้าทายนักเรียนผ่านรูปแบบของเกมที่หลากหลาย ประยุกต์ใช้ในเนื้อหาหรือกิจกรรมอื่นได้ มีความปลอดภัยต่อผู้ใช้วิธีการใช้ยุ่งยาก ใช้ระยะเวลาเหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อให้สามารถเล่นเกมการศึกษาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

ขั้นตอนการใช้เกมการศึกษา

ในการนำเกมการศึกษามาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำเป็นต้องเข้าใจถึงแนวทางในการปฏิบัติ เพื่อให้การใช้เกมการศึกษามีประสิทธิภาพมากที่สุด Moursund (2007). (2546); ยาวพา เดชะคุปต์ (2546); และ อัจฉรา ชิวพันธ์ (2556) ได้นำเสนอถึงขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมการศึกษาไว้สอดคล้องกัน สรุปขั้นตอนได้ดังนี้

1. **ขั้นเลือก** ในขั้นนี้ครูผู้สอนจำเป็นต้องเลือกเกมที่เหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน เหมาะสมกับวัยและความสนใจของนักเรียน โดยพิจารณาถึงความเหมาะสมเรื่องระยะเวลา สถานที่และอุปกรณ์ประกอบการเล่นเกมแต่ละครั้ง

2. **ขั้นกำหนดตัวผู้เล่น** เกมบางชนิดต้องการคนเล่นจำนวนมาก เกมบางชนิดใช้ผู้เล่นจำนวนน้อย การกำหนดตัวผู้เล่นจึงจำเป็นต้องเหมาะสมกับเนื้อหาและสถานการณ์ เปิดโอกาสให้นักเรียน แต่ละคนมีส่วนร่วมในการดำเนินกิจกรรมด้วย

3. ขั้นเล่น

3.1 กรณีที่เป็นเกมใหม่ เด็กยังไม่เคยเล่นมาก่อน ครูผู้สอนต้องอธิบายขั้นตอนการเล่นอย่างชัดเจนและอธิบายจุดประสงค์ในการเล่น

3.2 กรณีที่เคยเล่นเกมแล้ว อาจทบทวนก่อนเล่นเกม ทั้งกติกาการเล่น เกมและการทบทวนจุดประสงค์ของการเล่นเกมแต่ละครั้ง

4. **ขั้นวิเคราะห์** ครูกับนักเรียนร่วมมือกันวิเคราะห์ด้วยการอภิปรายประโยชน์ที่ได้จากการเล่นเกม เนื้อหาสาระที่สอดแทรกหรือเป็นกรณีศึกษาแนวทางในการค้นหาความรู้เพิ่มเติม

5. **ขั้นสรุป** นักเรียนและครูช่วยกันสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม ครูควรอธิบายให้นักเรียนเข้าใจ กฎ กติกาของการเล่น อาจมีการสาธิตวิธีการเล่นให้ชมก่อนลงมือเล่น ขณะเล่นเกมครูควรให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด

สรุปได้ว่า ขั้นตอนการสอนโดยใช้เกม ผู้สอนจึงต้องเข้าใจขั้นตอนอย่างเป็นลำดับ ตั้งแต่ขั้นตอนการเลือกเกมที่เหมาะสม ขั้นกำหนดตัวผู้เล่นเพื่อให้เหมาะสมกับเกม ขั้นการเล่น

ที่ครูต้องอธิบายนักเรียนเข้าใจ ชั้นการวิเคราะห์สิ่งที่เกมต้องการสื่อและชั้นของการสรุปเนื้อหาที่ได้จากการเล่นเกม

ความหมายของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Games) หรือเกมกระดาน เป็นเกมเทเบิลทอป (Tabletop Games) ที่ผู้เล่นต้องมีการวางตำแหน่งหรือเคลื่อนย้ายชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่าง ๆ บนพื้นที่ใด ๆ ที่กำหนด ซึ่งมีการทำสัญลักษณ์เอาไว้ก่อนหน้า เช่น โด๊ะ พื้น กล่องขนาดใหญ่ เป็นต้น โดยมีกติกาจำกัดการเล่นที่ง่ายหรือกติกาที่ซับซ้อน มีวิธีการเล่นที่หลากหลาย (จันทร์เพ็ญ ชมชัยแก้ว, 2563) บอร์ดเกมมีแนวอย่างหลากหลาย ทั้งแนวเกมสำหรับเล่นคนเดียว ไปจนถึงสามารถเล่นได้ 20 คน บอร์ดเกมแต่ละแนวจะรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะของตัวเอง (ธีรวัฒน์ เพชรใหญ่, 2559)

จากรูปแบบการศึกษาและรูปแบบของเกมที่ได้เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบันเป็นการเรียนรู้ผ่านเกมที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ เน้นการเข้าถึงของนักเรียนและเรียนรู้หลักวิชาการได้อย่างสนุกสนาน เมื่อเกมถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้และได้รับการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถสร้างความเสมือนจริงและให้ความเพลิดเพลิน การใช้เกมที่เป็นเกมออนไลน์จึงได้รับความสนใจและพัฒนาเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน

ดังนั้น บอร์ดเกม (Board Games) จึงหมายถึง เกมประเภทหนึ่งที่ใช้รูปแบบของของเกมกระดาน (Board Games) ที่นำเสนอวิธีการเล่นบนโด๊ะ มีอุปกรณ์เป็นชิ้นหรือเป็นชุดเพื่อใช้ประกอบการเล่น และการเล่นผ่านระบบออนไลน์ผ่านแพลตฟอร์มตามรูปแบบของเว็บไซต์ แต่ยังคงรักษากติกาการเล่น เกณฑ์การให้คะแนน จำนวนผู้เล่น ประเภทของเกม ตามรูปแบบของ เกมกระดาน สามารถเล่นได้ผ่านคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์แบบพกพาหรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟน ซึ่งง่ายต่อการเข้าถึงเกมและสะดวกต่อการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลาตามความพร้อมของนักเรียน (สุชาติ แสนพิช, 2558)

สรุปได้ว่า บอร์ดเกมหมายถึง เกมกระดานที่เล่นได้ทั้งใช้กระดาน มีอุปกรณ์ประกอบการเล่นหรือการเล่นโดยใช้รูปแบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์ มีการกำหนดกติกา รูปแบบการเล่น จำนวนผู้เล่นที่เหมาะสมกับเนื้อหาและประเภทของบอร์ดเกม

ประเภทของบอร์ดเกม

Silverman (2013) ได้อธิบายถึงประเภทของบอร์ดเกม ซึ่งแบ่งออกได้เป็นทั้งหมด 5 ประเภท ดังนี้

1. เกมแบบครอบครัว หรือบอร์ดเกมแบบดั้งเดิม (Family Games or Classic Board Games) เช่น เกมบันไดงู เป็นบอร์ดเกมรุ่นแรก ๆ ที่กติกาไม่ซับซ้อน มักเป็นการเดินทางจากจุดเริ่มต้นไปยังจุดมุ่งหมาย โดยมีการให้คะแนนและเรื่องการเสี่ยงโชคเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่เน้นการวางแผนหรือความคิดที่ซับซ้อน อาจใช้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมครอบครัวหรือเพื่อน

2. เกมแบบยุโรป (Euro-style Games) เป็นเกมกระดานที่ใช้เวลาเล่นมาเกิน 1 ชั่วโมง กติกาการเล่นไม่ซับซ้อน เน้นการปฏิสัมพันธ์ ไม่สร้างความขัดแย้ง เป็นเกมที่ต้องหาข้อมูลและเลือกวิธีการของแต่ละคนในการเล่นหรือแต่ละรอบ มีการให้คะแนนในเกมแต่ละรอบ

3. เกมสร้างชุดไพ่ (Deck-Building Games) เป็นเกมที่เล่นในลักษณะไพ่ แต่ละคนจะมีไพ่ในสำรับของตัวเองจำนวนหนึ่งและจะมีไพกองกลางทั้งหมด ซึ่งไพ่แต่ละใบจะมีค่าสั่ง หน้าที่ และคะแนนแตกต่างกันออกไป แล้วผู้เล่นแต่ละคนต้องวางแผนการสร้างไพของตัวเองให้ได้คะแนนเยอะที่สุด ตัวอย่างเกมประเภทนี้ เช่น Dominion

4. เกมวางแผนเชิงนามธรรม (Abstract Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมประเภทหนึ่ง มักแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย เพื่อวางแผนและคิดหาแนวทางแก้ปัญหาในแต่ละด้าน เกมจะสิ้นสุดลงเมื่อมีฝ่ายชนะ ตัวอย่างบอร์ดเกมประเภทนี้ เช่น เกมหมากรุก หมากรุก หมากรุก หมากรุก โกะ เป็นต้น

5. เกมวางแผน (Strategy Games) เป็นบอร์ดเกมที่ค่อนข้างได้รับความนิยม เป็นเกมที่ต้องอาศัยความร่วมมือกันระหว่าง 2 ฝ่าย ซึ่งเป็นแนวเกมที่อาศัยความร่วมมือ ใช้เวลาเล่นค่อนข้างนาน เพราะต้องให้ผู้เล่นและฝ่ายคิดวางแผนกลยุทธ์ หรือการเจรจาต่อรอง หรือการหาแนวทางร่วมกันในการเล่น

สรุปได้ว่าประเภทของบอร์ดเกม สามารถแบ่งออกได้หลายประเภทขึ้นกับเกณฑ์ในการแบ่ง เช่น แบ่งตามเนื้อหาหรือเนื้อเรื่องก็สามารถแบ่งได้เป็น บอร์ดเกมแบบดั้งเดิม บอร์ดเกมแบบยุโรป บอร์ดเกมแบบสร้างชุดไพ่ บอร์ดเกมแบบวางแผนเชิงนามธรรมและบอร์ดเกมแบบวางแผน เป็นต้น

การออกแบบและการสร้างบอร์ดเกม

บอร์ดเกมเป็นเกมประเภทหนึ่งที่ใช้วิธีการสร้างเกมคล้ายคลึงกับการสร้างเกมแบบทั่วไป โดยอาศัยหลักการสร้างที่เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับเกมแต่ละประเภท โดยสกุลบุตร เอกวิธานิพนธ์ (2562) ได้อธิบายเกี่ยวกับการออกแบบและสร้างบอร์ดเกมไว้ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

ในการออกแบบบอร์ดเกม เป็นการสร้างภาพในความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรม ด้วยการเล่าเรื่องผ่านการเล่นเกมซึ่งการออกแบบเบื้องต้นใช้หลักการเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ (Three-Act Structure) ได้แก่

องก์ที่ 1 การปูพื้นเรื่อง เป็นขั้นของการเล่าถึงพื้นหลังของตัวละคร การกำหนดบทบาทหน้าที่ และการบรรยายสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเกม

องก์ที่ 2 การดำเนินเรื่อง เป็นการสร้างสถานการณ์ให้เกิดการเผชิญหน้า การสร้างปมปัญหาให้ผู้เล่นแก้ปัญหา

องก์ที่ 3 บทสรุป เป็นขั้นของการอธิบายคลี่คลายปมปัญหา สรุปผลลัพธ์ที่เกิดจากการตัดสินใจเล่นตามเนื้อเรื่อง

ตัวอย่างของการออกแบบเพื่อเล่น เช่น เกมที่ 1 เลือกเกมสั้น ๆ เพื่อทดลองเล่นให้คุ้นชินและเริ่มเล่าเนื้อเรื่อง เกมที่ 2 เป็นเกมหลักที่ใช้การเล่นหลาย ๆ รอบ มีการสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เล่นตั้งใจเล่น หรือให้ความสนใจเป็นพิเศษ เกมที่ 3 เลือกเกมที่มีเนื้อหาไม่ซับซ้อนจนเกินไป เพื่อแข่งขันกันระหว่างผู้เล่น

จากการแบบบอร์ดเกมทั้ง 3 องก์ สามารถนำมากำหนดเป็นขั้นตอนในการสร้างบอร์ดเกมได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดเนื้อเรื่องหลักของเกม โดยเป็นการกำหนดการดำเนินเรื่องว่าเริ่มต้นอย่างไร ดำเนินเรื่องอย่างไร และมีบทสรุปแบบใด โดยคำนึงถึงความรู้สึกของผู้เล่นว่าต้องการให้เกิดอารมณ์ใด เช่น สนุก ตื่นเต้น ประหลาดใจ หรือทำทนาย

ขั้นที่ 2 กำหนดเงื่อนไขของการชนะ โดยหลักของการกำหนดเงื่อนไขของการชนะสามารถกำหนดได้หลายรูปแบบตามประเภทของบอร์ดเกม ซึ่งเงื่อนไขที่นิยมใช้ในการกำหนดชัยชนะ เช่น

- ใช้คะแนนเป็นเกณฑ์ คือ ผู้เล่นคนใดได้คะแนนสูงสุดเป็นผู้ชนะ
- ใช้การกำหนดเวลา คือ ผู้เล่นใดทำภารกิจได้ตามเวลาที่กำหนดหรือใช้เวลาน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ
- ใช้ภารกิจกำหนด คือ ผู้เล่นที่สามารถทำภารกิจที่กำหนดได้ครบหรือได้มากที่สุดตามที่กำหนดเป็นผู้ชนะ
- ใช้การสะสมสิ่งของ คือ ผู้เล่นสามารถสะสมสิ่งของหรืออุปกรณ์ให้ครบตามที่กำหนด ผู้เล่นคนใดสะสมครบก่อนถือว่าเป็นผู้ชนะ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 3 การกำหนดกลไก (mechanic) ของบอร์ดเกม เป็นขั้นที่ต้องกำหนดว่าบอร์ดเกมที่เล่นจะมีความซับซ้อนมากน้อยเพียงใด เช่น เกมที่มีกลไกง่าย เล่นได้ด้วยคนเดียว เกมที่ซับซ้อนมากอาจใช้ผู้เล่นหลายคนร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุเกมได้ เป็นต้น ซึ่งกลไกของเกมจะต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่องและเงื่อนไขของการได้รับชัยชนะ

ขั้นตอนที่ 4 การกำหนดส่วนประกอบ (component) เป็นขั้นของการกำหนดส่วนประกอบว่าบอร์ดเกมที่สร้างขึ้นนั้นจะต้องมีส่วนประกอบใดบ้าง โดยส่วนประกอบที่นิยมใช้ในบอร์ดเกม เช่น เบี้ยหรือตัวเดิน ลูกเต๋า กระดานสำหรับเล่นเกม การ์ดตัวละครตามเรื่อง คู่มือสำหรับเล่นเกม ใบบันทึกระยะ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 5 การเลือกวัสดุที่เหมาะสม เป็นขั้นตอนที่กำหนดว่าองค์ประกอบแต่ละส่วนที่กำหนด เช่น การ์ด กระดานเกม เบี้ยหรือตัวเดิน จะใช้วัสดุชนิดใด โดยวัสดุที่มีอยู่แล้วและมีคุณสมบัติตรงกับที่ตรงสามารถใช้ได้เลย เช่น ลูกเต๋าแบบปกติ 6 หน้า กระดานตารางหมากรุก เป็นต้น ส่วนองค์ประกอบบางส่วนที่ต้องใช้วัสดุสร้างขึ้นเองก็ต้องคำนึงถึงการใช้ประโยชน์ ความคงทนและความเหมาะสม เช่น ใช้กระดาษแข็งสร้างการ์ด ใช้ลูกบาศก์ไม้สร้างลูกเต๋าน้ำแบบพิเศษ หรือใช้ไม้อัดสร้างกระดานเกม เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 6 การทดลองเล่นและปรับปรุง เป็นขั้นของการทดลองเล่นบอร์ดเกมที่สร้างขึ้น เพื่อให้ทราบจุดเด่นหรือข้อจำกัดของบอร์ดเกมและหาแนวทางการแก้ไขหรือพัฒนาให้เหมาะสมกับจำนวนผู้เล่น ระดับความยากง่าย ระยะเวลา อุปกรณ์ หรือเกณฑ์ของการชนะ

จากการออกแบบและสร้างบอร์ดเกมในข้างต้นสรุปได้ว่า ในการออกแบบและสร้างบอร์ดเกมจะต้องพิจารณาถึงการสร้างตามหลักการออกแบบ โดยเริ่มจากการกำหนดแนวการดำเนินเรื่อง การกำหนดเกณฑ์ในการชนะ การกำหนดกลไกการเล่น การกำหนดองค์ประกอบเกม การเลือกวัสดุและการทดลองเล่นบอร์ดเกม จากการศึกษาหลักในการออกแบบบอร์ดเกมทำให้ทราบถึงแนวทางและขั้นตอนในการออกแบบและการสร้างบอร์ดที่สามารถประยุกต์ใช้ในการสร้างบอร์ดเกมออนไลน์ได้

การออกแบบและการสร้างเกมออนไลน์

บอร์ดเกมออนไลน์ เป็นเกมออนไลน์ประเภทหนึ่งที่ใช้การ เล่นบอร์ดเกมแบบทั่วไปที่เล่นโดยใช้กระดานเป็นหลัก มีการใช้ตัวเดิน ลูกเต๋า หรืออุปกรณ์การเล่นอื่น ๆ ประกอบ เปลี่ยนมาเป็น การเล่นผ่านแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนา

อย่างเป็นระบบ ในการออกแบบและสร้างบอร์ดเกมออนไลน์ จึงสามารถศึกษาได้จากการสร้าง เกมออนไลน์ได้เช่นกัน โดยจากตุ๊กตักตร์ พากเพียร (2559)และธีรวัฒน์ เพชรใหญ่ (2559) ได้อธิบายวิธีการออกแบบและสร้างเกมออนไลน์ที่นำมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษาไว้ใกล้เคียง กัน ซึ่งสามารถสรุปขั้นตอนได้ดังนี้

1. การออกแบบเกมออนไลน์ ในการออกแบบเกมออนไลน์ ได้มีลักษณะ การออกแบบและกำหนดประเด็นสำคัญในส่วนที่จำเป็น ดังนี้

1.1 ทรัพย์สิน (Assets) หมายถึง คุณสมบัติหรือสิ่งที่ตัวละครในเรื่องมี หรือได้ติดตัวมาในตอนเริ่มเกม เช่น เงิน อาวุธ สัตว์เลี้ยง เป็นต้น การออกแบบเกมที่ทำให้ผู้เล่น สามารถเพิ่มทรัพย์สินของตนได้ระหว่างการเล่น เกม จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เล่นสนใจและสร้างความ ทำทายได้

1.2 การสื่อสาร (Communication) ในการเล่นเกมออนไลน์ที่มีผู้เล่น หลายคนจำเป็นต้องมีการสื่อสารผ่านระบบข้อความ ที่สามารถพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิด ร่วมกันวางแผนในการเล่น เกม ในการออกแบบจึงต้องคำนึงถึงการโต้ตอบหรือการสื่อสารผ่าน Chat Window หรือผ่านระบบเสียง

1.3 ข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback) เป็นการแสดงข้อมูลที่ผู้เล่นกำลัง เล่นอย่างเป็นปัจจุบัน ซึ่งข้อมูลที่แสดงเป็นความสามารถหรือคุณสมบัติที่ผู้เล่นแต่ละคนเล่นได้ จะช่วยเพิ่มความท้าทายและดึงดูดความสนใจของผู้เล่นได้เป็นอย่างดี

1.4 คำบรรยาย ((Narrative) จัดเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่น เกม ที่แสดงให้เห็นถึงข้อมูลสำคัญของเกม ที่นำเสนอข้อมูลต่าง ๆ ทั้งด้านเนื้อหา วิธีการเล่น การตอบสนอง ทำให้ผู้เล่นใช้เป็นข้อมูลในการเล่น เกมให้ประสบผลสำเร็จ

1.5 ลำดับและชั้น (Ranks and Levels) จัดเป็นสิ่งผลักดันผู้เล่นให้อยาก เล่นเพิ่มขึ้นเมื่อเห็นคะแนนและระดับของตนเองที่สูงขึ้น การออกแบบจึงต้องมีการจัดลำดับของ เนื้อหาที่ยากง่ายต่างกัน เพื่อเป็นกาพัฒนาทักษะของผู้เล่นให้สูงขึ้นตามลำดับ

1.6 ข้อบังคับ (Rules) เป็นกติกาที่ผู้เล่นจะต้องถือปฏิบัติในการเล่น เกม ทั้งวิธีการเล่น การได้รับชัยชนะ การแพ้ การให้คะแนน จำนวนผู้เล่น การขอความช่วยเหลือ เป็นต้น ในการสร้างกติกาจึงต้องครอบคลุมทั้งเกมและผู้เล่นต้องเข้าใจและตีความกติกาได้ ตรงกัน

1.7 ภารกิจหรือกิจกรรม (Tasks) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นต้องลงมือทำหรือปฏิบัติ เพื่อให้เกมดำเนินไปได้ กิจกรรมขอ.เกมต้องพัฒนาทักษะตามที่ผู้ออกแบบได้กำหนดไว้

1.8 ความกดดันด้านเวลา (Time Pressure) เป็นการกำหนดเวลาในการเล่นเกมนั้น เพื่อให้กระตุ้นให้ผู้เล่นสามารถดำเนินกิจกรรมหรือปฏิบัติภารกิจได้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด หากผู้เล่นไม่สามารถทำได้ตามเวลาที่กำหนดอาจต้องทำกิจกรรมนั้นใหม่ที่ระดับความยากเดียวกัน ถูกหักคะแนนหรือปรับให้แพ้ ขึ้นกับข้อกำหนดหรือกติกาที่ได้กำหนดสำหรับเกมนั้น ๆ

1.9 ชีวิตจริง (Worlds) การออกแบบเกมต้องคำนึงถึงความเหมาะสมและสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน การใช้สถานการณ์ในเกมต้องเกี่ยวข้องกับเรื่องที่ต้องการพัฒนาของผู้เล่น และเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตได้

จากข้อมูลข้างต้นสรุปได้ว่า การออกแบบเกมออนไลน์ โดยเฉพาะเกมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาจำเป็นต้องออกแบบให้เป็นระบบและมีความสำคัญต่อผู้เล่น ซึ่งในกรณีนี้คือนักเรียนที่ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับช่วงวัย เนื้อหา รูปแบบของเกมที่สนับสนุนการเรียนรู้ และสะท้อนผลของการเรียนรู้ผ่านเกมได้อย่างเป็นระบบและเป็นปัจจุบัน เพื่อให้ได้ข้อมูลในการพัฒนานักเรียนในด้านนั้น ๆ ได้อย่างเหมาะสม

2. การสร้างเกมออนไลน์ ในการสร้างเกมออนไลน์พิจารณาจากการออกแบบเพื่อกำหนดขั้นตอนในการสร้างอย่างเป็นระบบ โดยขั้นตอนพื้นฐานในการสร้างเกมออนไลน์ที่เกี่ยวกับการศึกษา สามารถสรุปได้ดังนี้

2.1 ขั้นการสำรวจเบื้องต้น เป็นขั้นตอนในการสำรวจรูปแบบเกมที่ได้รับความนิยมและประเภทเกมที่สามารถประยุกต์ใช้บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งเกมออนไลน์เป็นการเล่นเกมที่มีการกำหนดตัวละครเล่นแทนเรา มีการสื่อสารในเกม สร้างสังคมเพื่อช่วยเหลือกัน ใช้การเก็บค่าประสบการณ์หรือเก็บคะแนนเพื่อเลื่อนระดับ

2.2 ขั้นวิเคราะห์ระบบ เป็นขั้นตอนที่ทำให้ตอนเริ่มต้นเกมมีการแสดงรายละเอียด หรือคุณสมบัติของเกม เพื่อให้ผู้เล่นทราบขั้นตอนและวิธีการเล่นเพื่อให้ทำภารกิจที่กำหนดได้สำเร็จ

2.3 ขั้นการออกแบบเกม ในขั้นตอนของการออกแบบเกมเพื่อสร้างเป็นเกมออนไลน์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ขั้นตอนย่อย ได้ดังนี้

2.3.1 ขั้นตอนการเขียนผังงาน (UML Diagram) ซึ่ง UML (Unified Modeling Language) เป็นขั้นในการนำรูปภาพที่กำหนดลักษณะของรายละเอียดในการสร้างเกม โดยรายละเอียดที่กำหนดใน UML เป็นการวางโครงสร้างตำแหน่งของวัตถุหรือตัวละคร โดยใช้รูปแบบของแผนภาพ (Diagram) ทำให้ผู้ออกแบบระบบแก้ไขโปรแกรมได้ง่ายขึ้น โดยขั้นตอนย่อยการเขียนผังงานมีรายละเอียดดังนี้

2.3.1.1 การวางเนื้อเรื่อง เป็นการออกแบบเนื้อเรื่องให้กับเกมว่า ต้องการนำเสนอเรื่องเกี่ยวกับอะไร แนวเรื่องที่เราสร้างอาจเป็นแนวที่ผู้สร้างชอบหรือแนวที่กำลังเป็นที่นิยม ซึ่งการกำหนดแนวเรื่องต้องสามารถตอบคำถามเหล่านี้ได้ คือ ผู้เล่นต้องอะไรในเกมนี้ ลักษณะของเกมเป็นอย่างไร อารมณ์ที่ได้จากการเล่นเกมเป็นแบบใด

2.3.1.2 หัดใช้โปรแกรมในการสร้างเกม ถ้าหากเป็นการสร้างเกมออนไลน์ครั้งแรก ต้องฝึกการใช้เครื่องมือในการสร้าง ทั้งเครื่องมือพื้นฐานและคำสั่งพิเศษจากโปรแกรม

2.3.1.3 กำหนดวิธีการเล่นเกม เพื่อให้ผู้เล่นทราบว่าต้องปฏิบัติอย่างไรในการเล่น ในบางครั้งอาจต้องกำหนดวิธีการเล่นแบบเจาะจง เช่น กระโดด 2 ครั้ง เปลี่ยนอาวุธ ต้องพูดคุยกับตัวละครอื่น เป็นต้น เพื่อใช้เป็นเงื่อนไขในการเล่นให้ผ่าน

2.3.1.4 การกำหนดระดับความยาก ในเกมหนึ่งเกมควรมีระดับความยาก 3-5 ระดับ เพื่อให้ผู้เล่นต้องใช้ความสามารถเพิ่มขึ้นในแต่ละระดับจึงจะสามารถผ่านเกมแต่ละครั้งได้

2.3.1.5 การกำหนดเป้าหมายรอง เป็นการตั้งเป้าหมายว่าผู้เล่นจะได้ทำอะไรเพื่อให้เกิดอะไรในการเล่นแต่ละด่าน เช่น ตอบถูกได้คะแนน แล้วสะสมคะแนนไปแลกกุญแจเพื่อเปิดด่านต่อไป เป็นต้น

2.3.1.6 การกำหนดเสียงและดนตรีประกอบ ในการสร้างเกมออนไลน์หากมีการเพิ่มเสียงของเกม ทั้งเสียงตัวละคร เสียงแจ้งเตือนต่าง ๆ หรือดนตรีพื้นหลังระหว่างการเล่นเกม จะช่วยให้เกมออนไลน์มีความน่าสนใจและกระตุ้นอารมณ์ผู้เล่นมากขึ้น

2.3.2 ขั้นการลงมือสร้างเกม ในการสร้างเกมออนไลน์ปัจจุบันได้มีการพัฒนาและออกแบบโปรแกรมเพื่อให้สามารถสร้างเกมได้อย่างหลายและน่าสนใจ โดยโปรแกรมที่ใช้มีทั้งการสร้างเกมที่เน้นการใช้ข้อความในการดำเนินเรื่อง ไม่มีภาพหรือเสียงในการดำเนินเรื่อง โปรแกรมสร้างเกมแนว 2D โปรแกรมสร้างเกมแนว 3D หรือซ้การเขียนโปรแกรมขึ้นเองเพื่อในการสร้างเกม ในการเลือกโปรแกรมในการสร้างเกมต้องเลือกจากความถนัด ความสนใจหรือให้สอดคล้องกับประเภทของเกม

2.4 ขั้นการพัฒนาระบบ เป็นขั้นของการปรับเกมตามแผนที่ได้กำหนด หรือมีการแก้ไขให้สอดคล้องกันระหว่างเกมที่สร้างกับเนื้อหาที่สื่อ การพัฒนาจะต้องอยู่ภายใต้การทำงานของระบบหรือโปรแกรมหลัก หรือเป็นการใช้โปรแกรมเสริมเพื่อช่วยสร้างเกมใหม่มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.5 ขั้นการทดลองและปรับระบบ เป็นขั้นของการทดลองเล่นเกมเพื่อหาข้อผิดพลาดหรือปรับเกมให้มีความเหมาะสม การทดสอบอาจใช้คนเดียวเล่นเกมในด้านเดิมหลาย ๆ รอบหรือใช้ผู้เล่นหลายคนในการลองเล่นและทดสอบระบบ และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เล่นเพื่อให้เกมสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

จากขั้นตอนในการสร้างเกมออนไลน์ข้างต้น สรุปได้ว่า การสร้างเกมต้องเริ่มจากการสำรวจประเภทเกมที่สนใจหรือได้รับความนิยม การวิเคราะห์ระบบเกม การสร้างแผนผังในการสร้างเกมที่มีการระบุขั้นตอนและรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับเกม การลงมือสร้างจากการใช้โปรแกรมที่สอดคล้องกับประเภทเกม การทดลองเล่น และพัฒนาอย่างเป็นระบบ

บอร์ดเกมต้นแบบ

ในการสร้างบอร์ดเกมออนไลน์ที่มีลักษณะสอดคล้องกับการเรียนรู้การอ่านจับใจความและการวัดประเมินผลทักษะการจับใจความ ผู้วิจัยได้ใช้บอร์ดเกมต้นแบบจากเกมกระดาน Ticket to Ride ในที่นี้จะอธิบายเฉพาะส่วนที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นต้นแบบในการสร้างบอร์ดเกมออนไลน์และเกี่ยวข้องกับการวัดประเมินผลทักษะการอ่านจับใจความ ดังนี้

1. เกมกระดาน Ticket to Ride หรือ เกมต่อรถไฟ เป็นรูปแบบหนึ่งของเกมผจญภัย ต่อขบวนรถไฟเพื่อเชื่อมระหว่างต้นทางและจุดหมายปลายทางที่ผู้เล่นสามารถเลือกเส้นทางได้หลายเส้นทาง โดยมีความสถานีรถไฟที่เป็นทั้งจุดเชื่อมต่อและจุดเริ่มต้นในแต่ละสถานี ในการต่อรถไฟมีการกำหนดคะแนนตามจำนวนรถไฟที่ต่อได้ยาวที่สุด (มุน, ม.ป.ป.)

การเล่นเกมนี้อาศัยความสามารถในการวางแผนและการคาดเดาล่วงหน้า ซึ่งมีเนื้อเรื่องในการดำเนินเรื่อง เริ่มจากการพูดคุยกันของตัวละครที่นั่งรถไฟด้วยกัน และเติมพื้นที่การเดินทางรอบโลกโดยใช้เวลา 80 วัน มีผู้ชนะจากการแข่งขันและทุกคนได้เล่าขานถึงชัยชนะของเขา จนนำไปสู่การแข่งขันในแต่ละปีเพื่อหาผู้ชนะและชิงเงินรางวัลจำนวนมาก พร้อมกับแผนที่การเดินทางที่เพิ่มระดับความยากมากขึ้น

2. ลักษณะของเกม

ในการเล่นเกมนี้อาศัยจำนวนผู้เล่นที่เหมาะสมคือ 2-5 คน ที่มีอายุตั้งแต่ 14 ปี ขึ้นไป ใช้เวลาในการเล่นรอบละประมาณ 30 นาที (Lee, S.: & et al, 2018)

3. อุปกรณ์การเล่น

- 1) กระดานแสดงแผนที่การเดินทาง
- 2) รถไฟเพื่อแทนระยะการเดินทาง
- 3) การ์ดรถไฟหลากหลายสี

4) ไม่สำหรับระบุคะแนน

5) หนังสือกฎ 1 เล่ม

4. การเตรียมความพร้อมก่อนเล่น

1) นำกระดานรถไฟวางไว้ที่กลางโต๊ะ และแจกรถไฟให้กับนักเรียนตามจำนวนที่กำหนด พร้อมกับไม้แถบสีกำหนดคะแนน

2) ผู้เล่นเกมเลือกการ์ดที่เป็นจุดมุ่งหมายเพื่อเดินทาง และเก็บเป็นความลับจนจบเกม

5. จุดมุ่งหมายของเกม

จุดมุ่งหมายของการเล่นเกมรถไฟคือให้ผู้เล่นเกมเก็บสะสมคะแนนให้ได้มากที่สุด ในการได้มาของคะแนนพิจารณาได้จาก 1) การยึดเส้นทางระหว่างเมือง 2 เมือง หรือ 2) สามารถทำภารกิจตามที่กำหนดไว้บนการ์ดที่เลือก หรือ 3) ผู้เล่นเกมที่สามารถต่อรถไฟได้ขบวนยาวที่สุด โดยในตอนท้ายเกมผู้เล่นที่ไม่สามารถทำภารกิจให้บรรลุได้ตามที่เลือกจะไม่ได้คะแนนตามที่ระบุ

6. การเล่นเกม ผู้เล่นเกมเริ่มจั่วการ์ดรถไฟเพื่อกำหนดภารกิจ และวนตามเข็มนาฬิกาเพื่อให้ผู้เล่นคนอื่นได้เล่นในลำดับของตนเอง ในการจบเกมเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นคนใดคนหนึ่งเหลือขบวนรถไฟเพียง 0, 1 หรือ 2 ขบวน ผู้เล่นเกมแต่ละคนจะได้เล่นอีกรอบหนึ่ง หลังจากนั้นจึงนับคะแนนตามที่ระบุบนการ์ด โคนรวมคะแนนทั้งหมดที่ทำได้ และรวมคะแนนพิเศษในกรณีผู้เล่นต่อรถไฟไฟได้แถวยาวที่สุด ให้ผู้ที่มีคะแนนมากที่สุดเป็นผู้ชนะ หากคะแนนเท่ากันให้คิดจากผู้เล่นที่ทำภารกิจได้มากที่สุด หากยังเท่ากันอีกให้คิดจากผู้เล่นที่มีเส้นทางยาวที่สุดเป็นผู้ชนะ (กรรณา พิทักษ์พันธ์, 2561)

จากรูปแบบบอร์ดเกม Ticket to Ride ข้างต้น ผู้วิจัยได้ใช้เป็นต้นแบบและปรับให้เหมาะสมกับการสร้างบอร์ดเกมออนไลน์ ซึ่งมีลักษณะและข้อมูลพื้นฐานดังนี้

1. อุปกรณ์ในการเล่นเกม

ในการเล่นเกมออนไลน์มีอุปกรณ์ที่ต้องใช้ ดังนี้

1) เครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือคอมพิวเตอร์พกพา (laptop computer) เพื่อแสดงแผนที่การเดินทางและใช้ในการตอบคำถาม

2) โทรศัพท์มือถือ เพื่อใช้ในการเล่นเกมของผู้เล่นรายบุคคล

3) บทอ่านจับใจความแต่ละประเภท ใช้แทนการ์ดสำหรับจั่ว

4) หนังสืออธิบายวิธีการเล่น 1 เล่ม

5) แบบบันทึกคะแนนการเล่นเกม 1 เล่ม

2. จุดมุ่งหมายของการเล่น

ในการเล่นบอร์ดเกมออนไลน์มีจุดประสงค์ของการเล่นเพื่อประเมินทักษะการอ่านจับใจความ โดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์เป็นแบบทดสอบใช้ประเมินทักษะการอ่านจับใจความ

3. การเตรียมตัวก่อนการเล่น

- 1) กำหนดจำนวนผู้เล่นที่เหมาะสม 3-5 คน
- 2) กำหนดเวลาในการเล่นประมาณ 20 นาที
- 3) เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะหรือคอมพิวเตอร์พกพา เพื่อแสดงแผนที่การเดินทางและใช้เป็นกระดานในการวางตำแหน่งในการเคลื่อนที่ตามเส้นทางที่เลือก
- 4) ผู้เล่นเข้าสู่ระบบการเล่นผ่านเว็บไซต์ที่กำหนด โดยดูเว็บไซต์ที่เข้าเพื่อเล่นเกมได้จากหนังสือคู่มือ
- 5) การแจกบทอ่านเพื่อใช้ประกอบการตอบคำถามและเล่นเกม
- 6) เตรียมแบบบันทึกคะแนน เพื่อบันทึกคะแนนรายบุคคลและใช้ประเมินผลหลังเสร็จสิ้นการเล่น

4. ขั้นตอนการเล่น

- 1) อ่านบทอ่านที่ได้รับมอบหมาย โดยกำหนดเวลาประมาณ 10 นาที ในขั้นตอนการอ่านนี้ผู้เล่นต้องใช้วิธีการคิดออกเสียง ซึ่งเป็นขั้นตอนในการอ่านจับใจความที่ผู้สอนและผู้เล่นได้เรียนรู้แล้วในการเรียนรู้คาบเรียนที่ผ่านมา
- 2) เมื่อหมดเวลา ผู้สอนเป็นผู้เปิดระบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ และหันหน้าจอไปทางผู้เล่นให้ผู้เล่นทุกคนเห็นหน้าจออย่างชัดเจน
- 3) ผู้เล่นเข้าสู่ระบบการเล่น ตั้งชื่อตนเอง เลือกตัวละครที่ชอบและกดเตรียมพร้อมเพื่อเตรียมเข้าสู่เกม
- 4) ผู้เล่นเริ่มเล่นเกมพร้อมกัน ผ่านการตอบคำถามเพื่อวัดการจับใจความจากบทอ่านที่กำหนด โดยคำถามแต่ละข้อจะมีคะแนนไม่เท่ากันขึ้นกับระดับความยาก

5. การให้คะแนน

ผู้เล่นจะได้คะแนนตามที่คำถามแต่ละข้อกำหนด ซึ่งขึ้นกับระดับความยากของข้อคำถาม เมื่อผู้เล่นตอบถูกต้องจะเลื่อนจุดตามจำนวนคะแนนที่ได้เข้าหาจุดมุ่งหมาย เช่น จุดเริ่มต้นกับจุดหมายห่างกัน 15 จุด เมื่อผู้เล่นตอบคำถามถูกข้อละ 3 คะแนน

ตัวละครก็จะเคลื่อนที่จากจุดเริ่มต้นไปเป็นระยะทาง 3 จุด หากตอบผิดในข้อนั้น ๆ ตัวละครก็จะไม่มีการเคลื่อนที่

6. การจบเกม

เกมสิ้นสุดเมื่อผู้เล่นทำได้ตามข้อกำหนดข้อใดข้อหนึ่ง ดังนี้

- 1) หมดข้อความตามที่กำหนด
- 2) ผู้เล่นเคลื่อนที่ตัวละครถึงจุดหมาย
- 3) หมดเวลาในการเล่นตามที่กำหนด

7. การหาผู้ชนะ

ผู้เล่นที่ชนะพิจารณาได้จากผลคะแนนตอบคำถามได้คะแนนรวมมากที่สุด หากเกิดคะแนนรวมของผู้เล่นเท่ากัน ให้พิจารณาจากข้อกำหนดตามข้อใดข้อหนึ่ง ต่อไปนี้

- 1) ผู้เล่นเคลื่อนที่ตัวละครถึงจุดหมายก่อนเป็นผู้ชนะ หากคะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณาข้อ 2)
- 2) ตอบคำถามได้จำนวนข้อถูกมากที่สุด หากคะแนนรวมเท่ากัน ให้พิจารณา ข้อ 3)
- 3) เคลื่อนที่ได้ระยะทางไกลที่สุดเมื่อหมดเวลา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนโดยใช้บอร์ดเกม

ในปัจจุบันการใช้เกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้มีการใช้บอร์ดเกมในการสอนและการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเนื้อหาที่หลากหลายวิชาและผ่านเกมในรูปแบบต่าง ๆ ที่เหมาะสมตามบริบท ซึ่งจะยกตัวอย่างงานวิจัยที่น่าสนใจ ดังนี้

วิภาพร อัมไพพิทักษ์วงศ์ (2552) ได้ทำวิจัยเรื่องสื่อการสอนดนตรีเกมกระดาน แนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอนอ่านโน้ตของนักเรียนเปียโนชั้นต้น วัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1) เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิภาพของสื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอนอ่านโน้ต 2) เปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนและหลังจากการสอนโดยใช้เกมกระดาน และ 3) เพื่อวัดเจตคติของนักเรียนต่อสื่อการสอนเกมกระดานฯ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนเปียโนเดี่ยวชั้นต้นที่มีอายุ 7-9 ปี จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) สื่อการสอนชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอนอ่านโน้ต 2) แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน 3) แบบวัดเจตคติของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที โดยใช้ T-Test แบบ Dependent จากการวิจัยพบว่า

- 1) สื่อการสอนฯ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ 91/82
- 2) คะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 3) นักเรียนมีเจตคติในระดับดี

สุชาติ แสนพิช (2558) ได้ทำวิจัยเรื่องการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ วัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา 2) เปรียบเทียบคะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ระหว่างก่อนและหลังจากการเรียนรู้เมื่อใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อศึกษาความก้าวหน้าทางการเรียน และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้น ม. 1 จำนวน 120 คน ที่ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-Stage Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 2) เกมฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 3) แบบวัดทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 4) แบบวัดความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการเรียนรู้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที โดยใช้ Paired-Sample T-Test จากการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ 80.90/81.67 2) คะแนนทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) นักเรียนกลุ่มทดลองมีระดับความพึงพอใจในระดับมาก

รักษน พุทธรังษี (2560) ได้ทำวิจัยเรื่องการประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง วัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง 2) เพื่อประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง กลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มนักแสดงที่ประสบการณ์แสดง 5 ปีขึ้นไป 6 คน และนักเล่นบอร์ดเกมประสบการณ์ 2 ปี ขึ้นไป จำนวน 6 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ 2) แบบสนทนากลุ่ม จากการวิจัยพบว่า 1) ทักษะสื่อสารการแสดงประกอบไปด้วย การใช้ภาษาพูด ความพร้อมของอารมณ์และความรู้สึก ประสาทสัมผัส สมาธิ การสังเกต ความจำ ความเข้าใจ คิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ความกล้าแสดงออก และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า 2) ควรใช้บอร์ดเกมประเภทปาร์ตี้เกม แนวอารมณ์ขัน โน้มน้าวใจ

กฤษณา พิทักษ์ทนต์ (2561) ได้ทำวิจัยเรื่องการศึกษาความสามารถการอ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด ของนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่านระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีโพนิกส์กับเกมกระดาน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบ

ความสามารถในการอ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด นักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่าน โดยใช้วิธีฟิสิกส์ร่วมกับเกมกระดาน การสร้างและศึกษาประสิทธิภาพของเกมกระดานอ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 โรงเรียนไตรมิตรวิทยาลัย จำนวน 4 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบความสามารถในการอ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กด แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีฟิสิกส์ร่วมกับเกมกระดาน เกมกระดานตัวสะกดแม่กนและแม่กด สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ คะแนนพัฒนาการ ค่าประสิทธิภาพของสื่อ การนำเสนอด้วยกราฟ ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่านที่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีฟิสิกส์ร่วมกับเกมกระดาน นักเรียนมีระดับความสามารถในการอ่านอยู่ในระดับดีมาก แล้วมีคะแนนความสามารถทางการอ่านคำสูงขึ้นกว่าการทดลองประสิทธิภาพของเกมกระดานอ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดเท่ากับ 94.10/ 91.99

Sandberg (2016) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การแก้ปัญหาการสะกดคำผิดด้วยการใช้บอร์ดเกม” โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อศึกษาผลการใช้บอร์ดเกมในการแก้ไขการสะกดคำผิดของนักเรียนสมาธิสั้น กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนสมาธิสั้นจำนวน 3 คน ที่ใช้วิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ บอร์ดเกมการ์ด แผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบการสะกดคำ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีผลคะแนนการสะกดคำได้ถูกต้องหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

Cheng (2018) ได้ทำวิจัยเรื่อง “การศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมในการลดความกังวลในการสื่อสารและเพิ่มประสิทธิภาพการพูดภาษาอังกฤษ” โดยมีวัตถุประสงค์ของการวิจัยคือ เพื่อศึกษาผลของการใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง และเพื่อลดความกังวลในการพูดสื่อสารภาษาอังกฤษ กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนจีนที่ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน แผนการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความกังวลจากการสื่อสารและบอร์ดเกมการศึกษา สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือการวิเคราะห์ค่าสหสัมพันธ์ ค่าร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ใช้บอร์ดเกมในการฝึกภาษาอังกฤษมีทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และมีระดับความกังวลในการสื่อสารภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนลดลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่าการใช้บอร์ดเกมประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถใช้ได้กับด้านภาษา เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ หรือในเรื่องเกี่ยวกับดนตรี การแสดง กับกลุ่มนักเรียนทั้งระดับปฐมวัย ระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา โดยเกมเป็นส่วนช่วยเสริมให้กระบวนการเรียนรู้เกิดความสุขสนาน และด้วยรูปแบบของบอร์ดเกมที่มีความหลากหลายจึงเกิดความท้าทายให้นักเรียนอยากเรียนรู้ จึงสามารถเอื้อให้เกิดการเรียนรู้ผ่านการให้บอร์ดเกมเป็นสื่อได้อย่างเหมาะสม



ตาราง 3 การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกม

ชื่อ	ปี	เรื่อง	กลุ่มเป้าหมาย/ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือ	ผลการวิจัย	ข้อจำกัด/ประเด็นที่ น่าสนใจ
วิภาพร อ่ำไพพิทักษ์วงศ์	2552	สื่อการสอนดนตรีเกมกระดาน แนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อใช้สอน อ่านโน้ตของนักเรียนเปียโน ชั้นต้น	นักเรียนเรียน เปียโนเดี่ยว อายุ 7-9 ปี จำนวน 30 คน	- สื่อการสอนดนตรี เกมกระดาน - แบบทดสอบก่อน เรียนและหลังเรียน - แบบวัดเจตคติ	- สื่อการสอนมี ประสิทธิภาพสูง กว่าเกณฑ์ 80/80 - คะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน - มีเจตคติระดับดี	- ใช้เกมกระดานกับ วิชาดนตรี
สุชาติ แสนพิช	2558	การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์ เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการ ทางวิทยาศาสตร์	นักเรียน ม. 1 จำนวน 120 คน แบ่งเป็นกลุ่ม ทดลองและกลุ่ม ควบคุม	- แผนฯ การใช้เกม ออนไลน์ - เกมฝึกทักษะฯ - แบบวัดทักษะฯ - แบบวัดความพึง พอใจฯ	- รูปแบบการเรียนรู้ มีประสิทธิภาพ ตามเกณฑ์ 80/80 - คะแนนหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน - มีความพึงพอใจ ระดับมาก	- เป็นรูปแบบเกม ออนไลน์ - ใช้เกมกับการเรียน วิทยาศาสตร์

ชื่อ	ปี	เรื่อง	กลุ่มเป้าหมาย/ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือ	ผลการวิจัย	ข้อจำกัด/ประเด็นที่ น่าสนใจ
รักชน พุทธิรังษี	2560	การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อ	นักแสดง	- แบบสัมภาษณ์	- การใช้บอร์ดเกม	- เป็นการศึกษาใน
		พัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง	ประสบการณ์ 5 ปีขึ้นไป 6 คน และนักเรียน บอร์ดเกม ประสบการณ์ 2 ปีขึ้นไป 6 คน	- แบบสนทนากลุ่ม	แนวปฏิบัติ เน้น ความตกลง การ ช่วยเหลือ การโน้มน้าวใจ จะได้ผลดี ต่อการสื่อสาร	ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการ สื่อสารผ่านบอร์ดเกม
กรรณา พิทักษ์พนธ์	2561	การศึกษาความสามารถการ	นักเรียนที่มี	- แผนที่ โฟนิกส์	- ความสามารถ	- ใช้เกมกระดาน
		อ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กน และแม่กต ของนักเรียนที่มี ปัญหาทางการอ่านระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ วิธีโฟนิกส์กับเกมกระดาน	ปัญหาการอ่าน ชั้น ม.ปลาย จำนวน 4 คน	ร่วมกับการใช้เกม กระดาน - แบบทดสอบ การอ่านคำแม่กน และแม่กต	ด้านการอ่านสะกด หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน	- สอนเรื่องการสะกด คำ

ชื่อ	ปี	เรื่อง	กลุ่มเป้าหมาย/ กลุ่มตัวอย่าง	เครื่องมือ	ผลการวิจัย	ข้อจำกัด/ประเด็นที่ น่าสนใจ
Sandberg	2016	การแก้ปัญหาการสะกดคำผิด ด้วยการใช้บอร์ดเกม	นักเรียนสมาธิ สั้น จำนวน 3 คน	- แผนที่ บอร์ดเกม - แบบทดสอบ การสะกดคำ - บอร์ดเกมการ สะกดคำ	- ทักษะการสะกด คำหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน ค่า	- ใช้เกมกระดาน - สอนเรื่องการสะกด คำ - เป็นกลุ่มขนาดเล็ก - เป็นเด็กสมาธิสั้น
Cheng	2018	การศึกษานิสัยของการใช้บอร์ด เกมในการลดความกังวลในการ สื่อสารและเพิ่มประสิทธิภาพ การพูด	นักเรียนที่ใช้ ภาษาอังกฤษ สื่อสารเป็น ภาษาที่สอง	- บอร์ดเกม - แบบประเมิน ก่อนเรียนและหลัง เรียน - แบบประเมิน ความความกังวล การสื่อสาร - แผนที่ การใช้ บอร์ดเกม	- มีทักษะการ สื่อสาร ภาษาอังกฤษหลัง เรียนสูงกว่าก่อน เรียน - มีความกังวลใน การสื่อสาร ภาษาอังกฤษนอก ห้องเรียนลดลง	- บอร์ดเกมส่งเสริม ทักษะการสื่อสารทั้ง ในและนอกห้องเรียน

จากตารางพบว่า การสอนโดยใช้บอร์ดเกมสามารถใช้ทั้งรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับภาษาไทย ภาษาอังกฤษ การสื่อสารผ่านดนตรีและการแสดง ใช้ได้กับกลุ่มนักเรียนทั้งในระดับระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ที่มีทั้งเด็กปกติและเด็กพิเศษ โดยจำนวนนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมสามารถใช้ได้ทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ สิ่งที่สามารเพิ่มเติมได้คือการใช้เกม การศึกษากับการอ่านเพื่อจับใจความกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับเนื้อหา การอ่านที่หลากหลาย ใช้บอร์ดเกมที่เป็นรูปแบบออนไลน์ แทนบอร์ดเกมที่ใช้เกมกระดานแบบ ปกติ ใช้บอร์ดเกมมีความหลากหลายและยืดหยุ่น จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของ นักเรียนให้สูงขึ้นและส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจ กล้าแสดงออกและมีความกระตือรือร้นในการ เรียนรู้



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ เป็นวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย
2. การสร้างเครื่องมือในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านจับใจความ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ของโรงเรียน นวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา ที่ไม่มีปัญหาด้านการอ่านสะกดคำ ระดับสติปัญญาปกติ ไม่พิการซ้อน ไม่มีปัญหาพฤติกรรม โดยมีขั้นตอนในการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการศึกษา ดังนี้

1. สอบถามจากครูผู้สอนวิชาภาษาไทยเพื่อคั่นหานักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านจับใจความ เมื่อเทียบกับเพื่อนในชั้นเรียนหรือในระดับเดียวกัน
2. คัดกรองนักเรียนโดยใช้แบบคัดกรองบุคคลที่มีปัญหาด้านการอ่านระดับมัธยมศึกษา ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ โดยใช้เกณฑ์ผ่านการประเมิน ไม่เกิน 7 ข้อจาก 10 ข้อ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) หากนักเรียนไม่ผ่านเกณฑ์จะวัดความสามารถในการอ่านจับใจความต่อไป
3. ทดสอบการอ่านจับใจความ โดยใช้แบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยอิงจากหนังสือแบบเรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน วรรณคดี วิจัยและหนังสือแบบเรียนหลักการใช้ภาษาไทย และมีคะแนนต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 50
4. นำนักเรียนที่มีแนวโน้มมีปัญหาด้านการอ่านจับใจความจากข้อ 3 มาวัดระดับเชาวน์ปัญญา ด้วยแบบทดสอบเชาวน์ปัญญา Standard Progressive Matrices (SPM) ฉบับคูชานาน (Styles & Reven, 2004) โดยอยู่ในเกณฑ์ปกติขึ้นไป
5. ไม่มีปัญหาพฤติกรรมและอารมณ์ และไม่พิการซ้อน

6. ได้รับความยินยอมจากผู้ปกครองและนักเรียนในการเข้าร่วมการทดลองครั้งนี้ จึงได้นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านจับใจความซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้

ผลการคัดเลือกกลุ่มเป้าหมายตามขั้นตอน โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพและสรุปข้อมูลเป็นรายบุคคลเกี่ยวกับเพศ อายุ ระดับสติปัญญา (IQ) อุปนิสัย และพฤติกรรมระหว่างร่วมการเรียนรู้ มีรายละเอียดดังนี้

นักเรียนคนที่ 1 เป็นเด็กผู้ชาย อายุ 15 ปี 2 เดือน ระดับสติปัญญา (IQ) 90 อุปนิสัย ขี้อาย เป็นคนพูดน้อย ท่าทางเรียบร้อย ปัญหาการอ่านจับใจความที่พบคือไม่ทราบตำแหน่งของใจความในบทอ่าน ไม่แน่ใจว่าคำที่เลือกเป็นประเด็นหลักขอเรื่องหรือไม่ ระหว่างการร่วมกิจกรรมไม่ค่อยพูด ผู้สอนต้องกระตุ้นให้ตอบหรือแสดงความคิดเห็น มีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบและเข้าร่วมกิจกรรม

นักเรียนคนที่ 2 เป็นเด็กผู้ชาย อายุ 17 ปี 9 เดือน ระดับสติปัญญา (IQ) 98 อุปนิสัย ข้างพูดมีความกล้าแสดงออก ท่าทางกระฉับกระเฉง ชวนเพื่อนและครูผู้สอนคุย ปัญหาการอ่านจับใจความที่พบคือ การไม่สามารถระบุได้ว่าส่วนใดที่เป็นข้อมูลหรือข้อเท็จจริง สรุปเรื่องที่อ่านไม่ได้ ระหว่างการร่วมกิจกรรมพูดแสดงความคิดเห็นได้ดี ชวนเพื่อนให้แสดงความคิดเห็นและช่วยเพื่อนในการอ่านระหว่างขั้นของการจับคู่ได้ มีส่วนร่วมในการอภิปรายหลังการเรียนเนื้อหาทุกครั้ง

นักเรียนคนที่ 3 เป็นเด็กผู้ชาย อายุ 16 ปี 10 เดือน ระดับสติปัญญา (IQ) 104 อุปนิสัย ขี้อาย ท่าทางสุภาพเรียบร้อย ปัญหาการอ่านจับใจความที่พบคือ อ่านแล้วไม่ทราบแนวคิดของเรื่องและสรุปเรื่องที่อ่านไม่ได้ ระหว่างการร่วมกิจกรรมไม่ค่อยพูดต้องมีการตั้งคำถามหรือกำหนดหัวข้อเพื่อให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ระหว่างร่วมกิจกรรมตั้งใจดี บางครั้งหันมองเพื่อนและครูบ่อยคล้ายขาดความมั่นใจ

นักเรียนคนที่ 4 เป็นเด็กผู้ชาย อายุ 15 ปี 1 เดือน ระดับสติปัญญา (IQ) 110 อุปนิสัยข้างพูด สามารถสร้างความสนุกสนานในการรวมกลุ่ม กล้าแสดงออก มีความมั่นใจ กระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม ปัญหาการอ่านจับใจความที่พบคือการระบุประเด็นสำคัญ การหาแนวคิดจากเรื่องและการสรุปเรื่อง ระหว่างการร่วมกิจกรรมออกแวกบ่อยครั้ง หรือไม่ค่อยมีสมาธิ จึงต้องหันหน้าเข้ามานั่งในห้องเรียน

นักเรียนคนที่ 5 เป็นเด็กผู้หญิง อายุ 17 ปี 5 เดือน ระดับสติปัญญา (IQ) 98 อุปนิสัย เป็นคนเรียบร้อย สุภาพอ่อนน้อม ไม่กล้าแสดงออก ไม่ค่อยพูด ขาดความมั่นใจ ปัญหาการอ่านจับใจความที่พบคือ ไม่สามารถระบุคำหรือประเด็นสำคัญจากเรื่องที่อ่าน สรุปเรื่องที่อ่าน

ไม่ได้ ระหว่างเรียนจำเป็นต้องกระตุ้นบ่อยครั้ง แต่สามารถร่วมการอภิปรายได้ดีหากมีการกำหนดคำถามหรือมอบหน้าที่ก่อนการเริ่มอภิปราย

นักเรียนคนที่ 6 เป็นเด็กผู้หญิง อายุ 16 ปี 11 เดือน ระดับสติปัญญา (IQ) 108 อุปนิสัย ค่อนข้างเงียบ พูดน้อย ไม่กล้าแสดงออก ปัญหาการอ่านจับใจความที่พบคือ ไม่สามารถบอกได้ว่าส่วนใดคือประเด็นสำคัญของเรื่อง ไม่ทราบว่าจะอ่านต้องการสื่อถึงอะไร ระหว่างร่วมกิจกรรมสามารถแสดงการคิดออกเสียงได้เป็นอย่างดี และร่วมอภิปรายได้ดีทุกครั้ง

นักเรียนคนที่ 7 เป็นเด็กผู้หญิง อายุ 14 ปี 10 เดือน ระดับสติปัญญา (IQ) 102 อุปนิสัยข่างพูด กล้าแสดงออก ค่อนข้างมีความมั่นใจ สมารถหลุดบ่อยครั้ง ปัญหาการอ่านจับใจความที่พบคือ บอกไม่ได้ว่าคำหรือประเด็นสำคัญคือส่วนใดและบอกไม่ได้ว่าแนวคิดของเรื่องคืออะไร ระหว่างการร่วมกิจกรรมต้องพยายามให้นักเรียนมีสมาธิ ด้วยการนั่งในมุมที่สงบ ไม่เห็นประตูเพื่อไม่ให้มองไปข้างนอกทุกครั้งที่มีคนเดินผ่าน

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ได้สร้างเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ จำนวน 16 แผน แผนละ 1 คาบ (40 นาที) รวม 16 คาบ
2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียนและหลังเรียน ซึ่งเป็นแบบทดสอบแบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ
3. สื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์ จำนวน 8 เกม

การสร้างเครื่องมือการวิจัยได้กำหนดขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพเครื่องมือ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

ศึกษาเอกสารและทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการคิดออกเสียงและ การใช้บอร์ดเกมออนไลน์ โครงสร้างหลักสูตรฯ ในส่วนของมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด เพื่อเลือกเนื้อหาสร้างเป็นหน่วยการเรียนรู้

วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหาการสอนสารคดี ได้แก่ ความหมายและลักษณะของสารคดี ประเภท จุดมุ่งหมาย การหาแนวคิดจากเรื่อง การระบุประเด็นสำคัญ การจำแนก ข้อเท็จจริงและความคิดเห็น การอ่านสรุปเรื่องและการประเมินค่าสารคดี โดยแบ่ง เนื้อหาออกเป็น 16 แผนการจัดการเรียนรู้ และจัดการเรียนรู้แผนละ 50 นาที

นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์การเรียนรู้ กับขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ความเหมาะสมของการใช้ภาษา ตรวจสอบเกณฑ์ การวัดและประเมินผลและได้ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองให้กับกลุ่มนักเรียนที่คล้ายกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อพิจารณาขั้นตอนการสอน การใช้สื่อ ความเหมาะสมของเนื้อหา ระยะเวลา และนำมาปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำไปใช้เป็นเครื่องมือวิจัยต่อไป

ภาพประกอบ 3 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้สารคดี
โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

อธิบายขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ได้ดำเนินการเป็นขั้นตอนเป็นลำดับจากภาพประกอบ 3 ดังนี้

1) ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

1.1) ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวกับวิธีการสอนด้วยเทคนิคการคิดออกเสียง บอร์ดเกมออนไลน์และเด็กที่มีปัญหาด้านการอ่าน

1.2) ศึกษาโครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ในส่วนของมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เพื่อเลือกเนื้อหาสร้างเป็นหน่วยการเรียนรู้

1.3) วิเคราะห์และกำหนดเนื้อหา โดยวิเคราะห์จากหลักสูตรสถานศึกษา มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ร่วมกับครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทย เพื่อกำหนดเนื้อหาและเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดจากการอ่านจับใจความ

1.4) ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 16 แผนการจัดการเรียนรู้ ดำเนินการสอนแผนละ 50 นาที มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 4 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

ครั้งที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เรื่องที่สอน
1	-	ทดสอบก่อนเรียน
2-3	1-2	ความหมายและลักษณะของสารคดี
4-5	3-4	ประเภทของสารคดี
6-7	5-6	จุดมุ่งหมายของสารคดี
8-9	7-8	การหาแนวคิดจากสารคดี
10-11	9-10	การระบุประเด็นสำคัญ
12-13	11-12	การจำแนกข้อเท็จจริงและความคิดเห็นจากสารคดี
14-15	13-14	การสรุปสารคดี
16-17	15-16	การประเมินค่าสารคดี
18	-	ทดสอบหลังเรียน

2) ขั้นตอนการหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

2.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ด้านการศึกษาพิเศษและด้านการวัดผล เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (content validity) ความสอดคล้องระหว่างขั้นตอนการจัดการเรียนรู้กับจุดประสงค์การเรียนรู้ ความเหมาะสมของภาษา ตรวจเกณฑ์การวัดและประเมินผลในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) พบว่าค่า IOC เท่ากับ 1.00 ทุกประเด็น (ภาคผนวก ข) และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่ โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เนื้อหา รูปแบบของกิจกรรม สื่อการสอน จำนวนข้อ และระยะเวลาที่เหมาะสม สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และครอบคลุมขอบเขตของนิยามศัพท์เฉพาะ และเสนอแนะเพิ่มเติมในการเน้นย้ำขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ทุกครั้ง ด้วยวิธีการคิดออกเสียง และปรับการทดสอบหลังเรียนทุกครั้งเป็นแบบถามตอบได้

2.2) นำแผนการจัดการเรียนรู้มาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นนำไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย (try out) ในที่นี้คือนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 5 คน ที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการรัชดา 18 พฤศจิกายน 2564 โดยให้ครูประจำวิชาภาษาไทยเป็นผู้ใช้แผน เมื่อทดลองใช้แผนแล้วนำมาปรับปรุงกระบวนการสอน การใช้สื่อ ความเหมาะสมของเนื้อหา ระยะเวลา ก่อนนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปใช้จริง พบว่า 1) เนื้อหาที่ใช้ในการเรียนแต่ละครั้งค่อนข้างมีความยาก และเนื้อหาหลายประเด็น จำเป็นต้องแยกเนื้อหาออกเป็นรายครั้ง และไม่ควรเรียนเกินครั้งละ 1 เรื่อง 2) บทอ่านสารคดีค่อนข้างยาว ต้องปรับลดเนื้อหาลง 3) เมื่อการเรียนผ่านไป 30 นาที นักเรียนเริ่มไม่สนใจ จำเป็นต้องปรับการเรียนรู้อให้เสร็จสิ้นภายใน 40 นาที จากเดิมที่กำหนดไว้ 50 นาที

2.3) ขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้มีดังนี้

2.3.1 ขั้นนำ (2 นาที) เป็นขั้นตอนในการเตรียมความพร้อมนักเรียน เชื่อมโยงเนื้อหาเข้าสู่บทเรียน

2.3.2 ขั้นสอน (40 นาที)

1) ขั้นก่อนการคิดออกเสียง เป็นขั้นของการคาดคะเนโดยอ่านชื่อเรื่องหรือหัวข้อ โดยคาดคะเนเหตุการณ์ เนื้อเรื่อง หรือสิ่งที่ต้องการทราบจากหัวข้อเรื่อง

2) **ขั้นคิดออกเสียง** เป็นขั้นของการอ่าน และแสดงพฤติกรรมที่สื่อให้เข้าใจว่านักเรียนกำลังอ่านเนื้อหาและเข้าใจในเรื่องที่กำลังอ่าน โดยมีการพูดเพื่อแสดงความคิด มีการขีด/เขียน/โยงเส้นเพื่อเน้นคำข้อความหรือประเด็นที่น่าสนใจ

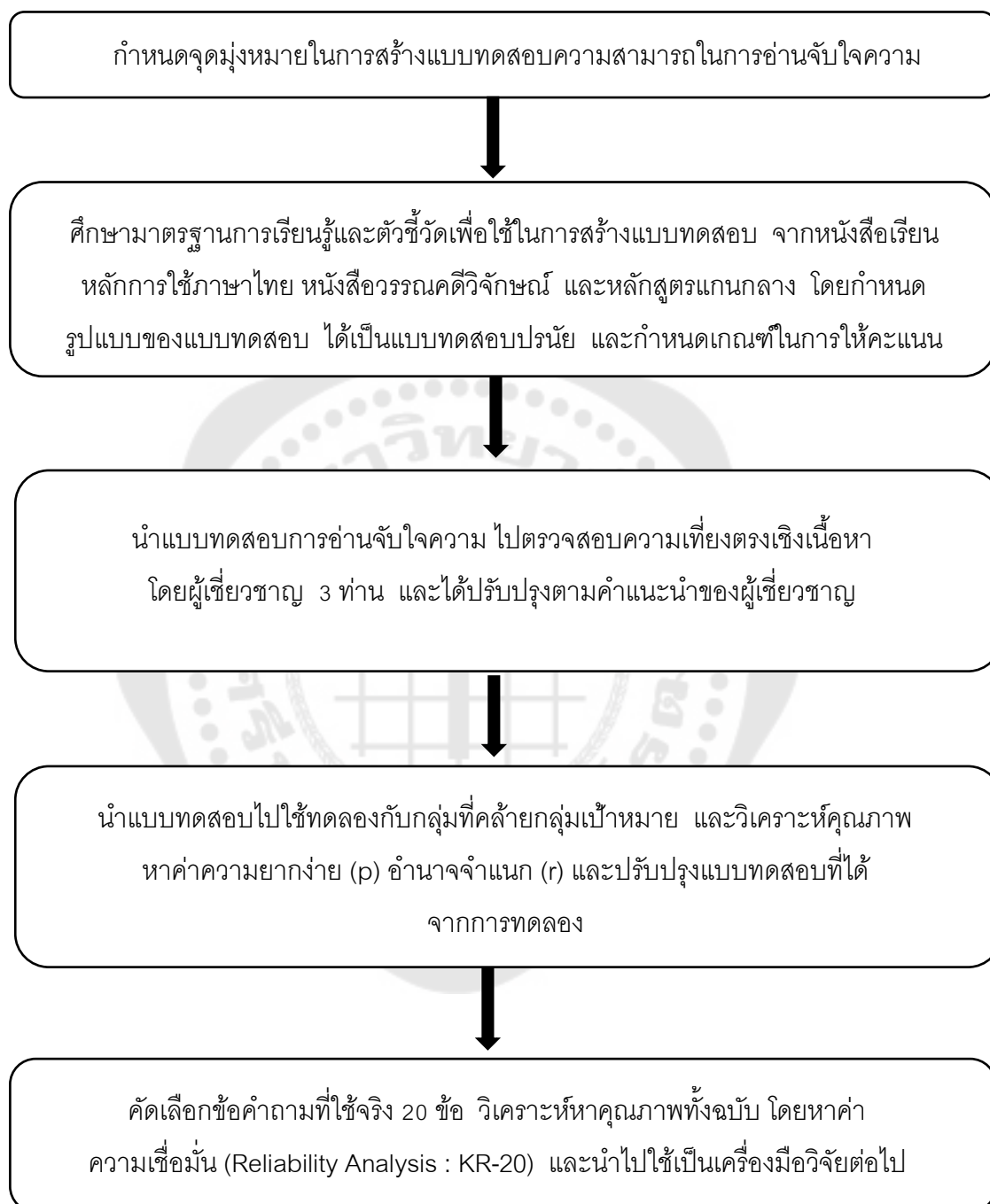
3) **ขั้นหลังคิดออกเสียง** เป็นขั้นของการอธิบายสิ่งที่ได้จากการอ่านว่าตรงกับการคาดคะเนก่อนเริ่มอ่านหรือไม่ ได้ทราบเรื่องอะไรบ้างและยังมีข้อสงสัยในเนื้อหาส่วนใด

4) **ขั้นทบทวนและอธิบายข้อสงสัย** เป็นขั้นของการทบทวนเนื้อหาและอธิบายเกี่ยวกับข้อสงสัยที่เกิดขึ้น และหาคำตอบร่วมกัน

5) **ขั้นการวัดและประเมินผล** เป็นขั้นของการทดสอบโดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ และมีการให้ผลสะท้อนกลับหลังทำแบบทดสอบทุกครั้ง

2.3.3 **ขั้นสรุป (3 นาที)** เป็นขั้นตอนในการสรุปทบทวน และนัดหมายการเรียนในครั้งถัดไป

2. แบบทดสอบความสามารถในการจับใจความ



ภาพประกอบ 4 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบการอ่านจับใจความ

อธิบายขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ จากภาพประกอบ 4 ได้ดำเนินการเป็นขั้นตอนเป็นลำดับ ดังนี้

1) ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการจับใจความ

1.1) ศึกษามาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย จากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560 ในสาระการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

1.2) กำหนดจุดมุ่งหมายและรูปแบบของแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ เพื่อประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยมีรูปแบบเป็นแบบทดสอบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ

1.3) ศึกษาและรวบรวมเนื้อหาที่จำเป็นต้องจับใจความในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 จากสื่อที่เป็นข่าวสาร สารคดี เรื่องสั้นและโฆษณา อ้างอิงจากหนังสือแบบเรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน วรรณคดีวิจักษ์และหนังสือแบบเรียนหลักการใช้ภาษาไทย โดยประเมินการอ่านตามระดับเป้าหมายของการอ่านจับใจความ เป็นเป้าหมายระดับต้น เป้าหมายระดับกลางและเป้าหมายระดับสูง (สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์, 2558) ดังนี้

ตาราง 5 ผังการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ

องค์ประกอบ	เป้าหมายที่ต้องการวัด	จำนวนข้อที่สร้าง	จำนวนข้อที่ต้องการ
การอ่านจับใจความ	การจำแนกประเภทสารคดี	4	2
	การระบุประเด็นสำคัญ	6	3
	การหาแนวคิดจากเรื่อง	4	2
	การบอกจุดมุ่งหมายจากเรื่อง	4	2
	การเรียงลำดับเนื้อหา	8	4
	การจำแนกข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็น	4	2
	การสรุปเรื่องที่อ่าน	6	3
	การประเมินค่า	4	2
รวม		40	20

1.4) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนเพื่อตัดสินความสามารถในการอ่าน
จับใจความ ดังนี้

ตอบคำถามถูกต้อง ให้ 1 คะแนน

ตอบคำถามไม่ถูกต้อง ให้ 0 คะแนน

เลือกคำตอบได้ถูกต้อง หมายถึง เมื่อนักเรียนอ่านคำถามหรือสถานการณ์ที่กำหนดให้
แล้ว สามารถเลือกคำตอบที่สอดคล้องกับคำถามหรือมีความถูกต้องมากที่สุดในแต่ละข้อ

เลือกคำตอบผิด หมายถึง เมื่อนักเรียนอ่านคำถามหรือสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้ว
ไม่สามารถเลือกคำตอบที่สอดคล้องกับคำถามหรือมีความถูกต้องมากที่สุดในแต่ละข้อได้

โดยกำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบ 40 นาที จากนั้นรวมคะแนนที่นักเรียนทำได้
คะแนนเต็ม 20 คะแนน มาแปลงเป็นค่าร้อยละ เพื่อนำมาเปรียบเทียบกับการให้ระดับผลการ
เรียนระบบร้อยละ 4 ระดับ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2557) ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 6 เกณฑ์ร้อยละในการประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความ

ค่าร้อยละ	ระดับคุณภาพ
80 - 100	ดีมาก
65 - 79	ดี
50 - 64	พอใช้
0 - 49	ต่ำกว่าเกณฑ์

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ. (2557). แนวปฏิบัติและวัดประเมินผลการเรียนรู้ตาม
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2) ขั้นตอนการหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการจับใจความ

2.1) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน
ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ด้านการศึกษาพิเศษและด้านการวัดผล เพื่อพิจารณาตรวจสอบ
ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ว่ามีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาในแบบทดสอบและจุดประสงค์
ความเหมาะสมของภาษาที่ใช้ในข้อสอบ เพื่อนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item
Objective Congruence : IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญใช้เกณฑ์การประเมินผล ดังนี้

- +1 หมายถึง ข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา
 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา
 -1 หมายถึง ข้อคำถามไม่สอดคล้องกับเนื้อหา (อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล, 2561)

พบว่าข้อคำถามทุกข้อที่มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 (ภาคผนวก ข) บันทึกผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญในแต่ละข้อ และปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า จากจำนวนแบบทดสอบ 40 ข้อ เมื่อผ่านการประเมินแล้วเหลือ 38 ข้อ (ดังตาราง 12 (1.2)) โดยข้อคำถามที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินเป็นคำถามที่ไม่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ต้องการวัด จึงได้ปรับข้อคำถามอีก 2 ข้อ ก่อนนำไปทดสอบ

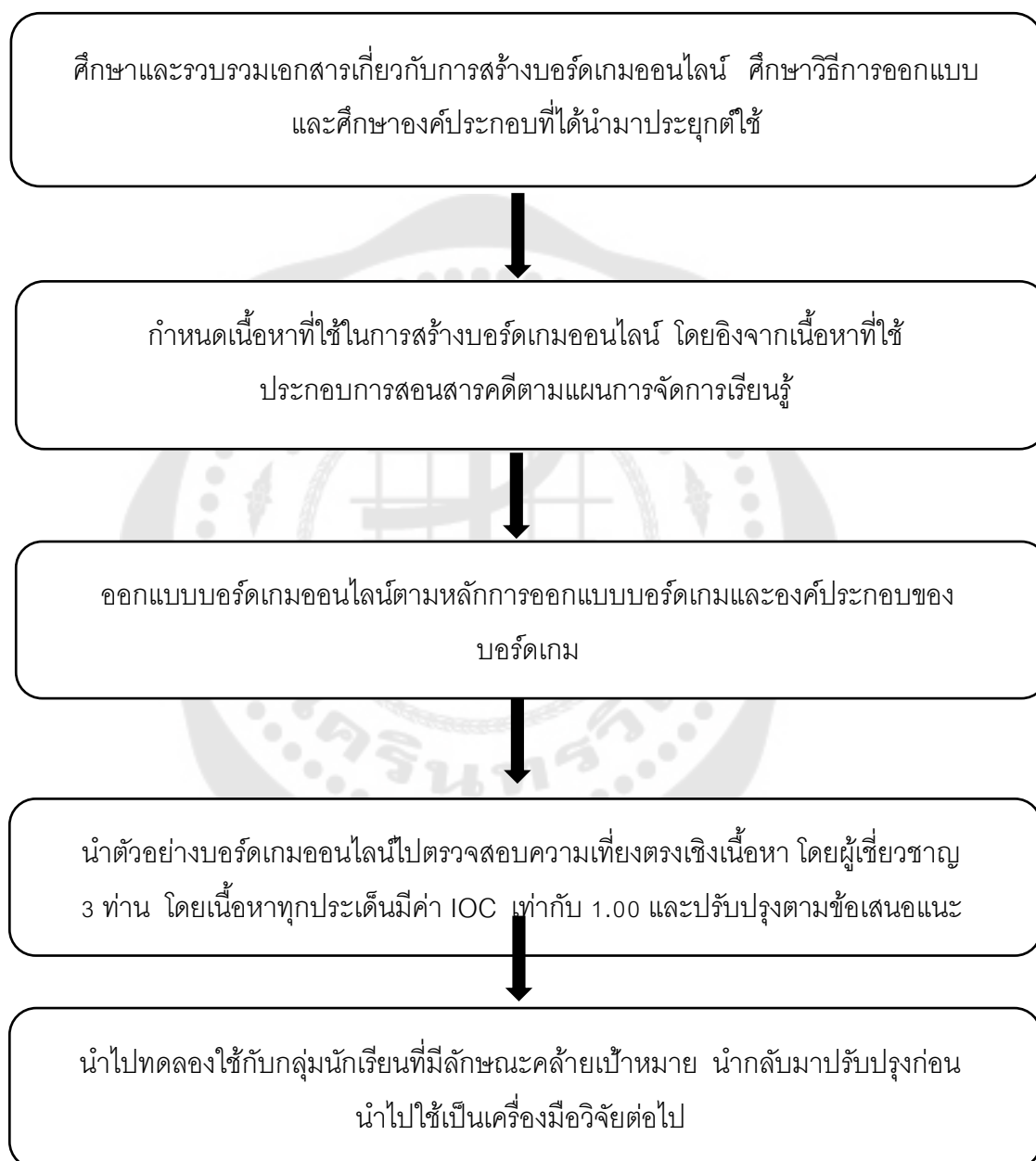
สำหรับคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ระบุว่าในแบบทดสอบบางข้อมีคำศัพท์ยาก ต้องเปลี่ยนคำศัพท์ใหม่เพื่อไม่ให้นักเรียนสับสนกับคำถาม ในข้อคำถามบางข้อถามมีตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด จำเป็นต้องปรับข้อคำถามใหม่ แบบทดสอบหลายข้อมีความยากเกินไป ให้ปรับลดคำศัพท์ ความยาวของคำถามหรือจุดประสงค์ที่ต้องการถามให้ง่ายมากขึ้น ซึ่งอาจเกิดปัญหากับนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านทำไม่ได้ กลายเป็นไม่สามารถวัดได้ดีเท่าควร

2.2) นำแบบทดสอบมาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นนำไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย (try out) ในที่นี้คือนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย ที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา จำนวน 15 คน ในวันที่ 23 พฤศจิกายน 2564 เพื่อนำผลมาวิเคราะห์ความเชื่อมั่น ความยากง่าย และอำนาจจำแนก

จากนั้นคัดเลือกข้อคำถามที่ความยากง่าย (p) อยู่ในเกณฑ์ที่เหมาะสมระหว่าง 0.40-0.73 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.29-0.85 (ภาคผนวก ค) จาก 40 ข้อ เหลือ 20 ข้อ

2.3) นำแบบทดสอบมาตรวจให้คะแนน วิเคราะห์ความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้การคำนวณหาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธี Kuder-Richardson (KR-20) โดยดูค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาทั้งรายข้อและภาพรวม ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป ซึ่งการคำนวณหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบทดสอบโดยภาพรวมได้เท่ากับ 0.883 (ภาคผนวก ค)

3. สื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์



ภาพประกอบ 5 ขั้นตอนการสร้างบอร์ดเกมออนไลน์

อธิบายขั้นตอนการสร้างและหาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ จากภาพประกอบ 5 ได้ดำเนินการเป็นขั้นตอนเป็นลำดับ ดังนี้

1) ขั้นตอนการสร้างสื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์

1.1) ศึกษาวิธีการสอนอ่านจับใจความโดยบอร์ดเกม ทฤษฎีการเล่นเกม หลักการเลือกใช้และการสร้างสื่อประเภทบอร์ดเกมออนไลน์ ศึกษาโครงสร้างบอร์ดเกมออนไลน์ที่สร้างจากเว็บไซต์และวิธีการเล่นเกมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสื่อ

1.2) กำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้และกำหนดเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ที่ใช้สอนในแต่ละครั้ง จำนวน 16 ครั้ง ครั้งละ 20 นาที

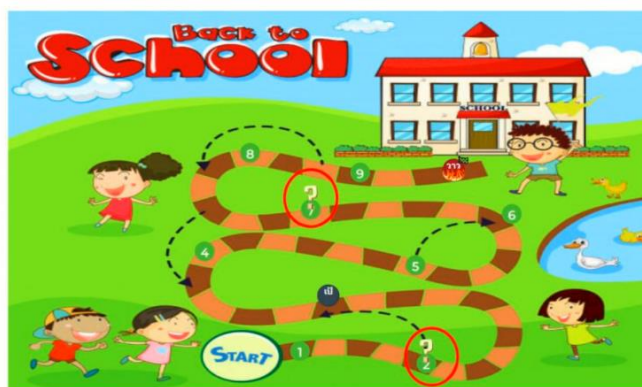
1.3) ศึกษาและรวบรวมบทอ่านเพื่อใช้ในการอ่านจับใจความ จากหนังสือแบบเรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน วรรณคดีวิจักขณ์และหนังสือแบบเรียนหลักการใช้ภาษาไทย รวม 8 บท

1.4) ออกแบบรูปแบบบอร์ดเกมออนไลน์และวิธีการเล่นเกม กติกา ระยะเวลาและการให้คะแนน โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและพฤติกรรมของ นักเรียนกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

(1) ขั้นที่ 1 การกำหนดเนื้อเรื่องหลักของเกม โดยกำหนด เนื้อหาในเกมให้สัมพันธ์กับเนื้อหาของบทเรียน ได้แก่การเรียนสารคดีประเภทต่าง ๆ

(2) ขั้นที่ 2 การกำหนดรูปแบบเกม โดยใช้เกมต้นแบบคล้าย ๆ กับเกมบันไดงู ที่ต้องมีการตอบคำถามและเลื่อนตำแหน่ง

(3) ขั้นที่ 3 กำหนดเงื่อนไขของการชนะ โดยกำหนดเกณฑ์ คะแนน คือ ผู้เล่นคนใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ การให้คะแนนคือ ตอบคำถามถูกต้อง ได้ 1 คะแนน และได้เดินหน้า 1 ช่อง แต่ถ้าตอบคำถามผิดไม่ได้คะแนน และต้องอยู่ตำแหน่งเดิม



ภาพประกอบ 6 บอร์ดเกมออนไลน์ที่ได้ออกแบบ

2) ขั้นตอนการหาคุณภาพสื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์

2.1) นำสื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์ที่สร้างขึ้นไปเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ด้านการศึกษาพิเศษและด้านการวัดผล เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและจุดประสงค์ ภาษาที่ใช้การดำเนินกิจกรรม เพื่อนำไปหาคุณภาพของเครื่องมือ โดยนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องที่มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป โดยค่า IOC ที่ได้ มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกประเด็น แสดงว่าสื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา สามารถนำไปทดลองใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ได้ (ภาคผนวก ข) โดยผู้เชี่ยวชาญได้แนะนำให้ใช้แบบทดสอบที่ไม่จำเป็นต้องใช้บอร์ดเกมแบบตัวเล็อกทุกครั้ง สามารถใช้คำถามแบบอธิบายได้ เพื่อให้นักเรียนสามารถอธิบายคำตอบได้ด้วยตนเอง

2.2) นำสื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์มาปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นนำไปทดลองกับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย (try out) ในที่นี้คือนักเรียนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มตัวเป้าหมาย ที่โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ รัชดา จำนวน 5 คน เมื่อวันที่ 18 พฤศจิกายน 2564 หลังทดลองใช้สื่อการสอนแล้วพบว่าแบบทดสอบใช้เวลาในการทำไม่ถึง 10 นาที และจำเป็นต้องใช้ 2 หน้าจอรหว่างดำเนินการทดสอบ จึงได้นำมาปรับปรุงความยาวของข้อความที่ใช้ในกิจกรรม เพิ่มการตอบคำถามแบบปากเปล่า ความเหมาะสมของเนื้อหา ระยะเวลาการทำกิจกรรม วิธีการประเมินผล ก่อนนำสื่อการสอนไปใช้เก็บข้อมูลการวิจัยจากกลุ่มเป้าหมายต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้แบบแผนการวิจัยรูปแบบกลุ่มเดียว (The One- Group Pretest- Posttest Design) มีการทดสอบก่อนเรียนและทดสอบหลังเรียน ซึ่งมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้

ตาราง 7 แบบแผนการทดลอง

ทดสอบก่อน	ทดลอง	ทดสอบหลัง
O_1	X	O_2

ที่มา: ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ (2553). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้.

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเขียนแบบแผนการทดลอง

- O₁ หมายถึง การทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความก่อนเรียน
(Pretest)
- X หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับ
บอร์ดเกมออนไลน์
- O₂ หมายถึง การทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความหลังเรียน
(Posttest)

การพิทักษ์สิทธิของกลุ่มเป้าหมาย

ผู้วิจัยส่งเค้าโครงปฏิญญานิพนธ์เข้ารับการพิจารณาจริยธรรมโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ จากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เลขที่โครงการวิจัย SWUEC/E/G-395/2563 (ภาคผนวก จ) เมื่อผ่านการอนุมัติแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการพิทักษ์สิทธิของกลุ่มเป้าหมาย มีการแนะนำ ชี้แจงรายละเอียดในการเข้าร่วมการวิจัย ให้ผู้เข้าร่วมการวิจัยได้ทราบวัตถุประสงค์และขั้นตอนในการวิจัย พร้อมทั้งลงในยินยอมและขอความร่วมมือในการรวมข้อมูล โดยผู้เข้าร่วมการทดลองสามารถเข้าร่วมหรือปฏิเสธการเข้าร่วมได้ ซึ่งไม่มีผลต่อการให้บริการใด ๆ ที่จะได้รับ สำหรับข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ไม่มีการเปิดเผยข้อมูลที่อาจเกิดความเสียหายแก่ผู้เข้าร่วมการวิจัย โดยผู้วิจัยเสนอข้อมูลในวิจัยเป็นภาพรวมและนำผลมาใช้ประโยชน์เพื่อการศึกษาวิจัยเท่านั้น

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. ก่อนดำเนินการทดลอง

1.1 ยื่นขอจริยธรรมโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ (IRB) เพื่อขออนุญาตดำเนินการวิจัย

1.2 ขออนุญาตจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขออนุญาตผู้อำนวยการโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา ดำเนินการทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

1.3 นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย ในวันที่ 13 ธันวาคม 2564 และเก็บรวบรวมคะแนนเพื่อบันทึกเป็นคะแนนก่อนการทดลอง (pre-test)

โดยมีรายละเอียดของการทดสอบ ดังนี้

1) ผู้สอนจัดการทดสอบออนไลน์แบบกลุ่มผ่านโปรแกรม Google Meet

2) นักเรียนคนที่ 1 เรียนผ่านคอมพิวเตอร์แบบพกพา (notebook) มีการเปิดกล้องหน้าจอตลอดเวลา ทำให้เห็นพฤติกรรมการทำงานแบบทดสอบอย่างชัดเจน มีความตั้งใจ ไม่มั่นใจ และพยายามไม่มองกล้อง

นักเรียนคนที่ 2 ทำแบบทดสอบผ่านสมาร์ทโฟน มีการเปิดกล้องหน้าให้เห็นระหว่างทำแบบทดสอบ มักแสดงอาการลังเลขณะทำแบบทดสอบ และถามผู้สอนบางครั้งเกี่ยวกับโจทย์

นักเรียนคนที่ 3 ทำแบบทดสอบผ่านสมาร์ทโฟน ไม่สะดวกเปิดกล้องเนื่องจากอยู่กับครอบครัว แต่มีการเปิดไมค์ทิ้งไว้ มีการพูดสอบถามครูผู้สอนเป็นบางครั้ง

นักเรียนคนที่ 4 ทำแบบทดสอบผ่านคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ มุมกล้องส่วนใหญ่เห็นเพียงส่วนศีรษะและเข่า นักเรียนแสดงออกถึงความตั้งใจในการทำแบบทดสอบ มีการใช้ดินสอลากผ่านหน้าจอเพื่ออ่านแบบทดสอบ

นักเรียนคนที่ 5 ทำแบบทดสอบผ่านสมาร์ทโฟน มีการยกกระดาษคำตอบเพื่อแสดงให้ครูว่าเขียนคำตอบถูกต้องหรือไม่ สอบถามข้อข้องเกี่ยวกับโจทย์ในแบบทดสอบ

นักเรียนคนที่ 6 ทำแบบทดสอบผ่านคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ ไม่มีกล้องจึงไม่สามารถเห็นพฤติกรรมนักเรียน แต่นักเรียนมีการเปิดไมค์ค้างไว้ และพยายามสอบถามเป็นบางครั้ง เพื่อตรวจสอบให้แน่ใจว่าตนทำแบบทดสอบได้ถูกต้อง

นักเรียนคนที่ 7 ทำแบบทดสอบผ่านคอมพิวเตอร์แบบพกพา เปิดกล้องหน้าตลอดระยะเวลาในการทำแบบทดสอบ ค่อนข้างวอกแวกง่าย มักมองตามบุคคลที่เดินผ่านหน้า และมีปัญหาเรื่องสัญญาณอินเทอร์เน็ตสะดุดในบางครั้ง

3) เมื่อเสร็จสิ้นการทำแบบทดสอบให้นักเรียนทุกคนถ่ายรูปกระดาษคำตอบส่งให้ครูผู้สอนเป็นรายบุคคล จึงถือเป็นการเสร็จสิ้นการทำแบบทดสอบ

2. ดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ตั้งแต่วันที่ 14 ธันวาคม 2564 – 20 มกราคม 2564 โดยกำหนด 16 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 40 นาที สอนเป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ใช้เวลาหลังเลิกเรียน 15.10 – 15.50 น. แบ่งการสอนออกเป็นทั้ง 16 ครั้ง ได้ดังนี้

- | | |
|---------------|--|
| ครั้งที่ 1-2 | ครูเป็นต้นแบบคิดออกเสียง เรียนเป็นกลุ่มพร้อมกัน |
| ครั้งที่ 3-4 | นักเรียนจับคู่คิดออกเสียง เรียนเป็นกลุ่มพร้อมกัน |
| ครั้งที่ 5-8 | นักเรียนคิดออกเสียงรายบุคคล เรียนเป็นกลุ่มพร้อมกัน |
| ครั้งที่ 9-10 | ครูเป็นต้นแบบคิดออกเสียง เรียนเป็นกลุ่มพร้อมกัน |

ครั้งที่ 11-12 นักเรียนจับคู่คิดออกเสียง เรียนเป็นกลุ่มพร้อมกัน

ครั้งที่ 13-16 นักเรียนคิดออกเสียงรายบุคคล เรียนเป็นกลุ่มพร้อมกัน

โดยในแต่ละคาบเรียนควรมีรายละเอียดในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตาราง 8 กำหนดการจัดการทดลอง

คาบที่	วันที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เนื้อหา
1	13 ธ.ค. 64	-	ทดสอบก่อนเรียน
2	14 ธ.ค. 64	1	ความหมายและลักษณะของสารคดี
3	15 ธ.ค. 64	2	ความหมายและลักษณะของสารคดี
4	16 ธ.ค. 64	3	ประเภทของสารคดี
5	17 ธ.ค. 64	4	ประเภทของสารคดี
6	20 ธ.ค. 64	5	จุดมุ่งหมายของสารคดี
7	23 ธ.ค. 64	6	จุดมุ่งหมายของสารคดี
8	24 ธ.ค. 64	7	การจำแนกข้อเท็จจริงและความคิดเห็น
9	10 ม.ค. 65	8	การจำแนกข้อเท็จจริงและความคิดเห็น
10	11 ม.ค. 65	9	การระบุประเด็นสำคัญ
11	12 ม.ค. 65	10	การระบุประเด็นสำคัญ
12	13 ม.ค. 65	11	การหาแนวคิดจากเรื่อง
13	14 ม.ค. 65	12	การหาแนวคิดจากเรื่อง
14	17 ม.ค. 65	13	การประเมินค่าสารคดี
15	18 ม.ค. 65	14	การประเมินค่าสารคดี
16	19 ม.ค. 65	15	การสรุปเรื่องจากสารคดี
17	20 ม.ค. 65	16	การสรุปเรื่องจากสารคดี
18	21 ม.ค. 65	-	ทดสอบหลังเรียน

คาบที่ 2/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

1) ก่อนเริ่มเรียน นักเรียนรับเอกสารประกอบการเรียน เตรียมอุปกรณ์ประกอบการเรียน เช่น ดินสอ ปากกา แบตโทรศัพท์มือถือ

2) ขณะเรียนในการเปิดวิดีโอสารคดีสัตว์โลกนักเรียนให้ความสนใจ บางคนบอกว่าเคยเห็นผ่าน ๆ หลังจากนั้นเริ่มอภิปรายว่านักเรียนได้ทราบอะไรบ้างเกี่ยวกับวิดีโอที่ได้รับชม

3) เริ่มการเรียนรู้คิดออกเสียงโดยครูผู้สอนเริ่มอ่านเนื้อหาเรื่องสารคดี หัวข้อความหมาย และลักษณะของสารคดี พร้อมแสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกว่ากำลังให้ความสนใจการอ่านและกำลังคิดอะไรขณะอ่าน เช่น การวงกลมคำ การขีดเส้นใต้คำ/ข้อความ หรือการพูดคำหรือข้อความที่มีความน่าสนใจและคิดว่ามีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง

คาบที่ 3/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

1) นักเรียนรับบทอ่านสารคดี เรื่อง “ข้าวแช่” พร้อมกับลองอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อว่าข้าวแช่น่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไรบ้าง หรือนักเรียนคิดว่าจะได้ทราบข้อมูลอะไรบ้างเกี่ยวกับข้าวแช่

2) ครูเริ่มอ่านออกเสียงสารคดีเรื่องข้าวแช่ แสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกว่ากำลังให้ความสนใจการอ่านและกำลังคิดอะไรขณะอ่าน เช่น การวงกลมคำ การขีดเส้นใต้คำ/ข้อความ หรือการพูดคำหรือข้อความที่มีความน่าสนใจและคิดว่ามีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง

3) ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับเรื่องข้าวแช่ โดยมีการระบุประเด็นที่น่าสนใจ เนื้อหาหรือข้อมูลที่สนใจ หรืออาจต้องค้นหาข้อมูลเพิ่มเติม พร้อมทั้งสรุปเนื้อเรื่องที่อ่าน

4) ทำแบบทดสอบหลังเรียน

คาบที่ 4/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

1) นักเรียนแบ่งกลุ่มการเรียนรู้เป็น 3 กลุ่ม มี 2 กลุ่ม มีสมาชิก 2 คน และอีก 1 กลุ่ม มีสมาชิก 3 คน พร้อมกับเริ่มเรียนเนื้อหาประเภทของสารคดีและการจำแนกประเภทสารคดี

2) นักเรียนคู่ของตนทดลองร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อประเภทของสารคดี ว่าน่าจะมีกี่ประเภท หรือมีลักษณะที่จำแนกสารคดีออกเป็นแต่ละประเภทอย่างไรบ้าง



3) นักเรียนเริ่มคิดออกเสียง โดยอ่านเนื้อหาประเภทของสารคดีและการจำแนกสารคดี โดยสามารถใช้การวงกลม ขีดเส้นใต้ การทำสัญลักษณ์คำหรือข้อความที่คิดว่าน่าสนใจ ภาพประกอบ 7 กิจกรรมในห้องเรียน

และสามารถพูดออกมาได้ทันที หากเกิดข้อสงสัยหรือคิดว่าข้อความที่กำลังอ่านน่าจะเป็นส่วนสำคัญของเนื้อหาภาพประกอบ 7 นักเรียนร่วมกันอ่านโดยใช้การคิดออกเสียง

4) อภิปรายเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน พร้อมสรุปประเด็นเนื้อหาที่ได้จากการอ่าน พร้อมทำแบบทดสอบหลังเรียน

คาบที่ 5/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

- 1) นักเรียนจับคู่เดิม พร้อมรับสารคดีเรื่อง “ตามรอยสุนทรภู่”
- 2) นักเรียนเริ่มอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อ “ตามรอยสุนทรภู่” ว่าน่าจะเกี่ยวข้องกับเรื่องใดบ้าง หรือนักเรียนคิดว่าจะได้ทราบข้อมูลใดบ้างจากการอ่านสารคดีเรื่องนี้
- 3) นักเรียนเริ่มการอ่านคิดออกเสียง หลังจากนั้นอภิปรายหลังการอ่านและทำแบบทดสอบหลังเรียน

คาบที่ 6/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

- 1) นักเรียนเตรียมเอกสารประกอบการเรียน โดยคาบเรียนนี้จะเริ่มการคิดออกเสียงรายบุคคล
- 2) นักเรียนเริ่มกระบวนการอ่านคิดออกเสียง โดยศึกษาหัวข้อจุดมุ่งหมายของสารคดี สามารถพูดแสดงความเข้าใจ มีการขีดเส้น วงกลม หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการระบุตำแหน่งของข้อความก็ได้
- 3) ครูกระตุ้นนักเรียนแต่ละคนให้แสดงออกถึงพฤติกรรมที่บ่งบอกว่าเข้าใจหรือทราบว่าเป็นเรื่องต้องการสื่ออะไร ซึ่งปัญหาที่พบคือนักเรียนยังไม่กล้าพูดหรือหือยกมือแสดงความคิดเห็นหรือการพูดเพื่อให้ทราบว่านักเรียนเข้าใจถึงเนื้อหาของเรื่องที่อ่าน จึงต้องตั้งกติกาใหม่ว่าต้องมีการพูดหรือแสดงพฤติกรรมอย่างน้อยคนละ 5 ครั้ง

คาบที่ 7/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

- 1) นักเรียนรับบทอ่านสารคดี เรื่อง “แบกเบ้เที่ยว” นักเรียนรายบุคคลอภิปรายเกี่ยวกับหัวข้อแบกเบ้เที่ยวว่าน่าจะเกี่ยวกับเรื่องใด หรือนักเรียนคิดว่าเนื้อหาที่น่าจะได้รับจากการอ่านมีอะไรบ้าง
- 2) เริ่มการคิดออกเสียง ก่อนอภิปรายหลังการอ่านและทำแบบทดสอบหลังเรียน



ภาพประกอบ 8 การทดสอบหลังเรียน

คาบที่ 8/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7

นักเรียนเริ่มใช้การคิดออกเสียงได้ดี ไม่มีปัญหาในการเรียน

คาบที่ 9/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8

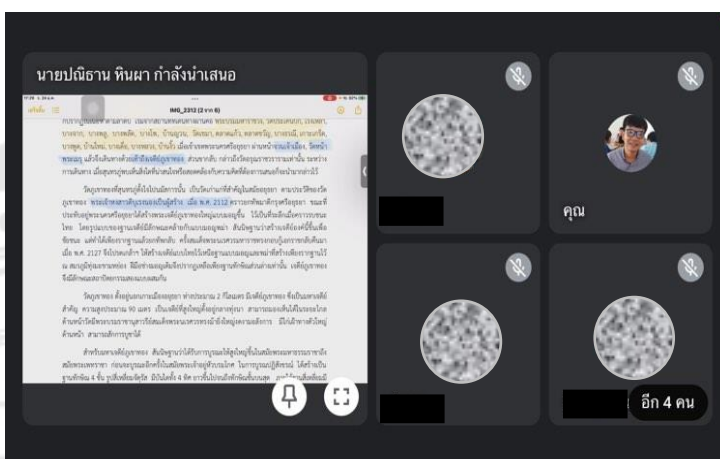
นักเรียนเริ่มใช้การคิดออกเสียงได้ดี ไม่มีปัญหาในการเรียน

คาบที่ 10/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9

1) เป็นการเปลี่ยนรูปแบบ

การเรียนเป็นออนไลน์ทั้งหมด ทำให้ต้องทดสอบระบบการเข้าเรียนทั้งอินเทอร์เน็ต เสียง และความชัดของหน้าจอ เพื่อให้พร้อมกับการเรียน

2) ครูกลับมาเป็นต้นแบบในการคิดออกเสียง โดยเริ่มศึกษาเนื้อหาเรื่อง การระบุประเด็นสำคัญ หรือการหาใจความสำคัญ



ภาพประกอบ 9 การเรียนคิดออกเสียงออนไลน์

คาบที่ 11/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10

1) นักเรียนรับตัวบทอ่านสารคดีเรื่อง “น้ำพริกถ้วยเก่า” โดยครูผู้สอนแสดงหน้าจอที่มีบทอ่านสารคดี และเริ่มคิดออกเสียงโดยขีดเส้น วงกลมหรือทำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ประกอบการอ่าน ให้เป็นการทวนกระบวนการหรือวิธีการคิดออกเสียงไปในตัว

2) อภิปรายหลังอ่านและทำแบบทดสอบหลังเรียน

คาบที่ 12/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 11

1) นักเรียนจับคู่ออนไลน์เพื่อศึกษาหัวข้อการหาแนวคิดจากเรื่อง โดยให้อ่านและให้คำปรึกษาภายในคู่ของตนเอง

2) อภิปรายหลังการอ่าน เพื่อสรุปเนื้อหาที่ได้อ่านและทำแบบทดสอบหลังเรียน

คาบที่ 13/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 12

นักเรียนเริ่มใช้การคิดออกเสียงได้ดี ไม่มีปัญหาในการเรียน

คาบที่ 14/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 13

นักเรียนเริ่มใช้การคิดออกเสียงได้ดี ไม่มีปัญหาในการเรียน

คาบที่ 15/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 14

1) นักเรียนรับสารคดีเรื่อง “จดหมายถึงหลาน” เพื่ออ่านเป็นรายบุคคล โดยใช้กระบวนการคิดออกเสียงทั้งหมด

คาบที่ 16/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 15

1) เริ่มต้นการฝึกการอ่านรายบุคคลด้วยการอ่านสารคดี “น้ำพริกถ้วยเก่า” โดยเป็นการใช้ความรู้เดิมทั้งในเรื่องลักษณะของสารคดี การจำแนกประเภทของสารคดี การระบุจุดมุ่งหมาย การจำแนกข้อเท็จจริงและความคิดเห็น รวมถึงการประเมินค่าสารคดี เพื่อให้การอ่านในคาบเรียนนี้สามารถใช้ความรู้เกี่ยวกับสารคดีได้อย่างครบถ้วน

2) ครูผู้สอนช่วยทบทวนเนื้อหาบางเรื่อง เพื่อช่วยให้นักเรียนหลังจากอ่านเสร็จแล้วสามารถอภิปรายร่วมกันได้อย่างถูกต้อง

คาบที่ 17/ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 16

นักเรียนเริ่มใช้การคิดออกเสียงได้ดี ไม่มีปัญหาในการเรียน

ในการเรียนแต่ละครั้งมีการทดสอบหลังเรียนแต่ละครั้ง โดยใช้บอร์ดเกมออนไลน์ โดยจัดบันทึกคะแนนระหว่างเรียนและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ (ภาคผนวก ง)

3. หลังจากดำเนินการตามแผนการจัดการเรียนรู้ครบ 16 ครั้ง ได้นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 20 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายในวันที่ 21 มกราคม 2565 หลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความโดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้ใช้แบบทดสอบทดสอบนักเรียนในช่วงเวลาหลังเลิกเรียน เวลา 15.10 – 15.50 น. รวม 40 นาที และเก็บรวบรวมคะแนนเพื่อบันทึกเป็นคะแนนหลังการทดลอง (post-test)

4. นำคะแนนการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความทั้งก่อนการทดลองและหลังการทดลองมาหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ ระดับพัฒนาการรายกลุ่มและรายบุคคล และนำเสนอด้วยกราฟแท่งเพื่อแสดงข้อมูลของนักเรียนรายบุคคลและรายกลุ่ม

5. นำคะแนนการทดสอบระหว่างเรียนและคะแนนการทดสอบหลังเรียนมาหาค่าประสิทธิภาพ E_1/E_2 ของสื่อการสอน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การสนทนาคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการหาค่าสถิติพื้นฐานเป็นรายบุคคล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) ค่าร้อยละ (percentage) เปรียบเทียบระดับความสามารถในการอ่านจับใจความหลังการสนทนากับเกณฑ์การประเมิน

2. การเปรียบเทียบการศึกษาศักยภาพในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การสนทนาคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ก่อนการทดลองและหลังการทดลอง โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลอง พร้อมทั้งนำเสนอด้วยกราฟแท่งเป็นรายบุคคลและรายกลุ่ม และหาค่าคะแนนพัฒนาการรายบุคคลและรายกลุ่ม

3. การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์ร่วมกับวิธีการคิดออกเสียง โดยวิธีการหาประสิทธิภาพ E_1/E_2 ของสื่อการสอน ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลจากการศึกษาศักยภาพในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้การสนทนาคิดออกเสียงร่วมกับการใช้บอร์ดเกมออนไลน์ ได้ใช้สถิติ ดังต่อไปนี้

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

1.1 การวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยใช้สูตร ดังนี้ (ราตรี นันทสุนทร, 2555)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับจุดประสงค์
 $\sum R$ แทน ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 การวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร ดังนี้ (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2553)

$$r_{tt} = \frac{N\sum xy - \sum x \sum y}{\sqrt{[N\sum x^2 - (\sum x)^2][N\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน	สัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	N	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำแบบทดสอบอ่านจับใจความทั้งหมด
	$\sum x$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนการทดสอบอ่านจับใจความครั้งที่หนึ่ง
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมคะแนนการทดสอบอ่านจับใจความแต่ละตัวครั้งที่หนึ่งยกกำลังสอง
	$\sum y$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนการทดสอบอ่านจับใจความครั้งที่สอง
	$\sum y^2$	แทน	ผลรวมคะแนนการทดสอบอ่านจับใจความแต่ละตัวครั้งที่สองยกกำลังสอง
	$\sum x \sum y$	แทน	ผลรวมระหว่างผลคูณของคะแนนการทดสอบครั้งที่หนึ่งและคะแนนการทดสอบครั้งที่สอง

1.3 การวิเคราะห์ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร ดังนี้ (ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ, 2553)

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

เมื่อ	p	แทน	ดัชนีค่าความยากง่าย
	R	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำแบบทดสอบอ่านจับใจความถูก
	N	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำแบบทดสอบอ่านจับใจความทั้งหมด

1.4 การวิเคราะห์ค่าอำนาจจำแนก โดยใช้สูตร ดังนี้ (ราตรี นันทสุคนธ์, 2555)

$$r = \frac{R_u - R_l}{\frac{N}{2}}$$

เมื่อ	r	แทน	ดัชนีค่าอำนาจจำแนก
	R_u	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำแบบทดสอบอ่านจับใจความที่ตอบถูกในกลุ่มเก่ง
	R_l	แทน	จำนวนนักเรียนที่ทำแบบทดสอบอ่านจับใจความที่ตอบถูกในกลุ่มอ่อน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด ทั้งกลุ่มอ่อนและกลุ่มเก่ง

2. สถิติพื้นฐานและสถิติทดสอบในการวิเคราะห์ข้อมูล

2.1 การหาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร ดังนี้ (ราตรี นันทสุคนธ์, 2555)

$$\text{Mean} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ	Mean	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มเป้าหมาย

2.2 การหาค่าร้อยละ (percentage) โดยใช้สูตร ดังนี้ (ราตรี นันทสุคนธ์, 2555)

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

เมื่อ	P	แทน	ค่าร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ของคะแนน
	n	แทน	จำนวนของข้อมูลทั้งหมด

2.3 การหาพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นของนักเรียน โดยใช้การหาค่าประสิทธิผล (Effectiveness Index: E.I.) โดยใช้สูตร ดังนี้ (เผชญ กิจระการ, 2554)

$$\text{ดัชนีประสิทธิผล} = \frac{\text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน} - \text{ผลรวมของคะแนนก่อนเรียนทุกคน}}{(\text{จำนวนนักเรียน} \times \text{คะแนนเต็ม}) - \text{ผลรวมของคะแนนหลังเรียนทุกคน}}$$

2.4 การหานักเรียนพัฒนาการรายบุคคล โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ร้อยละของความก้าวหน้าของผลการเรียนรู้รายบุคคล โดยใช้สูตรดังนี้ (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2559)

$$\text{ร้อยละของความก้าวหน้า} = \frac{\text{คะแนนหลังเรียน} - \text{คะแนนก่อนเรียน}}{\text{คะแนนเต็ม}} \times 100$$

3. สถิติที่ใช้ในการหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

3.1 การหาประสิทธิภาพสื่อการสอนบอร์ดเกมออนไลน์ โดยใช้สูตร ดังนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556)

$$E_1 = \frac{\sum x}{N} \times 100$$

$$E_2 = \frac{\sum y}{B} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของเครื่องมือ
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนสอบระหว่างเรียน
	$\sum y$	แทน	ผลรวมของคะแนนสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบระหว่างเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

เมื่อ 80 ตัวแรก (E_1) คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ของคำตอบที่นักเรียนอ่านจับใจความได้ถูกต้อง จากการทำแบบทดสอบระหว่างเรียน

เมื่อ 80 ตัวหลัง (E_2) คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คิดเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ 80 ของคำตอบที่นักเรียนอ่านจับใจความได้ถูกต้อง จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

4. การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยใช้ข้อมูลที่ได้จากการบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้และจากการสังเกตพฤติกรรมก่อนเรียน ระหว่างเรียนและหลังเรียน เมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับเกมการศึกษา วิเคราะห์ข้อมูลเป็นความเรียง (Content analysis) และนำเสนอในรูปแบบของความเรียง



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ข้อมูล โดยแบ่งออกเป็น

ตอนที่ 1 การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

ตอนที่ 3 การศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ใช้ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียงในการอ่านจับใจความ

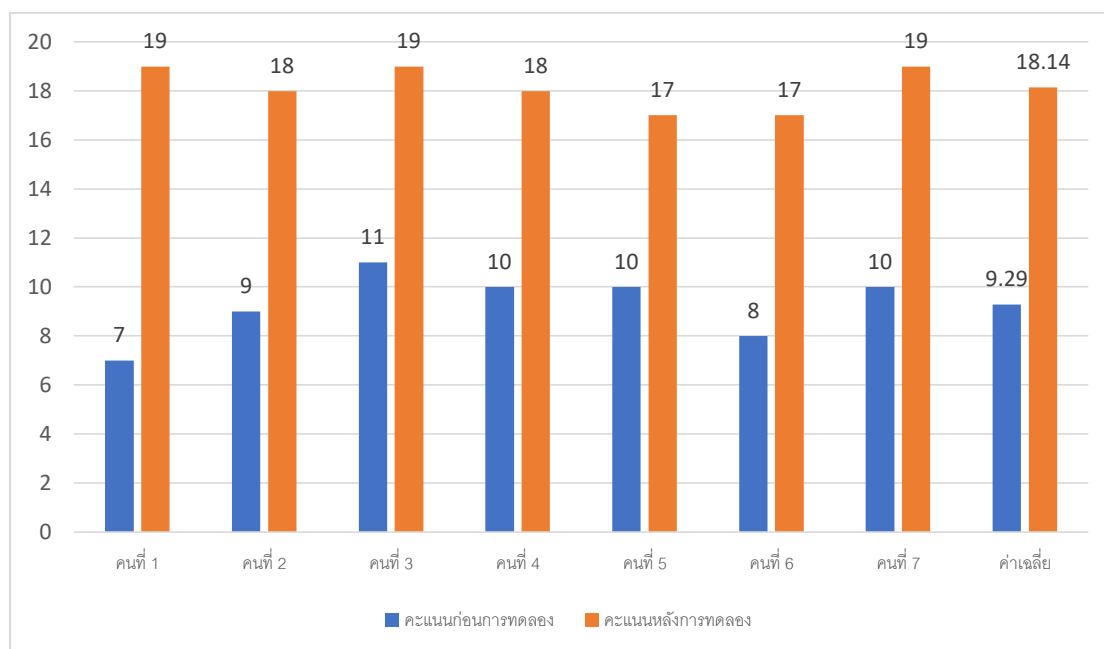
ตอนที่ 1 การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าสถิติพื้นฐานเป็นรายบุคคล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (mean) ค่าร้อยละ (percentage) เปรียบเทียบกับระดับความสามารถทางการอ่านหลังการสอนกับเกณฑ์การประเมิน

ตาราง 9 แสดงคะแนนแบบทดสอบการอ่านจับใจความสารคดีก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

นักเรียน	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	คะแนน (เต็ม 20 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	ระดับการประเมิน	คะแนน (เต็ม 20 คะแนน)	คิดเป็นร้อยละ	ระดับการประเมิน
คนที่ 1	7	35.00	ต่ำกว่าเกณฑ์	19	95.00	ดีมาก
คนที่ 2	9	45.00	ต่ำกว่าเกณฑ์	18	90.00	ดีมาก
คนที่ 3	11	55.00	พอใช้	19	95.00	ดีมาก
คนที่ 4	10	50.00	พอใช้	18	90.00	ดีมาก
คนที่ 5	10	50.00	พอใช้	17	85.00	ดีมาก
คนที่ 6	8	40.00	ต่ำกว่าเกณฑ์	17	85.00	ดีมาก
คนที่ 7	10	50.00	พอใช้	19	95.00	ดีมาก
เฉลี่ย	9.29	46.43	ต่ำกว่าเกณฑ์	18.14	90.71	ดีมาก

จากตารางที่ 9 พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ มีคะแนนอยู่ระหว่าง 7-11 คะแนน โดยค่าเฉลี่ย (mean) รายกลุ่มเท่ากับ 9.26 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 46.43 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ และหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ มีคะแนนอยู่ระหว่าง 17-19 คะแนน โดยค่าเฉลี่ย (mean) รายกลุ่มเท่ากับ 18.14 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.71 ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก

จากผลการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความรายบุคคล พบว่าคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ดังภาพประกอบที่ 10



ภาพประกอบ 10 แผนภูมิแท่งแสดงคะแนนแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นรายบุคคลและเป็นรายกลุ่ม

จากการวิเคราะห์ข้อมูลภาพประกอบที่ 6 คะแนนเต็ม 20 คะแนน และโดยทั่วไปจะกำหนดเกณฑ์ความก้าวหน้าของผลการเรียนรายบุคคลไว้ที่ร้อยละ 25 ขึ้นไป (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2559) ดังนั้นเกณฑ์ในการประเมินจะเท่ากับ $\frac{25}{100} \times 20 = 5$ คะแนน ซึ่งแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลนักเรียนรายบุคคลได้ดังนี้

นักเรียนคนที่ 1 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 7 ข้อจาก 20 ข้อ คะแนนรวมเป็น 7 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 35.00 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 19 ข้อ จาก 20 ข้อ คะแนนรวม 19 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.00 และมีความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้น 12 คะแนน

ผลจากสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียน พบว่านักเรียนระบุตำแหน่งของใจความสำคัญในเรื่องที่อ่านได้ ระบุค่าที่เป็นประเด็นหลักของเรื่องได้ มีการลากนิ้ว ชีตเขียนและโยงเส้น

ข้อความที่นักเรียนสนใจ ระหว่างการร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในการอภิปรายและแสดงความคิดเห็น มีความตั้งใจในการทำแบบทดสอบและเข้าร่วมกิจกรรม

นักเรียนคนที่ 2 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 9 ข้อจาก 20 ข้อ คะแนนรวมเป็น 9 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 45.00 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 18 ข้อ จาก 20 ข้อ คะแนนรวม 18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.00 และมีความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้น 9 คะแนน

ผลจากสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียน พบว่าการสามารถระบุได้ว่าส่วนใดที่เป็นข้อมูลหรือข้อเท็จจริงและสรุปเรื่องที่อ่านได้ด้วยตนเอง ระหว่างการร่วมกิจกรรมพูดแสดงความคิดเห็นได้ดี ค่อนข้างมีสมาธิจดจ่อกับเรื่องที่อ่าน ชวนเพื่อนให้แสดงความคิดเห็นและช่วยเพื่อนในการอ่านระหว่างชั้นของการจับคู่ได้ มีส่วนร่วมในการอภิปรายหลังการเรียนเนื้อหาทุกครั้ง

นักเรียนคนที่ 3 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 11 ข้อจาก 20 ข้อ คะแนนรวมเป็น 11 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 55.00 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 19 ข้อ จาก 20 ข้อ คะแนนรวม 19 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.00 และมีความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้น 8 คะแนน

ผลจากสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียน พบว่าระบุแนวคิดของเรื่องและสรุปเรื่องที่อ่านได้ ระหว่างการร่วมกิจกรรมมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น พูดออกเสียงในคำที่มั่นใจ มีการขีดเขียนเรื่องที่อ่าน

นักเรียนคนที่ 4 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 10 ข้อจาก 20 ข้อ คะแนนรวมเป็น 10 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 18 ข้อ จาก 20 ข้อ คะแนนรวม 18 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 90.00 และมีความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้น 8 คะแนน

ผลจากสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียน พบว่าบอกแนวคิดจากเรื่องและสรุปเรื่องที่อ่านได้ ระหว่างการร่วมกิจกรรมค่อนข้างมีสมาธิจดจ่อกับเรื่องที่อ่าน

นักเรียนคนที่ 5 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 10 ข้อจาก 20 ข้อ คะแนนรวมเป็น 10 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 17 ข้อ

จาก 20 ข้อ คะแนนรวม 17 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.00 และมีความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้น 7 คะแนน

ผลจากสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียน พบว่าสามารถระบุคำหรือประเด็นสำคัญจากเรื่องที่อ่านและสรุปเรื่องที่อ่านได้ มีส่วนร่วมในการอภิปราย ขณะเรียนใช้การโยงเส้นและวงกลมคำ/ข้อความที่คิดว่าเป็นส่วนสำคัญ

นักเรียนคนที่ 6 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 8 ข้อจาก 20 ข้อ คะแนนรวมเป็น 8 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 17 ข้อ จาก 20 ข้อ คะแนนรวม 17 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 85.00 และมีความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้น 9 คะแนน

ผลจากสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียน พบว่าสามารถบอกได้ว่าส่วนใดคือประเด็นสำคัญของเรื่อง อธิบายได้ว่าเรื่องที่อ่านต้องการสื่อถึงอะไร ระหว่างร่วมกิจกรรมสามารถแสดงการคิดออกเสียงได้เป็นอย่างดี และร่วมอภิปรายได้ดีทุกครั้ง

นักเรียนคนที่ 7 ก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 10 ข้อจาก 20 ข้อ คะแนนรวมเป็น 10 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 50.00 และหลังได้รับการจัดการเรียนรู้มีความสามารถในการอ่านจับใจความได้ 19 ข้อ จาก 20 ข้อ คะแนนรวม 19 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 95.00 และมีความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้น 9 คะแนน

ผลจากสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะเรียน พบว่าสามารถระบุคำหรือประเด็นสำคัญได้และบอกแนวคิดของเรื่องคืออะไร ระหว่างการร่วมกิจกรรมมีสมาธิดี

สำหรับปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดการเรียนรู้และวิธีการแก้ไขเบื้องต้น มีรายละเอียดดังนี้

1) การหลงลืมขั้นตอนในการคิดออกเสียงของนักเรียน ครูผู้สอนจำเป็นต้องทบทวนก่อนเริ่มเรียนในคาบใหม่ทุกครั้ง เพื่อให้นักเรียนจดจำขั้นตอนการคิดออกเสียงได้อย่างถูกต้อง

2) การจัดการเรียนรู้ที่เกินเวลาที่กำหนด เนื่องจากบทอ่านสารคดีต้องใช้เวลาในการอ่านเนื้อเรื่องก่อนที่จะมีการอภิปรายร่วมกัน ดังนั้นต้องมอบหมายให้นักเรียนเตรียมตัวอ่านสารคดีมาล่วงหน้า

3) การควบคุมชั้นเรียนที่ออกนอกบทเรียน เนื่องจากเนื้อเรื่องสารคดีบางเรื่อง จะมีส่วนที่สอดคล้องหรือตรงกับนักเรียน จึงเกิดการพูดคุยประสบการณ์มากกว่าที่จะให้ความสำคัญกับ

บทอ่านสารคดี ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องพยายามควบคุมชั้นเรียนให้อยู่กับเนื้อหาที่เรียน อาจใช้ นาฬิกาตั้งโต๊ะหรือแขวนผนัง เพื่อให้นักเรียนเห็นเวลาได้ชัดเจน และสร้างข้อตกลงทุกครั้งในเรื่องของการรักษาเวลา

4) ปัญหาการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เนื่องจากในการเรียนแบบออนไลน์นักเรียนที่ต้องเรียนจากที่บ้านจึงเกิดปัญหาสัญญาณอินเทอร์เน็ตช้า ภาพกระตุก เสียงขาดหาย ดังนั้นจึงอนุมัติให้นักเรียนที่สัญญาณอินเทอร์เน็ตไม่ดีปิดกล้องได้ แต่ยังไม่โครโฟนเพื่อให้มีส่วนร่วมในการอภิปราย

5) การไม่แสดงพฤติกรรมความคิดออกเสียง/ไม่มีส่วนร่วมในการอภิปราย เนื่องจากนักเรียนจะอ่านในใจไม่มีการพูดหรือสะท้อนความคิดขณะที่อ่าน ไม่รวมอภิปรายกับกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียน ครูผู้สอนจึงต้องกระตุ้นให้นักเรียนยกตัวอย่าง อธิบายคำถาม ตั้งคำถามเพื่อถามเพื่อน โดยที่ครูผู้สอนเตรียมคำถามไว้ล่วงหน้าและกระตุ้นนักเรียนเป็นรายบุคคล

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ มีผลวิเคราะห์ดังตารางที่ 10

ตาราง 10 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์

นักเรียน	คะแนน		คะแนน ความก้าวหน้า	แปลผล ความก้าวหน้า	ดัชนีประสิทธิผล (E.I.)
	ก่อนเรียน (เต็ม 20 คะแนน)	หลังเรียน (เต็ม 20 คะแนน)			
คนที่ 1	7	19	12	สูงขึ้น	0.8257
คนที่ 2	9	18	9	สูงขึ้น	
คนที่ 3	11	19	8	สูงขึ้น	
คนที่ 4	10	18	8	สูงขึ้น	
คนที่ 5	10	17	7	สูงขึ้น	
คนที่ 6	8	17	9	สูงขึ้น	
คนที่ 7	10	19	9	สูงขึ้น	
ค่าเฉลี่ย	9.29	18.14	8.24	สูงขึ้น	

จากตารางที่ 10 คะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนการสอนด้วยวิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย (mean) เท่ากับ 9.29 และคะแนนเฉลี่ยหลังสอนด้วยวิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ มีค่าเฉลี่ย (mean) เท่ากับ 18.14 และนักเรียนทุกคนที่มีปัญหาด้านการอ่านมีความก้าวหน้าเพิ่มขึ้นทุกคน โดยมีค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) เฉลี่ยเท่ากับ 0.8257 ซึ่งแสดงว่านักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านมีพัฒนาการระดับสูงมาก

ตอนที่ 3 ผลการศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียง โดยวิธีหาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ดังตารางที่ 11

ตาราง 11 ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียงในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

นักเรียน	คะแนนรวมระหว่างเรียน (เต็ม 160)	คะแนนสอบ หลังเรียน (เต็ม 20 คะแนน)	ประสิทธิภาพ/ ประสิทธิผล (E_1/E_2)
คนที่ 1	147	19	
คนที่ 2	148	18	
คนที่ 3	146	19	
คนที่ 4	150	18	
คนที่ 5	150	17	92.77/90.70
คนที่ 6	149	17	
คนที่ 7	149	19	
ค่าเฉลี่ย	148.42	18.14	

จากตารางที่ 11 พบว่า บอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียงในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 92.77/90.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ (80/80) แสดงว่าบอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียงในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ช่วยส่งเสริมความสามารถการอ่านจับใจความให้สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยมีการสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอในการทำวิจัย ดังนี้

ความมุ่งหมายของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับใช้บอร์ดเกมออนไลน์
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับใช้บอร์ดเกมออนไลน์
3. เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมกับวิธีการคิดออกเสียง

สมมุติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านมีความสามารถในการอ่านจับใจความหลังได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ อยู่ในระดับดี
2. นักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านมีความสามารถในการอ่านจับใจความหลังได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนการคิดออกเสียงสูงกว่าก่อนได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์
3. ประสิทธิภาพของบอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมวิธีการคิดออกเสียง มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

สรุปผลการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ พบว่า

1. ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ อยู่ในระดับดีมาก ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 1

2. ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ สูงขึ้นกว่าก่อนการได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 2

3. บอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมวิธีการคิดออกเสียง มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 92.77/90.70 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานข้อที่ 3

อภิปรายผล

จากสมมุติฐานข้อที่ 1 และจากสมมุติฐานข้อที่ 2 พบว่าความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์อยู่ในระดับดีมากและมีความสามารถในการอ่านจับใจความสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้ง ทั้งนี้เป็นเพราะการใช้วิธีการคิดออกเสียง เป็นวิธีการสอนอ่านที่ครูผู้สอนพูดแสดงความคิดเห็นทำความเข้าใจบทอ่าน เพื่อให้ให้นักเรียนเห็นเป็นตัวอย่างในขณะที่อ่านว่าครูใช้กลวิธีการอย่างไรบ้างขณะอ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจ Bereitr และ Bird (2009) ได้เพิ่มเติมว่า ทักษะจำเป็นที่ใช้ในการคิดออกเสียงได้แก่ การคาดคะเน การนำความรู้เดิมมาประกอบการอ่าน การตระหนักในกลวิธีการอ่านที่จะใช้ว่าอ่านอย่างไร เมื่อไหร่และการตรวจสอบหรือประเมินความเข้าใจจากการอ่าน การสอนอ่านคิดออกเสียงจึงเป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของนักเรียน (ดวงใจ จงธนาธร, 2545) และสามารถนำไปสู่การอ่านวิเคราะห์กระบวนการอ่านข่าวสารประมวลผลข้อมูล (กำจร มุณีแก้ว, 2549) การคิดออกเสียงจึงเป็นวิธีการที่เหมาะสมในการศึกษาระบบวนการคิดและกระบวนการอ่าน เป็นกระบวนการสอนที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้การอ่านอย่างเป็นขั้นตอน ทำให้ครูเข้าใจความคิดของนักเรียนขณะเกิดการอ่าน ค้นพบวิธีการแก้ปัญหาทักษะความสามารถ เจตคติ ความชอบ ความสนใจของนักเรียนได้ เนื่องจากการคิดออกเสียงเป็นวิธีการที่สัมพันธ์กับการสัมภาษณ์ เหมาะสมสำหรับใช้ศึกษากระบวนการคิดแก้ปัญหาโดยผู้พูดเป็นผู้รายงานความคิด (สุดารัตน์ มนตรนิมิต, 2545)

โดยกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้การอ่านจับใจความด้วยวิธีการคิดออกเสียงประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นก่อนอ่าน เป็นขั้นตอนที่อ่านชื่อเรื่อง แล้วนักเรียนพูดเกี่ยวกับชื่อเรื่องว่าเนื้อหาน่าจะเกี่ยวกับเรื่องอะไรและตนเองมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องนั้นหรือไม่อย่างไร ขั้นที่ 2 ขั้นการคิดออกเสียง เป็นขั้นตอนที่นักเรียนอ่านเรื่องและพูดแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านไปพร้อมกัน พูดว่าคำหรือข้อความใดน่าจะเป็นคำสำคัญในเรื่อง หรือมีคำหรือข้อความ

ใดที่ทำให้ไม่เข้าใจหรือสับสน รวมถึงสามารถใช้การเขียนบันทึกย่อ ชีดเส้นใต้ โยงเส้นหรือวงกลม คำหรือข้อความสำคัญไปพร้อมการอ่านได้ ขั้นที่ 3 ขั้นหลังคิดออกเสียง เป็นขั้นของการอภิปรายกับผู้สอนว่าจากเรื่องที่อ่านมีใจความสำคัญเกี่ยวกับอะไร ใช้วิธีอะไรบ้างขณะอ่าน ส่วนใดของเรื่องทำให้เข้าใจมากขึ้นหรือทำให้สับสน ก่อนสรุปใจความสำคัญจากเรื่อง ขั้นที่ 4 ขั้นทบทวนและอภิปรายข้อสงสัย ซึ่งเป็นการหาคำตอบร่วมกันและ ขั้นที่ 5 ขั้นการวัดและประเมินผล เป็นการทดสอบหลังเรียน

โดยสรุปการคิดออกเสียง เป็นกระบวนการอ่านที่ให้ผู้อ่านออกเสียงเพื่อแสดงกระบวนการคิดขณะอ่าน เป็นการตรวจสอบความเข้าใจในการอ่าน สามารถพัฒนาให้เกิดทักษะการอ่านจับใจความ การอ่านวิเคราะห์ ส่งผลให้ผู้สอนทราบได้ว่านักเรียนมีกระบวนการคิดเป็นอย่างไร ขณะอ่าน ทราบข้อบกพร่องและสามารถช่วยเหลือได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับงานวิจัยของบุษยรัตน์ จันทรประเสริฐ (2552) ที่ได้ทดสอบประสิทธิผลของการใช้เทคนิคการคิดออกเสียงในการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 : การทดลองแบบอนุกรมเวลา ซึ่งผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกอ่านโดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียงมีความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่อ่านแบบปกติและมีค่าเฉลี่ยพัฒนาการสูงกว่าก่อนเรียน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของยุพาวรรณ จันทรศรี (2556) ที่ได้เปรียบเทียบด้านการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการอ่านแบบ Think aloud กับการอ่านแบบปกติ” ซึ่งผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการอ่านแบบ Think aloud มีความสามารถการอ่านเพื่อความเข้าใจสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่ากลุ่มปกติ และมีความคงทนหลังจากเรียนไปแล้ว 2 สัปดาห์ นอกจากนี้ Jahandar (2012) ยังได้ศึกษาการใช้การคิดออกเสียงในการอ่านวิเคราะห์ โดย EFL ซึ่งผลการวิจัยพบว่านักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการสอนคิดออกเสียงมีผลการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและสูงกว่ากลุ่มควบคุม

นอกจากนี้บอร์ดเกมออนไลน์ซึ่งเป็นเกมออนไลน์ประเภทหนึ่งที่เหมาะสมที่ใช้การเล่นบอร์ดเกมแบบทั่วไปที่เล่นโดยใช้กระดานเป็นหลัก มีการใช้ตัวเดิน ลูกเต๋า หรืออุปกรณ์การเล่นอื่น ๆ ประกอบ เปลี่ยนมาเป็นการเล่นผ่านแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาอย่างเป็นระบบ ด้วยวัยของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาที่ชอบการเรียนรู้ที่สนุกสนาน เน้นการเรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม การใช้บอร์ดเกมออนไลน์ก็เป็นแนวทางหนึ่งในการช่วยให้การเรียนรู้ประสบผลสำเร็จได้ ซึ่งถือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ การใช้เกมเป็นการใช้สิ่งเร้าและตอบสนองได้ตามวัย ช่วยฝึกทักษะ เตรียมความพร้อมด้านร่างกาย สติปัญญา ความคิดได้อีก

ด้วย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2551) ซึ่งส่งผลให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการทำกิจกรรม (สำเร็จ งามขำ, 2546) โดยหนึ่งในจุดประสงค์ของเกมคือการใช้เกมเพื่อทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้วหรือเพื่อใช้เป็นแบบทดสอบในการประเมินผลที่เกิดจากการเรียนรู้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558) เมื่อเล่นเกมเสร็จแล้วยังเป็นการเสริมสร้างแรงจูงใจและเป็นการเตรียมความพร้อมไปสู่การอ่านระดับที่สูงขึ้นไปได้อย่างง่ายดาย (อุษา กลแกม, 2533) จากรูปแบบการศึกษาและรูปแบบของเกมที่ได้เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน เป็นการเรียนรู้ผ่านเกมที่มุ่งส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ เน้นการเข้าถึงของนักเรียนและเรียนรู้หลักวิชาการได้อย่างสนุกสนาน เมื่อเกมถูกใช้เป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้และได้รับการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่สามารถสร้างความเสมือนจริงและให้ความเพลิดเพลิน สอดคล้องกับงานวิจัยงานวิจัยของกรรณา พัทธ์กษัต (2561) ที่ใช้บอร์ดเกมร่วมกับวิธีฟิสิกส์ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านสะกดคำของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการอ่านและสร้างความสนุกสนานในการเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อน และยังสามารถสอดคล้องกับงานวิจัยของสุชาติ แสนพิช (2558) ที่ใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการเรียนรู้ทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ สนุกสนาน และเกิดความพึงพอใจในการใช้เกมออนไลน์ ดังนั้นการใช้เกมออนไลน์จึงได้รับความสนใจและพัฒนาเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้และเป็นที่ยอมรับในปัจจุบัน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา - 19 (COVID - 19) ที่ทำให้นักเรียนเกิดการหยุดชะงัก ไม่สามารถเข้าเรียนได้ในชั้นเรียนปกติ ขาดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง รวมถึงแนวทางปฏิบัติที่เน้นการเว้นระยะห่างทางสังคมเพื่อป้องกันการแพร่ระบาด

ทั้งนี้พบว่างานวิจัยโดยส่วนใหญ่ยังไม่มีการนำบอร์ดเกมมาใช้รูปแบบออนไลน์ มีเพียงงานวิจัยที่ใช้บอร์ดเกมธรรมดาและการใช้เกมออนไลน์ประกอบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยพบว่านักเรียนชื่นชอบเป็นอย่างมาก โดยพิจารณาได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนที่นักเรียนเตรียมพร้อมสำหรับการเล่นเกมออนไลน์ เกิดความกระตือรือร้น สร้างเสียงหัวเราะและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการแข่งขัน และนักเรียนยังได้ความรู้หลังจากการทำแบบทดสอบอีกด้วย การมีภาพที่มีสีสัน การมีเพื่อนร่วมมือกันในการทำแบบทดสอบ ช่วยให้นักเรียนมีสมาธิและมีส่วนร่วมในคาบเรียนมากยิ่งขึ้น

ด้วยลักษณะเด่นของวิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ จึงได้ส่งผลให้ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับดีมากและหลังเรียนสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้

จากสมมุติฐานข้อที่ 3 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ 80/80 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานที่ได้ตั้งไว้ พบว่าบอร์ดเกมออนไลน์ที่ใช้ร่วมกับวิธีการสอนคิดออกเสียง มีประสิทธิภาพ (E_1/E_2) เท่ากับ 92.77/90.70 ซึ่งเป็นผลมาจากการใช้เครื่องมือที่มีคุณภาพในการดำเนินการวิจัย (พิชิตฤทธิ์จรูญ, 2557) โดยบอร์ดเกมออนไลน์ ได้มีการศึกษาเอกสาร ตำราเกี่ยวกับการสร้างบอร์ดเกม การศึกษาเอกสารเกี่ยวกับวิธีการสอนคิดออกเสียง และมีการหาคุณภาพของเครื่องมือในด้านความตรงเชิงเนื้อหา (content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการใช้ภาษา ด้านการใช้นวัตกรรม ด้านการวัดและประเมินผล และด้านการศึกษาพิเศษ มีการตรวจสอบคุณภาพโดยการนำไป try out กับกลุ่มนักเรียนที่มีความคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย พร้อมทั้งมีการปรับปรุงบอร์ดเกมออนไลน์ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญและปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในการ try out ดังนั้นจึงทำให้บอร์ดเกมออนไลน์มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด และยังส่งผลต่อความสามารถในการอ่านจับใจความ

ข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินการวิจัยเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ ผู้วิจัยได้แบ่งข้อเสนอแนะออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. ก่อนเริ่มกิจกรรมการเรียนรู้ครูผู้สอนจำเป็นต้องสร้างข้อตกลงอย่างชัดเจนเพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจได้ตรงกันและสามารถปฏิบัติได้ถูกต้อง เช่น ในการเรียนแต่ละคาบ จะใช้เวลาประมาณ คาบละ 40 นาที ไม่รวมการเตรียมตัวหรือการเตรียมอุปกรณ์ ในการเรียนทุกครั้งจำเป็นต้องมีการเตรียมปากกา ดินสอ ไม่บรรทัดหรือสี หรือการให้เตรียมโทรศัพท์มือถือให้พร้อมสำหรับการเรียนแต่ละครั้ง

2. ครูผู้สอนต้องชี้แจงให้นักเรียนเข้าใจอย่างชัดเจนว่าจะฝึกวิธีการอ่านจับใจความด้วยวิธีการคิดออกเสียง โดยต้องอธิบายขั้นตอนให้ทราบอย่างละเอียดว่าต้องเริ่มด้วยขั้นตอนใด แสดงออกด้วยพฤติกรรมใดบ้างและหลังจากอ่านแล้วควรปฏิบัติตนต่ออย่างไร

3. ในลำดับขั้นของการใช้วิธีการสอนคิดออกเสียง จะเริ่มด้วยครูผู้สอนเป็นต้นแบบ ตามด้วยนักเรียนจับคู่กับเพื่อน และเป็นการฝึกฝนรายบุคคล ขั้นตอนที่สำคัญที่สุดคือตอนที่ครูผู้สอนเป็นต้นแบบที่ต้องแสดงพฤติกรรมให้ชัดเจน เช่น การใช้ปากกาหรืออุปกรณ์ในการขีดเขียน การพูดออกเสียงเมื่อคิดว่าคำ/ข้อความนั้นน่าสนใจที่มีความเกี่ยวข้องกัน เป็นต้น

4. การกระตุ้นนักเรียนให้แสดงออกถึงพฤติกรรมที่บ่งบอกว่าเกิดความเข้าใจในบทอ่าน ทั้งการขีดเขียน การพูดคำหรือข้อความขณะอ่าน เนื่องจากนักเรียนบางคนในขั้นตอนการอ่านที่จับคู่กับเพื่อนหรือต้องฝึกอ่านเป็นรายบุคคลจะไม่มี การพูด ไม่มีการแสดงออกที่ทำให้ทราบว่าเกิดความเข้าใจ ทำให้ครูผู้สอนไม่แน่ใจว่านักเรียนอ่านเข้าใจทั้งหมด หรือไม่ทราบวิธีการคิดออกเสียงที่เหมาะสม

5. ในการทดลองที่มีการผสมกันทั้งแบบออนไลน์และแบบออนไลน์ (ในชั้นเรียนปกติ) จำเป็นอย่างยิ่งต้องตรวจสอบความพร้อมของนักเรียน ทั้งเรื่องเวลาเข้าเรียน สัญญาณอินเทอร์เน็ต อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เพื่อใช้ล็อกอินเข้าเรียนในโปรแกรม google meet

6. หลังการทำแบบทดสอบหลังเรียนทุกครั้ง จำเป็นต้องอธิบายข้อสอบที่นักเรียนตอบผิด เช่น ในการจับคู่ทำแบบทดสอบหากตอบผิด นั้นหมายความว่านักเรียนทั้งสองคนอาจเข้าใจผิดเกี่ยวกับเนื้อหาที่ได้เรียนรู้ในคาบเรียนนั้น ๆ เป็นต้น

7. ระวังระวังการควบคุมเวลาหรือการออกนอกบทเรียน เนื่องจากบทอ่านสารคดีบางเรื่อง หากนักเรียนมีประสบการณ์ร่วมหรือมีความสนใจอยู่ก่อนแล้ว จะมีการพูดคุยกันมากเป็นพิเศษ เช่น สารคดีเกี่ยวกับการเลือกสายการเรียนหรือการศึกษาต่อ ที่นักเรียนจะระบายความรู้สึกหรือความสนใจมากกว่าอิงจากเนื้อหาของสารคดี เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียง ในการอ่านงานเขียนประเภทบันเทิงคดี เช่น เรื่องสั้น นวนิยาย กวีนิพนธ์ เป็นต้น เนื่องจากเป็นการส่งเสริมทักษะการอ่านที่สามารถต่อยอดการอ่านจับใจความได้

2. การพัฒนาทักษะการคิดออกเสียงเพื่อใช้ในการอ่านขั้นสูง เช่น การอ่านวิเคราะห์, การอ่านเพื่อวิจารณ์ โดยใช้วิธีการคิดออกเสียงร่วมรับวิธีการอื่น ๆ เช่น KWLH plus, CIPPA model, การเรียนรู้แบบจิ๊กซอว์ เป็นต้น ซึ่งวิธีการเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมให้การสันทัดออกเสียงเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- Alshammari, T. (2015). When to Ask Participants to Think Aloud: A Comparative Study of Concurrent and Retrospective Think-Aloud Methods. *International Journal of Human Computer Interaction (IJHCI)*, 6(3), 48-64.
- Bereitr, C., และ Bird, M. (2009). Use the thinking aloud in identification and teaching of reading comprehension strategies. *Cognition and Instruction*, 10(1), 131-156.
- Cheng, Y. (2018). *The effect of using board game in reducing language anxiety and Improving oral performance*. The University of Mississippi, United states of America.
- Chong Peterl, และ Patel Dilip. (2015). Dysgraphia. *International Journal of child and Adolescent Health*, 8(1), 27-36.
- Cooper, D. J., และ et al. (2010). *The What How of Reading Instruction*. Ohio: Merrill Publishing Company.
- Fostick Leah, และ Revah Hadas. (2018). Dyslexia as a Multi-Deficit Disorder : working memory and Adiotory temposral processing. *Acta Psychologica*, 183, 19-28.
- Ghaith, G. (2015). Effect of Think Alouds on Literal and Higher-order Reading Comprehension. *Educational Research Quarterly*, 26(4), 13-21.
- Gonzales, A. (2018). The Signs Your Child Has a Reading Problem. Retrieved October, 2, 2020, from <https://www.smartparenting.com.ph/parenting/toddler/reading-difficulties-early-signs-and-what-you-need-to-do>
- Habib Michel, และ Giraud Kimberly. (2013). Dyslexia. *Handbook of clinic neurology*, 11(1), 229.
- Jahandar, S. (2012). The Think-aloud Method in EFL Reading Comprehension. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, 9(3), 1-9.
- Kakinen, K. J., และ Hyona, J. (2005). Perspective Effects on Expository Text Comprehension: Evidence From Think Aloud Protocols, Eyetracking, and Recall. *Discourse Processes*, 40(3), 239-257.
- Migyanka, และ et al. (2005). Using a Think-Aloud with Diverse Students: Three Primary

- Grade Students Experience Chrysanthemum. *Early Childhood Education Journal*, 33(3), 171-177.
- Moursund, D. (2007). *Introduction to Using Games in Education: A Guide for Teachers and Parents*. Oregon: University of Oregon.
- Nasir, C. (2018). Using the think aloud method n teaching reading comprehension. *Studies in English language and education*, 5(1), 148-158.
- Oster, L. (2017). Using the Think-Aloud for Reading Instruction. *Reading Teacher*, 55(1), 64-69.
- Raven, M., และ Styles, I. (2004). *Reven's progressive matrices (SPM parallel sets A-E)*. United States of America: Pearson.
- Raymond, E. B. (2011). *Learner with mild disabilities : A Characteristics Approach*: Rson Education.
- Sandberg, M. (2016). *Solving Word Problem with Use of Board Games*. United states of America: Hofstra University.
- Silverman, D. (2013). How to learn board game design and development. Retrieved December, 18, 2020, from <http://gamedevdevelopment.tutsplus.com/articles/how-tolearn-board-gamedesign-and-development--gamedev-11607>
- Sousa, D. (2001). *How the Brain Learns*. Ohio: Cowin Press.
- Spafford, C. A., และ Grosser, G. S. (2005). *Dyslexia and Reading Difficulties : Research and Resource Guide for Working with All Struggling Readers*. Boston: Pearson Education.
- Williams, E. (1986). *Reading in the Language Classroom*. London: Macmillan.
- เผชิญ กิจระการ. (2554). ดัชนีประสิทธิผล (Effectiveness Index : E.I.). การวัดผลการศึกษา, 8.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2546). กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2550). การสอนแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา : กลยุทธ์สู่ความสำเร็จในการพัฒนาการรู้หนังสือเพื่อปวงชน. กรุงเทพฯ: โรตารีแห่งประเทศไทย.
- แวมมยุรา เหมือนนิล. (2556). การอ่านจับใจความ. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ไพพรรณ อินทนิล. (2546). การส่งเสริมการอ่าน. ชลบุรี: ชลบุรี.

- กรมวิชาการ. (2552). คู่มือหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- กรมวิชาการ. (2553). คู่มือการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพทางการเรียน. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557a). แนวปฏิบัติและการวัดประเมินผลการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2557b). การศึกษาสภาพการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยที่มุ่งเน้นทักษะการสื่อสารตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แบบฝึกการเสริมทักษะการอ่านและการเขียนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- กฤษณา พิทักษ์ทนต์. (2561). การศึกษาความสามารถการอ่านคำมาตราตัวสะกดแม่กนและแม่กดของนักเรียนที่มีปัญหาทางการอ่านระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีฟินิกส์กับเกมกระดาน. (การศึกษามหาบัณฑิต). บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- กำจร มุณีแก้ว. (2549). ผลของการสอนโดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียงที่มีต่อการพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- กุลยา ก่อสุวรรณ. (2553). การสอนเด็กที่มีความบกพร่องเล็กน้อย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จรีลักษณ์ จิรวินูรณ์. (2546). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียงของนักเรียนที่มีปัญหาในการเรียนรู้ด้านการอ่าน ที่ได้รับการสอนซ่อมเสริมโดยการสอนแบบเล่นปนเรียน. (การศึกษามหาบัณฑิต (การศึกษาพิเศษ)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- จันทร์เพ็ญ ชมชัยแก้ว. (2563). บอร์ดเกมหรือเกมกระดาน (Board game). สืบค้นจาก <http://www.snc.lib.su.ac.th/kmblog/?p=862>.
- จาดุพัคตร์ พากเพียร. (2559). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์โดยใช้โมเดลสแตร์กโคดเป็นฐาน สำหรับเพิ่มทักษะการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. (ปริญญาานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (วิชาการวิจัยและสถิติทางวิทยาการปัญญา)). มหาวิทยาลัย

บุรพา, ชลบุรี.

จารุวัลย์ พิมพ์นวช. (2559). การแก้ปัญหาการอ่านจับใจความสำคัญ โดยใช้เทคนิคการคิดออกเสียง
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1/2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. (ครุศาสตรบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, กรุงเทพฯ.

จิรวัดณ์ เพชรรัตน์, และ อัมพร ทองใบ. (2556). การอ่านเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2552). การอ่านและส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ: ศิลปาบรรณาการ.

ชนิดา มิตวานันท์. (2556). การพัฒนาแบบทดสอบวินิจฉัยด้านการอ่านสำหรับเด็กที่มีปัญหา
ทางการเรียนรู้ด้านการอ่านชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. ศิลปการศึกษาศาสตร์,
5(1), 10.

ดวงใจ จงธนาธร. (2545). ผลของการสอนแบบแสดงความคิดเห็นเป็นถ้อยคำที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ใน
การอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (ปริญญาครุศาสตร
มหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ดารณี ศักดิ์ศิริผล. (2549). การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างทักษะทางการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่มี
ภาวะเสี่ยงต่อการเกิดปัญหาทางการเรียนรู้. (การศึกษาดุษฎีบัณฑิต (การศึกษาพิเศษ)).
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ดารณี อุทัยรัตนกิจ. (2550). แบบคัดกรองนักเรียนที่มีภาวะสมาสั้น บกพร่องทางการเรียนรู้และออทิ
ซึม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ทองหล่อ วงษ์อินทร์. (2547). การวิเคราะห์ความรู้เฉพาะด้าน กระบวนการในการคิดแก้ปัญหาและ
เมตาคognition ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้ชำนาญและไม่ชำนาญในแก้ปัญหา
คณิตศาสตร์. (ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ธีรวัฒน์ เพชรใหญ่. (2559). สร้างเกมบน IOS และ Android ด้วย HTML5 สืบค้นจาก

<https://www.udemy.com/course/ios-android-html5>

นาที เกิดอรุณ. (2562). การจัดการเรียนร่วม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

บุษยรัตน์ จันทร์ประเสริฐ. (2552). การตรวจสอบประสิทธิภาพของเทคนิคการคิดออกเสียง การ
พัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่
5: การทดลองแบบอนุกรมเวลา. มข. (บศ.), 9(1), 148-160.

ปณิธาน หินผา. (2563). รายงานผลการเรียน อ่าน คิด วิเคราะห์. กรุงเทพฯ: โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ

ปดิษฐเดชชา.

ประภากร โล่ห์ทองคำ. (2552). การสอนกลุ่มสัมพันธ์ในโรงเรียน. นครราชสีมา: วิทยาลัยครู นครราชสีมา.

ผกาศรี เย็นบุตร. (2558). การอ่าน. นนทบุรี: เอมพันธ์.

ผดุง อารยะวิญญู. (2544). เด็กที่มีปัญหาในการเรียนรู้. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.

ผดุง อารยะวิญญู. (2545). รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนานวัตกรรมการสอนสำหรับเด็กอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ผดุง อารยะวิญญู. (2554). ลักษณะของเด็กแอลดี (เด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้). นครปฐม: ไอ.คิว.บุ๊คเซ็นเตอร์.

พิชิต ฤทธิ์จัญญู. (2557). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: แฮร์ส ออฟ เคอร์มิสท์.

พิชิต ฤทธิ์จัญญู. (2559). เทคนิคการวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อยู่. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.

มณีรัตน์ สุขโชติรัตน์. (2552). อ่านเป็น: เรียนก่อน สอนเก่ง. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2555). เอกสารการสอนชุดระบบการเรียนการสอนเทคโนโลยีและ สื่อการศึกษา หน่วยที่ 1-5. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

มูน. (ม.ป.ป.). เกมต่อรถไฟ *Ticket to Ride*. (คู่มือเกมกระดาน). (ปริทัศน์ พงศ์เศรษฐไพศาล, ผู้ แปล): ม.ป.พ.

ยุพาวรรณ จันทร์ศรี. (2556). การเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้แบบ think aloud กับการอ่านแบบ ปกติ. การวัดผลการศึกษา มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 19(1), 116-124.

รักชน พุทธิรังษี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. (ปริญญา นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

ราตรี นันทสุคนธ์. (2555). หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฑทอง.

จำไพ โพธิ์จิต. (2547). การใช้เกมและกิจกรรมทางภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อพัฒนาความสามารถ ด้านการพูดภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

รุ่งฤดี แจ่มใส. (2559). การเปรียบเทียบความเข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษและความตระหนักรู้ด้าน จริยธรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับวิธีการสอนแบบ DR-TA และการสอน แบบเดิม ด้วยนิทานคุณธรรมจากพระราชดำรัส. (ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต).

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

รุจิตรา ทังศรี. (2546). การพัฒนาชุดเกมการศึกษา เรื่องการบวกจำนวนสองจำนวน สำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา ระดับเรียนได้ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3. มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

ล้วน สายยศ, และ อังคณา สายยศ. (2553). เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วรรณิ์ โสมประยูร. (2553). การสอนภาษาไทย. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.

วิภาพร อัมไพพิทักษ์วงศ์. (2552). สื่อการสอนดนตรีชนิดเกมกระดานแนวคิดเกมเศรษฐีเพื่อสอนอ่านไต่ของนักเรียนเป็ยโนชั้นต้น. (ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (ดนตรี)). มหาวิทยาลัยมหิดล, นครปฐม.

ศรียา นิยมธรรม. (2549). ปัญหายุ่งยากทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.

ศรียา นิยมธรรม. (2550). *L.D.ดี.เด่น.ด้อย* (เข้าใจและช่วยเหลือ). กรุงเทพฯ: แวนแก้ว.

คันสนีย์ ฉัตรคุปต์. (2544). ความบกพร่องในการเรียนรู้หรือแอลดี : ปัญหาการเรียนรู้ที่แก้ไขได้. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

ศิริพันธ์ ศรีวันยงศ์. (2552). การพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างทักษะการอ่านสะกดคำศัพท์ภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2-3 ที่มีภาวะการอ่านบกพร่อง. (การศึกษาดุษฎีบัณฑิต (การศึกษาพิเศษ)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สกุลบุตร เอกวิทยานิพนธ์. (2562). สร้างเรื่องสนุกกับเพื่อนได้ แค่จัดบอร์ดเกมเล่นเอง. สืบค้นจาก <https://rollyourdice.co/2019/09/create-your-own-board-game-stor>

สมเกตุ อุทธโยธา. (2560). การเรียนรวมสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษในโรงเรียนปกติ. เชียงใหม่: ส.อินทร์ฟอรัมเมชั่น เทคโนโลยี.

สายสุนีย์ สกุลแก้ว. (2554). การพัฒนาชุดการฝึกทักษะการอ่านภาษาไทยเพื่อจับใจความ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต (ภาษาไทย)). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.

สำเร็จ งามขำ. (2546). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียน ม. 1 โดยใช้เกมประกอบการสอนกับการสอนตามคู่มือครู. (การศึกษามหาบัณฑิต (การศึกษาพิเศษ)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551). การประเมินการอ่าน คิด วิเคราะห์และเขียนตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2562). การสำรวจการอ่านของประชากร พ.ศ. 2561. กรุงเทพฯ: กลุ่มวางแผนและพัฒนาสถิติด้านสังคม กองสถิติแห่งชาติ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2555). แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). คู่มือดำเนินการอ่านออกเขียนได้ อ่านคล่องเขียนคล่องและสื่อสารได้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- สิริมาศ สิทธิหล่อ. (2544). การพัฒนาวิธีการวัดกระบวนการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ โดยใช้วิธีการคิดออกเสียง. (ปริญาการศึกษามหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สิริรัตน์ เพ็ชรปรี. (2548). การศึกษาความสามารถการจำคำศัพท์ภาษามือของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกมเบ็ดเตล็ด. (การศึกษามหาบัณฑิต (การศึกษาพิเศษ)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สุชาติ แสนพิช. (2558). การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยใช้เกมออนไลน์เพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์. วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 8(2), 113-126.
- สุภารัตน์ มนตรนิมิต. (2545). การใช้เทคนิคการคิดออกเสียงเป็นเครื่องมือในการวินิจฉัยความสามารถในการแก้ปัญหาโจทย์คณิตศาสตร์เพื่อจัดสอนซ่อมเสริม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (ครุศาสตรมหาบัณฑิต). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2558). เอกสารการสอนชุดวิชา การอ่านภาษาไทย หน่วยที่ 1-8. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- สุวพิชชา ประสิทธิ์ธัญกิจ. (2548). การศึกษาสำหรับเด็กที่มีปัญหาทางการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุวรรณมา ตั้งที่ชะวัก. (2554). การอ่าน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- อรนุช เสวตรัตนเสถียร. (2556). เทคนิคการคิดออกเสียงกับงานวิจัยด้านระบบสารสนเทศ. มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์, 19(4), 161-187.
- อัจฉรา ชิวพันธ์. (2556). คู่มือการสอนภาษาไทยและกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- อิทธิพัทธ์ สุวทันพรกุล. (2561). การวิจัยทางการศึกษา : แนวคิดและการประยุกต์ใช้. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อุษา กลเกม. (2533). การเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยสายตาของนักเรียนหูหนวก
ที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและแบบฝึกหัด. (การศึกษามหาบัณฑิต
(การศึกษาศิลปะ)). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.







ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการพิจารณาคุณภาพเครื่องมือ

1. ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ

คนที่	ชื่อ	ความเชี่ยวชาญ
1	<p>ครูสุมลมาศ วารีศรี</p> <p>ครูชำนาญการพิเศษ</p> <p>กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย</p> <p>โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา</p>	ด้านภาษาไทย
2	<p>ครูมะลิวัลย์ บุญศรี</p> <p>ครูชำนาญการพิเศษ</p> <p>กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์</p> <p>โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา</p>	ด้านวัดและประเมินผล
3	<p>ครูชวาลา หอมพุง</p> <p>ครูการศึกษาพิเศษ</p> <p>หัวหน้าโครงการห้องเรียนการศึกษาพิเศษ</p> <p>โรงเรียนวัดลาดพร้าว</p>	ด้านการศึกษาพิเศษ

2. ผู้เชี่ยวชาญตรวจแผนจัดการเรียนรู้

คนที่	ชื่อ	ความเชี่ยวชาญ
1	<p>ครูสุมลมาศ วารีศรี</p> <p>ครูชำนาญการพิเศษ</p> <p>กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย</p> <p>โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา</p>	ด้านภาษาไทย
2	<p>ครูวัฒนา มาลาวงศกร</p> <p>ครูชำนาญการพิเศษ</p> <p>กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย</p> <p>โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา</p>	ด้านวัดและประเมินผล
3	<p>ครูชวาลา หอมพุง</p> <p>ครูการศึกษาพิเศษ</p> <p>หัวหน้าโครงการห้องเรียนการศึกษาพิเศษ</p> <p>โรงเรียนวัดลาดพร้าว</p>	ด้านการศึกษาพิเศษ

3. ผู้เชี่ยวชาญตรวจบอร์ดเกมออนไลน์

คนที่	ชื่อ	ความเชี่ยวชาญ
1	<p>ครูสุมลมาศ วารีศรี</p> <p>ครูชำนาญการพิเศษ</p> <p>กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย</p> <p>โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา</p>	<p>ด้านภาษาไทย</p> <p>และนวัตกรรมการศึกษา</p>
2	<p>ครูมะลิวัลย์ บุญศรี</p> <p>ครูชำนาญการพิเศษ</p> <p>กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์</p> <p>โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา</p>	ด้านวัดและประเมินผล
3	<p>ครูชวาลา หอมพุง</p> <p>ครูการศึกษาพิเศษ</p> <p>หัวหน้าโครงการห้องเรียนการศึกษาพิเศษ</p> <p>โรงเรียนวัดลาดพร้าว</p>	ด้านการศึกษาพิเศษ



ประกอบด้วย

1. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ
 - 1.1 โครงสร้างและรูปแบบแบบทดสอบ
 - 1.2 ข้อคำถามในแบบทดสอบ
2. แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การอ่านจับใจความสารคดี
3. บอร์ดเกมออนไลน์

ตาราง 12(1.1) ค่าความเที่ยงตรงของเครื่องมือทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความ

รายการ	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ในแบบทดสอบหน้า 1-2 มีการอธิบายรายละเอียดที่ชัดเจนให้ผู้เข้าทดสอบทราบอย่างชัดเจน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
คำชี้แจงมีความชัดเจน อ่านแล้วเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดจากคำตอบที่กำหนดให้						
รูปแบบแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย (เลือกตอบ) มีความเหมาะสม ง่ายต่อการกรงเข้าใจ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
การใช้ตัวอักษร รูปแบบ ขนาด และการจัดวางหน้ากระดาษมีความเหมาะสม อ่านง่าย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
แบบทดสอบจำนวน 20 ข้อ มีจำนวนข้อที่เหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
ระยะเวลาในการทำแบบทดสอบมีความเหมาะสม (40 นาที)	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตาราง 13(1.2) ค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบการอ่านจับใจความ

ข้อ	ข้อความ	เรื่องที่			ผลรวม	IOC	แปลผล
		ตอนที่ 1	ตอนที่ 2	ตอนที่ 3			
1	ข้อใดสอดคล้องกับข้อความ “อาหารคลื่นเหมาะกับผู้คนที่ทุกวัย ตั้งแต่เด็ก จนถึงผู้สูงอายุ” ก. ช่วยเรื่องการขับถ่าย ทำให้ผิวสวย หน้าใส และช่วยลดโอกาสในการเกิดโรคมะเร็งบางชนิด ข. ผ่านกระบวนการปรุงและแปรรูปเป็นน้อยที่สุด เพื่อให้ได้ประโยชน์จากสารอาหารมากที่สุด ค. มีสารต้านอนุมูลอิสระที่ช่วยลดปัญหาร่างกายเสื่อมสภาพก่อนวัยอันควร ง. ดัดต่อผู้ต้องการลดน้ำหนัก และผู้ที่ใส่ใจต่อสุขภาพของตนเอง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
2	ข้อใดไม่ใช่สาระที่ได้จากบทความนี้ ก. ลักษณะของอาหารคลื่น ข. ประโยชน์ของอาหารคลื่น ค. วิธีการประกอบอาหารคลื่น ง. ตัวอย่างอาหารคลื่น	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
3	จากบทอ่านข้อใดที่ใกล้เคียงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด ก. การกินคลีนในสัดส่วนที่พอเหมาะ นอกจากจะช่วยให้รูปร่างดี ข. มังสวิรัติค้นพบว่าอาหารคลีนมีสารต้านอนุมูลอิสระที่ช่วยลดปัญหา ร่างกายเสื่อมสภาพก่อนวัยอันควร ค. ผ่านการปรุงรสเพียงเล็กน้อย และการประกอบอาหารไม่หลายขั้นตอน ง. รสชาติของอาหารต้องไม่หวาน มัน เค็มจนเกินไป	การจำแนก ข้อเท็จจริง และความ คิดเห็น	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
4	บทอ่านข้างต้นจัดเป็นสารคดีประเภทใดจึงจะเหมาะสมที่สุด ก. สารคดีชีวประวัติ ค. สารคดีการแพทย์ ข. สารคดีอาหาร ง. สารคดีสุขภาพ	ประเภทของ สารคดี	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
5	ข้อใดเป็นแนวคิดที่ไม่สอดคล้องกับบทอ่านข้างต้น ก. การรักษาสุขภาพให้แข็งแรง การทานอาหารคลีนเป็นแนวทางอย่าง หนึ่ง ข. วิธีทำให้มีสุขภาพดี เป็นต้องทานอาหารคลีนเป็นหลัก ค. อาหารคลีนเหมาะสำหรับผู้ที่ต้องการรักษาสุขภาพ ง. การทานอาหารคลีนควรหลีกเลี่ยงอาหารที่มีไขมันสูง มีน้ำตาลมากหรือ ผ่านการปรุงแต่งเยอะ	การหา แนวคิด จากเรื่อง	+1 +1 +1 +1	2	0.67	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
6	ข้อใดแสดงจุดมุ่งหมายของบทอ่านข้างต้นได้ชัดเจนที่สุด ก. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน ข. ให้ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้เลย ค. ให้นำแนวทางปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้ได้จริง ง. ให้ความกระจ่างใจแก่ผู้อ่าน	จุดมุ่งหมาย ของสารคดี	+1 0 +1	2	0.67	ใช้ได้
7	จากบทอ่านอาหารคิดค้นบุคคลใดนำแนวทางปฏิบัติได้ไปประยุกต์ใช้เหมาะสมที่สุด ก. นักใช้เกลือและพริกไทยปรุงอาหารเป็นหลัก ข. นายทานอาหารที่ผ่านแปรรูปแล้วนาน ๆ ครั้ง ค. นำมารับประทานอาหารที่มีน้ำตาลเป็นส่วนประกอบเลย ง. หารับประทานอาหารเพียงรสหวานอย่างเดียวเพื่อลดการปรุง	การสรุป เรื่อง จากสารคดี ที่อ่าน	+1 +1 0	2	0.67	ใช้ได้
8	ข้อสรุปได้ไม่ปรากฏอยู่ในบทอ่านข้างต้น ก. อาหารคิดค้นต้องปรุงแต่งน้อยที่สุด ข. อาหารคิดค้นต้องไม่ผ่านกระบวนการแปรรูป ค. อาหารคิดค้นต้องทานเฉพาะผักและผลไม้ ง. อาหารคิดค้นเป็นทางเลือกหนึ่งในการรักษาสุขภาพ	การสรุป เรื่อง จากสารคดี ที่อ่าน	+1 +1 +1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
9	ค่าในข้อใดเมื่อนำไปค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตจะได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงคำว่าอาหาร คตินมากที่สุด ก. อาหารปรุงแต่งน้อย ข. อาหารปรุงสุก ค. ผักและผลไม้ ง. อาหารชะลอวัย	การระบุ ประเด็น สำคัญ	+1 +1 0 0	2	0.67	ใช้ได้
10	ข้อใดมีประเด็นสำคัญที่แตกต่างจากข้ออื่น ก. อาหารคตินควรมีการปรุงแต่งน้อยที่สุด ข. อาหารคตินต้องไม่ผ่านการปรุงรูป ค. อาหารคตินควรรักษาธรรมชาติของวัตถุดิบ ง. อาหารคตินช่วยให้สุขภาพดีและลดเสี่ยงเกิดโรคมะเร็ง	การระบุ ประเด็น สำคัญ	+1 0 0 0	1	0.33	ใช้ ไม่ได้
11	ข้อใดไม่ใช่ความสามารถของสัตว์ที่กล่าวถึงในบทอ่าน ก. วางแผนสำหรับอนาคตได้ ข. รับรู้เรื่องจำนวนและคิดคำนวณได้ ค. ประดิษฐ์เครื่องมือและใช้เครื่องมือได้ ง. แยกแยะความเหมือนและแตกต่างของสิ่งของได้	การสรุป เรื่อง จากสารคดี ที่อ่าน	0 +1 0 0	1	0.33	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
12	ผลการวิจัยที่กล่าวถึงในบทอ่านระบุว่า สัตว์ชนิดใดมีความสามารถเทียบเคียงกับมนุษย์มากที่สุด	การสรุปเรื่อง จากสารคดีที่อ่าน	+1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
13	การทดลองเปรียบเทียบความสามารถของสัตว์ชนิดต่าง ๆ เพื่อศึกษาเรื่องความฉลาดของสัตว์ ข้อใดตรงกับข้อมูลที่ปรากฏในบทอ่าน	ข. นกพิราบ ง. ตัวลิเมอร์	+1	2	0.67	ใช้ได้
14	ข้อใดเป็นสาระสำคัญของบทอ่าน	การระบุเรื่อง จากสารคดีที่อ่าน	+1 +1 +1	2	0.67	ใช้ได้
	ก. การนำเสนอความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์	การระบุประเด็นสำคัญ				
	ข. การรายงานผลการวิจัยเกี่ยวกับการทดลองในสัตว์					
	ค. การเปรียบเทียบความสามารถของสัตว์ชนิดต่าง ๆ					
	ง. การนำเสนอเรื่องผลการศึกษารื่องความฉลาดของสัตว์					

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
15	จากบทความข้างต้นเนื้อหาของบทอ่านสามารถจัดเป็นสารคดีประเภทใดได้ เหมาะสมที่สุด	ประเภทของ สารคดี	+1 0 +1	2	0.67	ใช้ได้
16	ก. สารคดีชีวิตสัตว์โลก ข. สารคดีวิทยาศาสตร์ ค. สารคดีการทดลอง ง. สารคดีแนะนำ เนื้อหาใหม่ข้อใดสอดคล้องกับความหมายของสารคดี	ข. สารคดีวิทยาศาสตร์ ง. สารคดีแนะนำ	+1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
17	ก. บิดงอวดให้โค้ง เพื่อเกียรติยศที่ไม่สามารถใช้ปากจิกออกมาได้ ข. หาวรีป้องกันไม่ให้หาหาวถูกขโมย ค. ค่างมีความสามารถเทียบเท่านักศึกษามหาวิทยาลัย ง. การศึกษาด้านความเข้าใจในสัตว์มีการพัฒนาไปมาก ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา	ความหมาย ของสารคดี ลักษณะ ของ สารคดี	+1 +1 +1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
18	จากบทอ่านข้างต้นมีคุณค่าหรือไม่ อย่างไร ก. ไม่มีคุณค่า เนื่องจากเป็นเรื่องเกี่ยวกับสัตว์ที่นำมาใช้ประโยชน์ไม่ได้ ข. มีคุณค่า เนื่องจากได้รับความรู้เพิ่มพูนประสบการณ์ให้แก่ผู้อ่าน ค. ไม่มีคุณค่า เนื่องจากมีการใช้ภาษาที่เข้าใจยาก คนทั่วไปไม่น่าจะสนใจ ง. มีคุณค่า เนื่องจากเนื้อหาชวนให้น่าสนใจและเพลิดเพลิน	การประเมิน ค่าสารคดี	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
19	ข้อใดเป็นจุดมุ่งหมายของบทอ่านข้างต้น ก. มุ่งแสดงความรู้ที่ได้ค้นพบเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ ข. มุ่งแสดงความรู้ที่เพลิดเพลินให้แก่ผู้อ่าน ค. มุ่งแสดงแนวทางในการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์ ง. มุ่งแสดงคำแนะนำในการฝึกฝนสัตว์เพื่อการวิจัย	จุดมุ่งหมาย ของสารคดี	0 +1 +1	2	0.67	ใช้ได้
20	ข้อใดเป็นสาระสำคัญที่สุดสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ก. มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตชนิดเดียวที่สามารถฝึกฝนได้ ข. สิ่งมีชีวิตสามารถฝึกฝนได้ หากได้รับปัจจัยเหมาะสม ค. การค้นพบความฉลาดของสัตว์ช่วยให้เกิดความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ ง. การทดลองในคนและสัตว์ถือว่าเป็นการสร้างความปลอดภัย	การระบุ ประเด็น สำคัญ	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
21	ข้อใดสามารถอธิบายลักษณะของสารคดีได้ครอบคลุมที่สุด ก. เป็นเรื่องแต่งที่เน้นความสมจริงและการบรรยายที่สร้างจินตนาการ ข. เป็นเรื่องจริงที่สามารถตรวจสอบได้ ค. มีข้อมูลที่เป็นจริง อาจให้ความรู้ควบคู่กับความเพลิดเพลิน ง. เน้นการสร้างอารมณ์สุนทรีย์และการจรรโลงใจ	ความหมาย ของสารคดี	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
22	ในการพิจารณาคุณค่าของสารคดี ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง ก. พิจารณาเนื้อเรื่องที่มีความสมจริง ข. พิจารณาการใช้ภาษาที่สละสลวย ค. พิจารณาการเนื้อหาที่ส่งเสริมความรู้ ง. พิจารณานำไปประยุกต์ใช้ได้จริง	การประเมิน ค่าสารคดี	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
23	ข้อใดมีการแสดงความคิดเห็น ก. การออกกำลังกายมี 2 แบบ คือ แบบหนักกีฬาและแบบคนทั่วไป ข. การออกกำลังกายต้องคำนึงถึงประเภท รวมทั้งอายุและปัจจัยอื่น ๆ ค. หากออกกำลังกายหนักไปจะทำให้หัวใจทำงานหนัก ง. การออกกำลังกายควรทำเป็นประจำเพื่อให้ร่างกายแข็งแรงและเพิ่มภูมิคุ้มกัน	การจำแนก ข้อเท็จจริง และความ คิดเห็น	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
24	ข้อใดที่ไม่มีการแสดงความคิดเห็น <p>ก. ถึงเวลาแล้วที่ทุกคนต้องร่วมมือกันดูแลธรรมชาติเพื่อลดปัญหาสิ่งแวดล้อม</p> <p>ข. เรื่องของดินฟ้าอากาศและสภาพแวดล้อมน่าจะเป็นปัญหาสำหรับมนุษยและโลก</p> <p>ค. สาเหตุหลายประการที่ทำให้โลกร้อนขึ้น ๆ คือ เรื่อง การเผาป่า เผาขยะ</p> <p>ง. มีการใช้ถุงพลาสติกที่ย่อยสลายยากเกินไป หรืออาจรวมถึงการทำลายป่าไปด้วย</p>	การจำแนกข้อเท็จจริงและความคิดเห็น	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
25	เรือนไทยโบราณมักสร้างเป็นแบบมีช่องให้ลมผ่านทุกทิศ ทุกห้องมีช่องเปิดเข้าและช่องเปิดออกแบบตรงข้ามกัน ใช้วัสดุก่อสร้างที่มีอยู่ในธรรมชาติรอบตัว เช่น ใช้จากมุงหลังคา ใช้ไม้ไผ่หรือไม้อื่นที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นทำฝ้าห้อง เรือนไทยมักสร้างด้วยไม้ทั้งหลังจึงอาจร้อนเร็วแต่ก็เย็นเร็ว ทันเวลาเข้านอนในช่วงกลางคืน ผิดกับอาคารสมัยใหม่ที่สร้างด้วยอิฐ หิน ปูน ทราย ซึ่งพอถึงช่วงกลางคืนก็ยังคงร้อนอยู่		+1	+1	3	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
	จากข้อความข้างต้น สามารถจัดเป็นสารคดีประเภทใดได้เหมาะสมที่สุด					
	ก. สารคดีท้องถิ่น					
	ข. สารคดีทั่วไป					
	ค. สารคดีศิลปวัฒนธรรม					
	ง. สารคดีประวัติการสร้างบ้าน					
26	ข้อใดตรงตามจุดประสงค์ในการพูดของครู		+1	+1	+1	ใช้ได้
	ก. ให้ความรู้เรื่องส้มตำ	จุดมุ่งหมาย				
	ข. แนะนำให้กินส้มตำเรียกน้ำย่อย	ของสารคดี				
	ค. เปรียบเทียบรสชาติส้มตำกับสลัด					
	ง. ชี้ให้เห็นคุณค่าทางโภชนาการของส้มตำ					
27	จากบทสนทนาข้างต้นแสดงแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องใด		+1	0	+1	ใช้ได้
	ก. คนไทยชอบทานอาหารที่มีรสจัด	ภาษา				
	ข. ส้มตำถือเป็นอาหารที่แสดงความเมตตา	แนวคิดจาก				
	ค. คนไทยรู้จักัดแปรงเมนูอาหารให้เกิดความหลากหลาย	เรื่อง				
	ง. ชาวต่างชาตินิยมทานส้มตำเนื่องจากใกล้เคียงกับสลัด					

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
28	จากบทสนทนาข้างต้น เกิดประโยชน์แก่ผู้อ่านหรือไม่อย่างไร ก. เกิดประโยชน์ เนื่องจากได้ทราบวิธีการทำสัมผัสดำข้าวมัน ข. เกิดประโยชน์ เนื่องจากเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูและ การประเมิน นักเรียน ค. เกิดประโยชน์ เนื่องจากเป็นการนำเสนอประวัติของสัมผั ง. ไม่เกิดประโยชน์ เนื่องจากเป็นเรื่องทั่ว ๆ ไป	ค่าสารคดี	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
29	เหตุผลในข้อใดสนับสนุนให้เนื้อหาข้างต้นเป็นสารคดี ก. การสนทนาระหว่างตัวละคร ข. การแทรกความรู้โดยใช้สถานการณ์ช่วย ค. การนำเสนอเรื่องราวกี่ยวกับสัมผั ง. การจำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง	ความหมาย /ลักษณะ ของ สารคดี	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
30	จากข้อความข้างต้น ข้อใดสรุปได้ครอบคลุมมากที่สุด ก. สัมผัามีหลายชนิด เช่น ตำไทย ตำปูลำพำ ข. สัตว์ของยุโรปเหมือนกับสัมผั ค. สมัยก่อนสัมผัตำนิยมทานกับข้าวมัน และมีลักษณะคล้ายสลัด ง. สัมผัและสลัดมีสารอาหารหลายชนิดเหมาะกับการทานเป็นประจำ	การสรุป เรื่อง จากสารคดี ที่อ่าน	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
31	ข้อใดกล่าวถูกต้องเกี่ยวกับกระบวนการประเมินค่าสารคดี <ul style="list-style-type: none"> ก. มีการสะท้อนแนวคิดอย่างสร้างสรรค์ และมีการอ้างอิงแหล่งที่มา ข. การนำเสนอต้องมีความเป็นระเบียบ มุ่งแสดงความรู้ ค. ใช้ภาษาในการถ่ายทอดที่เป็นทางการ เหมาะแก่เนื้อหาที่เป็นความรู้ ง. เนื้อหาสามารถโน้มน้าวใจผู้อ่านได้ และสามารถสร้างความสนุกสนาน 	การประเมิน ค่าสารคดี	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
32	ข้อความต่อไปนี้กล่าวถึงเรื่องใดเป็นสำคัญ <p>ในร่างกายของคนเรามีทั้งเซลล์สร้างเม็ดสีและเซลล์เม็ดเลือดขาว โดยปกติเซลล์เม็ดเลือดขาวมีหน้าที่กำจัดสิ่งแปลกปลอม เช่น เชื้อโรค สารพิษ แต่ด้วยเหตุผลบางประการที่ยังไม่ทราบชัด เซลล์เม็ดเลือดขาวมองเห็นเซลล์สร้างเม็ดสีเป็นของแปลกปลอมจึงกำจัดเซลล์สร้างเม็ดสีซึ่งอยู่ที่ผิวหนัง ทำให้ผิวหนังกลายเป็นสีขาวในบริเวณกว้าง หรือเป็นรอยต่างกระจายอยู่ทั่วผิวหนัง</p> <ul style="list-style-type: none"> ก. สาเหตุของโรคต่างขา ข. กระบวนการเปลี่ยนสีผิว ค. หน้าที่ของเซลล์เม็ดเลือดขาว ง. ความผิดปกติของเซลล์สร้างเม็ดสี 		+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
33	<p>ข้อความต่อไปนี้กล่าวถึงเรื่องใดเป็นสำคัญ</p> <p>ดั้งเดิมทีมชาติเคนยามีฉายาว่า "สิงโตแห่งยานูไนเต็ด" จนกระทั่งพวกเขาได้สร้างประวัติศาสตร์ตำนานฟุตบอลโลก ปี ค.ศ. 1990 ที่อิตาลีในนัดเปิดสนามที่พบกับ อาร์เจนตินาแชมป์เก่า ก่อนเกมเริ่มต้นมีคนพบกองเชียร์เคนยาคูญทำพิธีกรรมอยู่นอกสนาม จบเกมผลปรากฏว่าเคนยาคูญพดลกล็อกชนะ 1 – 0 จึงทำให้ได้รับฉายาใหม่จากสื่อไทยว่าทีม "หมอมณี" จนถึงปัจจุบัน</p> <p>ก. ความสามารถของทีมฟุตบอลเคนยาคูญ</p> <p>ข. ประวัติการร่วมแข่งขันฟุตบอลโลกของเคนยาคูญ</p> <p>ค. การทำพิธีกรรมของเคนยาคูญก่อนการแข่งขันฟุตบอล</p> <p>ง. ทีมชาติของชาติที่ชาติเคนยาคูญในการแข่งขันฟุตบอลโลก</p>	<p>การระบุประเด็นสำคัญ</p>	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
34	<p>ใจความสำคัญของข้อความต่อไปนี้อยู่ที่ส่วนใด</p> <p>1) ปัจจุบันตลาดโลกมีความต้องการสมุนไพรไทยสูงและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น / โดยเฉพาะกลุ่มเครื่องสำอาง กลุ่มอาหารเสริม กลุ่มสปา / 3) และกลุ่มยาแผนโบราณตามภูมิปัญญาการแพทย์แผนไทย / 4) นอกจากนี้ยังมีสมุนไพรกลุ่มสารสกัด กลุ่มที่ใช้ในอาหารสัตว์ และกลุ่มที่ใช้ป้องกันกำจัดศัตรูพืชด้วย/ 5) สมุนไพรไทยจึงเป็นสินค้าคุณภาพที่มีมูลค่าสูงในตลาดโลก</p>	<p>การระบุประเด็นสำคัญ</p>	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
	ก. ส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3					
	ข. ส่วนที่ 3 และส่วนที่ 4					
	ค. ส่วนที่ 4 และส่วนที่ 5					
	ง. ส่วนที่ 1 และส่วนที่ 5					
35	ข้อใดสอดคล้องกับข้อความต่อไปนี้ การไปเยี่ยมผู้ป่วยเป็นมารยาททางสังคมอย่างหนึ่ง เพราะเป็นการที่คนเราจะได้ แสดงความเห็นอกเห็นใจกันในยามมีทุกข์ แต่บางครั้งผู้เยี่ยมก็แก่กันมาราวกับงาน นัดพบปะสังสรรค์ จนลืมไปว่าผู้ป่วยต้องการพักผ่อน บางคนทำท่าหงู่ ไม่พูด ไม่ มองหน้าผู้ป่วยราวกับผู้ป่วยเป็นโรคติดต่อร้ายแรง บางคนทำเส้ำเส้าโตกเหมือนผู้ป่วย กำลังจะตายจากการกระทำนี้จะทำให้ผู้ป่วยรู้สึกใจเสียยิ่งขึ้น ก. จำนวนผู้มาเยี่ยมที่มากเกินไปอาจทำให้ผู้ป่วยรู้สึกใจเสียและเป็นทุกข์ ข. เมื่อคนที่เรารู้จักเจ็บป่วย เราควรไปเยี่ยมเพื่อให้ง่ายใจคลายทุกข์ ค. ผู้ป่วยที่เป็นโรคติดต่อร้ายแรงไม่ควรทำท่าสลดหดหูต่อหน้าผู้มาเยี่ยม ง. เมื่อไปเยี่ยมผู้ป่วยที่อาการหนักมาก ควรแสดงท่าทีเส้ำเส้าให้เจ้ากับ สถานการณ์	+1	0	0	1	0.33
						ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
36	ข้อใดไม่สัมพันธ์กันตามข้อความต่อไปนี้ ก. ช็อกโกแลต การลดความเครียด ข. ฟลาโวนอยด์ ระบบไหลเวียนโลหิต ค. เซลล์เม็ดเลือด กรดอะมิโนทริปโตเฟน ง. เทโรพีนิน ภาวะโรคสมองเสื่อม	การสรุป เรื่องจาก สารคดีที่ อ่าน	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้
37	เนื้อหาข้างต้นสามารถจัดเป็นสารคดีประเภทใด ก. สารคดีอาหาร ข. สารคดีท่องเที่ยว ค. สารคดีสุขภาพ ง. สารคดีการกิน	ประเภทของ สารคดี	0 +1 +1	2	0.67	ใช้ได้
38	ข้อใดแสดงว่ามีการใช้ประโยชน์จากข้อมูลได้ถูกต้องมากที่สุด ก. กานหนานโกโกเป็นประจำเพื่อบำรุงหัวใจ ข. กรรทานช็อกโกแลตเพื่อลดความเครียด ค. แก้วให้คุณแม่มกานช็อกโกแลตเพื่อแก้โรคความดันโลหิตสูง ง. กายชอบทานช็อกโกแลตแทนยาบำรุงร่างกาย	จุดมุ่งหมาย ของสารคดี	+1 +1 +1 +1	3	1	ใช้ได้

ข้อ	ข้อคำถาม	เรื่องที่	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ	ผลรวม	IOC	แปล
39	แนวคิดในข้อใดที่สอดคล้องกับข้อมูลที่กำหนดให้		+1	+1	3	ใช้ได้
	ก. การลดโรคด้วยอาหาร	การหา				
	ข. การลดชนมชีพป้องกันโรค	แนวคิดจาก				
	ค. การทานยาให้เกิดประสิทธิภาพ	เรื่อง				
	ง. การทานอาหารให้เป็นยา					
40	ส่วนใดต่อไปนี้เป็นความคิดเห็นของผู้เขียน		+1	+1	3	ใช้ได้
	1) การกลับมามีอีกครั้งของละครเวทีเรื่องนี้ไม่ได้ทำให้ผู้ชมผิดหวังเลย / 2) ละครดังกล่าวเปิดแสดงรอบปฐมทัศน์ไปแล้วเมื่อสัปดาห์ที่ผ่านมา / 3) มีคนหลากหลาย	การจำแนก				
	วงการมาร่วมงานเป็นจำนวนมาก / 4) เหล่าคนตั้งใจของการบันเทิงต่างก็ตั้งหน้าตา	ข้อเท็จจริง				
	ริน / 5) นอกจากความชื่นชมในบทบาทของนักแสดงแล้ว ยังประทับใจในเนื้อหา	และความคิดเห็น				
	ของละครที่เข้มข้นอีกด้วย					
	ก. ส่วนที่ 1 และส่วนที่ 2					
	ข. ส่วนที่ 2 และส่วนที่ 3					
	ค. ส่วนที่ 3 และส่วนที่ 4					
	ง. ส่วนที่ 4 และส่วนที่ 5					

ตาราง 14 ค่าความเที่ยงตรงของแผนการจัดการเรียนรู้

รายการ	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมและสอดคล้องกับจุดประสงค์	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
การเรียนรู้						
เนื้อหา และสาระการเรียนรู้ สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
เนื้อหา และกิจกรรมสอดคล้องกับระดับความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีอยู่ด้านอ่าน	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมพัฒนาการด้านการอ่านจับใจความ	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
กิจกรรมการเรียนรู้มีการใช้สื่อการเรียนการสอนที่เหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
สื่อการเรียนการสอนสอดคล้องกับเนื้อหา และจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
เวลาในการดำเนินการจัดการเรียนรู้ 40 นาที มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ตาราง 15 ค่าความเที่ยงตรงบอร์ดิเกมออนไลน์

รายการ	คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
บอร์ดิเกมออนไลน์ออกแบบได้เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนการสอนที่ดี	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
บอร์ดิเกมออนไลน์สามารถใช้ประเมินการอ่านจับใจความได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
บอร์ดิเกมออนไลน์เหมาะสมสำหรับการวัดประเมินท้ายคาบเรียนแต่ละครั้ง	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
รูปแบบบอร์ดิเกมออนไลน์เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
สีสันของบอร์ดิเกมออนไลน์ออกแบบได้เหมาะสม	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
การใช้บอร์ดิเกมออนไลน์เหมาะสมกับสถานการณ์การเรียนออนไลน์	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้
การใช้บอร์ดิเกมออนไลน์สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความร่วมมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1	ใช้ได้

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้เชี่ยวชาญ

1. ครูสมลมาศ วาริศรี

- ในแบบทดสอบบางข้อมีคำศัพท์ยาก ต้องเปลี่ยนใหม่เพื่อไม่ให้นักเรียนงงกับคำถาม
- ข้อคำถามบางข้อถามมีตรงกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด ให้ปรับใหม่
- แผนการจัดการเรียนรู้บางแผนมีจุดประสงค์การเรียนรู้มากเกินไปให้ลดลง

2. ครูวัฒนา มาลาวงศกร

- แผนการจัดการเรียนรู้ควรเพิ่มคำพูดของครูที่ใช้ในการยกตัวอย่าง เพื่อให้เข้าแนวคำตอบมากยิ่งขึ้น

3. ครูมะลิวัลย์ บุญศิริ

- แบบทดสอบหลายข้อมีความยากเกินไป ให้ปรับลดคำศัพท์ ความยาวของคำถามหรือจุดประสงค์ที่ต้องการถามให้ง่ายมากขึ้น

4. ครูชวาลา หอมพุ่ม

- แบบทดสอบค่อนข้างยาก อาจเกิดปัญหานักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านทำไม่ได้ กลายเป็นไม่สามารถวัดได้ดีเท่าควร ให้ปรับความยากของแบบทดสอบบางข้อ
- ในแผนการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนอาจเพิ่มตัวอย่างการตอบคำถาม หรือยกตัวอย่างในการตอบได้ รวมถึงอาจต้องทวนกระบวนกรหรือขั้นตอนในการคิดออกเสียงทุกครั้งก่อนเริ่มเรียน

ภาคผนวก ค

ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r)
และค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

ประกอบด้วย

1. ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการอ่าน
จับใจความ
2. ผลการวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบการอ่านจับใจความ

ตาราง 16 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบการอ่านจับใจความ

ข้อ	ค่า p	ค่า r	แปลผล	ข้อ	ค่า p	ค่า r	แปลผล
1	0.80	0.37	ใช้ได้	21	0.80	0.37	ใช้ได้
2	0.73	0.39	ใช้ได้	22	0.40	0.85	ใช้ได้
3	0.27	0.77	ใช้ได้	23	0.80	0.58	ใช้ได้
4	0.47	0.63	ใช้ได้	24	0.47	0.29	ใช้ได้
5	0.60	0.41	ใช้ได้	25	0.93	0.21	ใช้ได้
6	0.47	0.69	ใช้ได้	26	0.53	0.82	ใช้ได้
7	0.60	0.23	ใช้ได้	27	0.60	0.41	ใช้ได้
8	0.80	0.58	ใช้ได้	28	0.80	0.58	ใช้ได้
9	0.73	0.29	ใช้ได้	29	0.80	0.34	ใช้ได้
10	0.20	0.66	ใช้ได้	30	0.20	0.66	ใช้ได้
11	0.60	0.44	ใช้ได้	31	0.27	0.60	ใช้ได้
12	0.47	0.53	ใช้ได้	32	0.47	0.53	ใช้ได้
13	0.40	0.85	ใช้ได้	33	0.40	0.85	ใช้ได้
14	0.53	0.24	ใช้ได้	34	0.73	0.49	ใช้ได้
15	0.93	0.21	ใช้ได้	35	0.93	0.21	ใช้ได้
16	0.87	0.49	ใช้ได้	36	0.87	0.49	ใช้ได้
17	0.53	0.41	ใช้ได้	37	0.53	0.41	ใช้ได้
18	0.60	0.42	ใช้ได้	38	0.60	0.40	ใช้ได้
19	0.40	0.60	ใช้ได้	39	0.73	0.29	ใช้ได้
20	0.67	0.38	ใช้ได้	40	0.80	0.38	ใช้ได้

หมายเหตุ ค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกจากการคำนวณโดยใช้โปรแกรม SPSS

โดยกำหนด ค่าความยากง่ายที่ใช้ได้ เท่ากับ 0.2 – 0.8 และค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

หลังจากวิเคราะห์ค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกแล้ว จึงได้คัดเลือกข้อคำถามที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 20 ข้อ เพื่อนำมาสร้างเป็นแบบทดสอบสำหรับอ่านจับใจความ หลังจากนั้นนำไปวิเคราะห์เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้โปรแกรม SPSS ด้วยวิธี Kuder – Richardson (KR-20) และพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาขอแบบทดสอบทั้งฉบับและแบบรายข้อ โดยค่าความเชื่อมั่นรวมของแบบทดสอบทั้งฉบับ เท่ากับ 0.883 ซึ่งถือว่าแบบทดสอบชุดนี้มีความเชื่อมั่นสูง

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.883	.879	20

Summary Item Statistics

	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	.567	.400	.933	.533	2.333	.021	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
ข้อ1	10.87	26.695	.560	.	.875
ข้อ2	10.73	27.067	.498	.	.877
ข้อ3	10.87	25.838	.733	.	.869
ข้อ4	10.73	28.067	.303	.	.883
ข้อ5	10.73	27.495	.414	.	.880
ข้อ6	10.87	26.552	.589	.	.874
ข้อ7	10.80	28.600	.276	.	.887
ข้อ8	10.80	28.029	.303	.	.883
ข้อ9	10.73	28.067	.303	.	.883
ข้อ10	10.93	27.210	.470	.	.878
ข้อ11	10.67	27.238	.486	.	.877
ข้อ12	10.53	28.552	.278	.	.883
ข้อ13	10.93	25.495	.820	.	.866
ข้อ14	10.53	27.552	.513	.	.877
ข้อ15	10.87	27.981	.312	.	.883
ข้อ16	10.40	29.400	.281	.	.884
ข้อ17	10.80	25.029	.901	.	.863
ข้อ18	10.73	27.067	.498	.	.877
ข้อ19	10.87	26.552	.589	.	.874
ข้อ20	10.93	25.495	.820	.	.866

จากรายละเอียดข้างต้น สรุปได้ว่าข้อคำถามในแบบทดสอบทุกข้อ มีสัมประสิทธิ์แอลฟา ตั้งแต่ 0.80 ขึ้นไป และมีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาของแบบทดสอบในภาพรวมเป็น 0.883 ทำให้แบบทดสอบฉบับนี้มีความเชื่อมั่นสูงสามารถนำไปใช้ทดสอบการอ่านจับใจความได้



ภาคผนวก ง
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรื่อง ความหมายและลักษณะของสารคดี

เวลาเรียน 40 นาที

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

ครูผู้สอน นายปณิธาน หินผา

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ท1.1 ม. 4-6/1 ตีความ แปลความ ขยายความเรื่องที่อ่าน

ท1.1 ม. 4-6/6 ตอบคำถามจากการอ่านงานเขียนประเภทต่าง ๆ ภายในเวลาที่

กำหนด

ท5.1 ม. 4-6/4 สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไป

ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. สาระสำคัญ

สารคดี เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ใช้ภาษาในลักษณะต่างๆ ถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด สะท้อนสังคมและบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งสารคดีมีองค์ประกอบที่เป็นส่วนกำหนดรูปแบบและการถ่ายทอดที่แตกต่างจากวรรณกรรมประเภทอื่น การอ่านที่สามารถจับใจความสารคดี จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทบาทของสารคดีในฐานะของเครื่องมือในการบันทึกสังคมและถ่ายทอดสังคม และสามารถใช้ในการใช้สารคดีเป็นแนวทางในการถ่ายทอดความคิดของตนเองได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 อธิบายความหมายสารคดีได้ (K)

3.2 พูดยุทธลักษณะของสารคดีได้ (P)

3.3 แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ (A)

4. สารการเรี ยนรู้

- 4.1 ความหมายสารคดี
- 4.2 การพุดสรุปรื่อง
- 4.3 การแสดงความคิดเห็นอย่างสร้า งสรรค

5. กระบวนการจั ดการเรี ยนรู้

5.1 ช้ นนำ (2 นาที่)

1) นักเรียนดูวิดีโอท่ องโลกกว้าง ความยาวประมาณ 3 นาที่ ซึ่งเกี่ยวกับชีวิตของสัตว์

2) นักเรียนอภิปรายว่าวิดีโอที่ดูได้ ไปนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร และได้รับความรู้ อะไรจากวิดีโอ นั้นบ้าง

3) ครูเชื่อมโยงวิดีโอเข้าสู่บทเรียนสารคดี

5.2 ช้ นสอน (40 นาที่)

1) ช้ นก่อนการคิดออกเสี ยง

ครูพุดกับนักเรียนว่า หัวข้อที่ จะเรี ยนรู้ในวันนี้เป็นเรื่อง สารคดี ซึ่งครูกิดว่าจากหัวข้อสารคดี เนื้อหาที่ปรากฏในเอกสาร ครูกาดเดาว่าน่าจะมีเกี่ยวกับเรื่องของความหมาย ประเภทของสารคดี ตัวอย่างของสารคดี

2) ช้ นคิดออกเสี ยง

- หัวข้อที่ 1 ความหมายของสารคดี

* ครูพุดว่ามีข้อความที่ ทำตัวเอียงไว้คือ งานเขียนหรือวรรณกรรมร้อยแก้ว ครูกิดว่าข้อความตรงนี้น่าจะเป็นลักษณะบางอย่างของสารคดี

* ครูกิดว่าข้อความ “ที่มุ่งให้สาระความรู้แก่ผู้อ่าน มีความเพลิดเพลินที่ มุ่งแสดงความรู้ ความคิด ความจริง ความกระจ่างแจ้ ง และเหตุผล” น่าจะเป็นความหมายของคำว่าสารคดี

* ครูน่าจะต้งหาข้อมูลของคำว่า “บันเทิงคดี” เพิ่มเติมอีก เพื่อให้เข้าใจความแตกต่างมากยิ่งขึ้น

- หัวข้อที่ 2 ลักษณะสารคดี

* ครูกิดว่าข้อ 1 ส่วนที่เน้นคือ การเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาสาระเป็นข้อเท็จจริง

* ส่วนข้อที่ 2 ครูคิดว่าการอ่านสารคดีจะต้องได้รับทั้งความรู้และมีความสนุกสนานไปพร้อมกันด้วย

* ข้อที่ 3 ครูคิดว่า การใช้จินตนาการจะช่วยให้การอ่านสารคดีเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น

* ข้อที่ 4 มีคำว่าเป็นงานเขียนที่สร้างสรรค์ คิดว่าต้องวิเคราะห์สารคดีที่จะต้องอ่านให้ละเอียดสักหน่อยเพื่อให้ประเมินได้ว่ามีความสร้างสรรค์หรือไม่

3) ชั้นหลังคิดออกเสียง

- ครูพูดอธิบายว่า จากที่ครูอ่านความหมายของสารคดีและลักษณะของสารคดีแล้ว ครูพบว่ามีส่วนที่น่าสนใจและต้องศึกษาเพิ่มเติม โดยแยกได้ที่ส่วนดังนี้

* จุดที่น่าสนใจคือ มีการใช้ตัวเขียนตรงหัวข้อความหมายของสารคดี ทำให้ครูคาดเดาว่าส่วนนี้น่าจะเป็นความหมายหรือลักษณะที่เป็นข้อกำหนดเฉพาะของสารคดี และเมื่อครูอ่านไปจบวรรคก็พบว่ามีการให้ความหมายของสารคดีไว้ว่า สารคดีจะมุ่งให้สาระความรู้แก่ผู้อ่าน มีความเพลิดเพลินที่มุ่งแสดงความรู้ ความคิด ความจริง ความกระฉับกระฉ่าง และเหตุผลในส่วนนี้และที่เราจะต้องนำไปใช้ในการวิเคราะห์สารคดีที่จะได้อ่าน และในส่วนของหัวข้อที่ 2 ลักษณะของสารคดี มีการแยกเป็นข้อ ๆ อย่างชัดเจน ทำให้ครูสามารถสรุปได้ว่าลักษณะของสารคดีจะต้องนำเสนอข้อมูลที่เป็นจริง การสอดแทรกเนื้อหาด้วยวิธีการเขียนที่สนุกเพลิดเพลิน เราอาจต้องใช้จินตนาการร่วมด้วยและที่สำคัญสารคดีนั้นต้องมีความสร้างสรรค์

* จุดที่ยังสงสัยอยู่คือคำว่า “บันเทิงคดี” ครูต้องหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับคำนี้ เพื่อให้ทราบลักษณะเด่นที่แตกต่างจากสารคดี

4) ชั้นทบทวนและอภิปรายข้อสงสัย

- ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับความหมายและลักษณะของสารคดี หากยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาครูสามารถอธิบายและยกตัวอย่างเพิ่มเติมได้

5) ชั้นการวัดและประเมินผล

- นักเรียนอธิบายความหมายของสารคดีด้วยตนเอง และระบุลักษณะที่น่าจะสามารถบอกได้ว่าเป็นสารคดี

- นักเรียนร่วมทำแบบทดสอบผ่านบอร์ดเกมออนไลน์ เรื่อง ความหมายและลักษณะของสารคดี

5.3 ขั้นสรุป (3 นาที)

1. นักเรียนช่วยกันสรุปความหมายและลักษณะของสารคดี
2. ครูนัดหมายเวลาเรียนและสิ่งที่จะต้องเตรียมมาเรียนในครั้งถัดไป โดยให้เตรียมดินสอ ปากกา โทรศัพท์มือถือมาให้พร้อม

6. การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ความรู้ (K) - อธิบายความหมายของสารคดีได้	- การถาม – ตอบ - การยกตัวอย่างของนักเรียน	- ข้อคำถามที่ถามนักเรียน - บอร์ดเกมออนไลน์	นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้องเกินร้อยละ 70
ทักษะ/กระบวนการ (P) - พุดระบุลักษณะของสารคดีได้	การถาม – ตอบ	- ข้อคำถามที่ถามนักเรียน - บอร์ดเกมออนไลน์	นักเรียนสามารถตอบคำถามได้ถูกต้องเกินร้อยละ 70
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) - แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์	การสังเกต	- แบบประเมินการแสดงความเห็นอย่างสร้างสรรค์	21 – 24 = ดีมาก 17 – 20 = ดี 13 – 16 = ปานกลาง 9 – 12 = พอใช้ 0 – 8 = ปรับปรุง ได้คะแนนระดับปานกลางขึ้นไปถือว่าผ่าน

7. สื่อการเรียนรู้

- เอกสารเรื่อง “สารคดี”
- แบบทดสอบหลังเรียนบอร์ดเกมออนไลน์
- วิดีโอสารคดีชีวิตสัตว์โลก

8. บันทึกการชี้แจงแผนการจัดการเรียนรู้

8.1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....
.....

8.2 ปัญหาที่พบ

.....
.....

8.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นายปณิธาน หินผา)

ผู้บันทึกการชี้แจงแผนการจัดการเรียนรู้



แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
พูดแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์	1. ใช้ภาษาสุภาพ				
	2. ไม่พูดแทรกระหว่างเพื่อนกำลังพูด				
	3. มีการยกตัวอย่างประกอบการพูด				
	4. มีการแสดงเหตุผลประกอบการตอบคำถาม				
	5. ไม่พูดจาพาดพิงเพื่อน				
	6. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				

ผู้ประเมิน

(นายปณิธาน หินผา)

วันที่...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

- ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน
 ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
21 - 24	ดีมาก
17 - 20	ดี
13 - 16	ปานกลาง
9 - 12	พอใช้
0 - 8	ไม่ผ่าน

เอกสารประกอบการเรียนเรื่องสารคดี

1. ความหมายของสารคดี

สารคดี (Non-fiction) เป็นงานเขียนหรือวรรณกรรมร้อยแก้วในลักษณะตรงข้ามกับบันเทิงคดี (Fiction) ที่มุ่งให้สาระความรู้แก่ผู้อ่าน มีความเพลิดเพลินที่มุ่งแสดงความรู้ ความคิด ความจริง ความกระจ่างแจ้ง และเหตุผล อาจเขียนเชิงอธิบาย เชิงวิจารณ์เชิงแนะนำ สั่งสอน เป็นต้น

2. ลักษณะสารคดี

สารคดีเป็นงานเขียนที่ผู้เขียนมุ่งให้ผู้อ่านได้รับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลก จึงเป็นข้อมูลเรื่องราวที่เป็นเรื่องจริง มีรูปแบบการนำเสนอที่ไม่เจาะลึกด้านเนื้อหา และมีลีลาการเขียนที่สร้างความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน ซึ่งมีความแตกต่างจากงานเขียนประเภทอื่น ๆ ลักษณะของสารคดี มีดังนี้

2.1 การเสนอข้อมูลหรือเนื้อหาสาระเป็นข้อเท็จจริง โดยเน้นเนื้อหาสาระ เรื่องราว เหตุการณ์ ตัวบุคคล หรือสถานที่ต้องเป็นข้อเท็จจริง (fact) และยังเป็น การเสนอข้อมูลที่ผู้เขียนได้ศึกษา สังเกต สัมภาษณ์ หรือวิเคราะห์ตีความเป็นอย่างดีแล้ว

2.2 มีจุดประสงค์ให้ผู้อ่านได้รับความรู้และความเพลิดเพลินในการอ่าน เป็นสองส่วนที่แยกกันไม่ได้

2.3 การเขียนสารคดีอาจใช้จินตนาการประกอบได้ (อาจมีหรือไม่มีก็ได้) เป็นการสร้างภาพตามความนึกคิดที่เกิดจากอารมณ์ความรู้สึกของผู้เขียน เป็นการสร้างภาพที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ สังเกต พิเคราะห์ จากข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง

2.4 สารคดีต้องเป็นงานเขียนที่สร้างสรรค์ เป็นการนำเสนอความคิดเห็นและทัศนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่าน โดยทั่วไป มิใช่สร้างสรรค์ให้แก่บุคคลใดโดยเฉพาะ

3. ประเภทของสารคดี

สารคดีสามารถจำแนกออกเป็นประเภทใหญ่ได้ 3 ประเภท ตามหมวดหมู่ของเนื้อหา ดังนี้

3.1 สารคดีประวัติบุคคล

สารคดีบุคคลแบ่งได้ 2 ประเภทได้แก่

3.1.1 **สารคดีอัตชีวประวัติ** หมายถึง สารคดีที่เจ้าของประวัติเขียนเล่าประวัติ และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับตนเอง

3.1.2 **สารคดีชีวประวัติ** หมายถึง สารคดีที่มีผู้อื่นกล่าวถึง อาจเป็นชีวประวัติรวมหลาย ๆ ชีวิตใน เล่มเดียว หรืออาจเป็นชีวประวัติของบุคคลเดียวก็ได้

3.2 สารคดีท่องเที่ยว

สารคดีท่องเที่ยว เป็นสารคดีที่เล่าเรื่องราวการเดินทางไปในสถานที่ต่าง ๆ มุ่งให้ความรู้แก่ผู้อ่านในด้านภูมิศาสตร์ ประวัติศาสตร์ โบราณคดี ความเป็นอยู่ของผู้คน รวมทั้งรายละเอียดปลีกย่อยที่เป็นคู่มือการเดินทาง เช่น เส้นทาง การเดินทาง ที่พัก อาหาร ฯลฯ นอกจากนั้นผู้เขียนมักให้ข้อสังเกต และแสดงทัศนคติต่อสิ่งที่พบเห็นไว้ด้วย

3.3 สารคดีแนะนำ

สารคดีแนะนำจะมีเนื้อหาหลากหลาย ครอบคลุมการดำเนินชีวิตของมนุษย์ทุกแง่มุม ตั้งแต่เรื่องปัจจัยสี่ การประกอบอาชีพ จนถึงการพักผ่อนหย่อนใจ เป็นต้น

หากแบ่งเนื้อหาของสารคดีตามละเอียดของเนื้อหา อาจแบ่งได้อีกหลายประเภท เช่น สารคดีชีวิต สารคดีธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สารคดีวิทยาศาสตร์ สารคดีประวัติศาสตร์ สารคดีศิลปวัฒนธรรม สารคดีท่องเที่ยว ฯลฯ

4. จุดมุ่งหมายของสารคดี

จุดมุ่งหมายของสารคดีที่ต้องการสื่อให้ผู้ที่อ่านเข้าใจได้นั้น มักเชื่อมโยงกับการถ่ายทอดหรือวัตถุประสงค์ของผู้เขียน โดยจุดมุ่งหมายของวรรณคดี สามารถสรุปได้ดังนี้

4.1 สารคดีให้ความรู้ ข้อเท็จจริง และเนื้อหาสาระแก่ผู้อ่าน ในการเขียนสารคดีผู้เขียนจะต้องมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่จะเขียนอย่างละเอียดและลึกซึ้ง เข้าใจเนื้อหาเป็นอย่างดี เพื่อให้การถ่ายทอดสารคดี มีเนื้อหาที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือ

4.2 สารคดีให้คำแนะนำแก่ผู้อ่านในการนำไปปฏิบัติได้จริง ผู้เขียนสารคดีจะต้องมีความรู้อย่างละเอียด และมีความชำนาญในการปฏิบัติเกี่ยวกับเรื่องที่เขียนด้วย เพื่อจะได้คำแนะนำแก่ผู้อ่านโดยถูกวิธีและถูกขั้นตอน ผู้อ่านสามารถนำวิธีการที่อ่านนั้นไปปฏิบัติตามได้

4.3 สารคดีให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน ผู้เขียนจะต้องทำให้ผู้อ่านได้รับความเพลิดเพลินด้วย วิธีจะให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้อ่านนั้นเป็นสิ่งสำคัญมาก ผู้เขียนสารคดีจะต้องมีความสามารถเฉพาะตัวด้วยประการต่างๆ เช่น การใช้สำนวนภาษาที่ชวนให้ผู้อ่านมีความสนุกสนาน หรือใช้สำนวนภาษาที่ทำให้ผู้อ่านมีความคิดเห็นคล้อยตามอยู่ตลอดเวลา และได้รับความรู้โดยไม่รู้ตัว

4.4 สารคดีให้ความจรรโลงใจแก่ผู้อ่าน ผู้เขียนสารคดีจะต้องพิจารณาถึงเรื่องที่จะเขียนว่าเป็นเรื่องที่ตีสร้างสรรค์เพียงใด หรือจะส่งผลกระทบต่อสังคมในแง่ใดบ้าง

โดยสรุป จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการเขียนสารคดี คือ ให้ความรู้ข้อเท็จจริง และเนื้อหาสาระแก่ผู้อ่าน นอกจากนี้ยังให้คำแนะนำในการปฏิบัติที่เป็นประโยชน์ ให้ความเพลิดเพลิน และให้ความจรรโลงใจแก่ผู้อ่านได้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง ความหมายและลักษณะของสารคดี

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

เวลาเรียน 40 นาที

ครูผู้สอน นายปณิธาน หินผา

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ท1.1 ม. 4-6/1 ตีความ แปลความ ขยายความเรื่องที่อ่าน

ท1.1 ม. 4-6/6 ตอบคำถามจากการอ่านงานเขียนประเภทต่าง ๆ ภายในเวลาที่

กำหนด

ท5.1 ม. 4-6/4 สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไป

ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. สาระสำคัญ

สารคดี เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ใช้ภาษาในลักษณะต่างๆ ถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด สะท้อนสังคมและบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งสารคดีมีองค์ประกอบที่เป็นส่วน กำหนดรูปแบบและการถ่ายทอดที่แตกต่างจากวรรณกรรมประเภทอื่น การอ่านที่สามารถจับ ใจความสารคดี จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทบาทของสารคดีในฐานะของเครื่องมือในการบันทึก สังคมและถ่ายทอดสังคม และสามารถในการใช้สารคดีเป็นแนวทางในการถ่ายทอดความคิดของ ตนเองได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 สรุปสารคดีที่อ่านได้ (K)

3.2 พูดยุทธลักษณะของสารคดีที่อ่านได้ (P)

3.3 แสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์ (A)

4. สาระการเรียนรู้

4.1 การพุดสรุปเรื่อง

4.2 การแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำ (2 นาที)

1) นักเรียนทบทวนความหมายและลักษณะเฉพาะของสารคดีที่เรียนในคาบที่ผ่านมา

2) นักเรียนรับตัวบทอ่านสารคดี เรื่อง “ข้าวแช่”

5.2 ขั้นสอน (40 นาที)

1) ขั้นก่อนการคิดออกเสียง

ครูพูดกับนักเรียนว่า หัวข้อวันนี้คือข้าวแช่ จากหัวข้อครูก็คิดว่าน่าจะเกี่ยวข้องกับอาหารเพราะมีคำว่าข้าว พอเป็นคำว่าข้าวแช่ครูไม่แน่ใจว่าเป็นของหวานหรือไม่เพราะการแช่น้ำจะเกี่ยวข้องกับน้ำหรือความเย็น ต่อดลองอ่านก่อน

2) ขั้นคิดออกเสียง

- ย่อหน้าที่ 1

* ครูพูดว่า มีการใส่เครื่องหมายเน้นข้อความแสดงว่าส่วนนี้น่าจะส่วนนำของเรื่องเพื่อดึงดูดความสนใจของเรื่อง (วงกลมเครื่องหมายัญประกาศ) มีการกล่าวถึงช่วงฤดูร้อนที่ต้องทานของกินที่มีน้ำ ที่สามารถช่วยลดความร้อนได้ แสดงว่าข้าวแช่ต้องเกี่ยวข้องกับฤดูร้อนแน่นอน ชี้เส้นใต้ข้อความนี้)

- ย่อหน้าที่ 2

* ครูพูดว่า มีการกล่าวถึงเทศกาลสงกรานต์ และกล่าวถึงการเฉลิมฉลองที่มีการนำข้าวแช่มาประกอบด้วย (วงกลมคำว่าสงกรานต์) ตรงนี้บอกไว้ว่ามีการนำข้าวแช่ไปถวายพระเพื่อความสิริมงคล (ชี้เส้นใต้ประโยคนี) และมีบอกไว้อีกว่าข้าวแช่ที่คนไทยรู้จัก เรารับเข้ามาจากชาวมอญ และความนิยมเริ่มขึ้นจากในวังก่อนจะเป็นที่รู้จักในแถบภาคกลาง (ชี้เส้นใต้ประโยคนี)

- ย่อหน้าที่ 3

* ครูพูดว่ามีชื่อเจ้าจอมมารดาอ่อนกลิ้ง บอกไว้ว่าได้นำข้าวแช่มาถวายรัชกาลที่ 4 และ เจ้าจอมคนนี้ยังมีเชื้อสายมอญอีกด้วย (วงกลมชื่อเจ้าจอมมารดาอ่อนกลิ้ง)

- ย่อหน้าที่ 4

* มีการระบุว่าสูตรทำข้าวแช่ของชาววัง มีการเลือกเมล็ดข้าว หุงด้วยน้ำใบเตย อบควันเทียน และยังบอกว่าในอดีตใช้น้ำฝนลอยดอกมะลิหรือดอกกระดังงาลนไฟ เพื่อ

เพิ่มกลิ่นหอม (ขีดเส้นใต้คำว่า เลือกเมล็ดข้าว หุงข้าว อบควันเทียน และโยงคำว่า ใช้น้ำฝนลอย ดอกมะลิและกระดังงาจนไฟไปยังคำว่า เพื่อเพิ่มกลิ่นหอม)

- ย่อหน้าที่ 5

* ครูพูดว่า มีการบอกเครื่องเคียงที่ใช้ทานกับข้าวแช่ มีลูกกะปิ ห่อม ไชโป๊ฝัดและปลาหวาน และยังบอกวิธีทำลูกกะปิด้วย มีการใช้วัตถุดิบหลายอย่าง (ครูวงกลมคำว่า ลูกกะปิ ห่อม ไชโป๊ฝัดและปลาหวาน และขีดเส้นใต้วัตถุดิบที่ใช้ในการทำลูกกะปิ)

- ย่อหน้าที่ 6

* ครูบอกว่าการบอกวิธีทำห่อมหรือพริกหยวกยัดไส้ ไชโป๊ฝัดและปลาหวาน (ครูวงกลม คำว่า ห่อม ไชโป๊ฝัดและปลาหวาน และขีดเส้นใต้วิธีทำเครื่องเคียงแต่ละอย่าง)

- ย่อหน้าที่ 7

* ครูพูดว่า ย่อนี้มีการบอกว่าต้องทานเครื่องเคียงก่อนแล้วตามด้วยการทานข้าวแช่เพื่อความอร่อย (ครูขีดเส้นใต้ข้อความ เริ่มทานเครื่องเคียงก่อนแล้วตามด้วย ข้าวแช่)

3) *ขั้นหลังคิดออกเสียง*

- ครูพูดอธิบายว่า

* จุดที่น่าสนใจ เนื้อหาเกี่ยวกับข้าวแช่ที่นำมาให้ ทั้งบอกที่มา ความนิยม วัตถุดิบที่ใช้ วิธีการทำ และวิธีการทาน ทำให้ขณะอ่านมีการเรียง ลำดับเนื้อหาออกเป็นส่วน ๆ ทำให้ครูเข้าใจถึงภาพรวมและที่มาของข้าวแช่

* จุดที่ครูอยากค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมคือเกี่ยวกับว่าเทศกาลสงกรานต์ของไทย นั้นเกี่ยวข้องกับสงกรานต์ของมอญไหม และข้าวแช่ที่นำเสนอพวกเครื่องเคียงมีการเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรบ้าง

4) *ขั้นทบทวนและอภิปรายข้อสงสัย*

- ครูสอบถามนักเรียนเกี่ยวกับที่มา ส่วนประกอบและวิธีการทำข้าวแช่ หากยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาสารคดีครูสามารถอธิบายและยกตัวอย่างที่อยู่ในเนื้อเรื่องได้

- นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าเนื้อหาสารคดี “ข้าวแช่” สอดคล้องกับลักษณะของสารคดีอย่างไร ทั้งส่วนที่มีเนื้อหาความจริง สามารถสร้างความสนุกสนานหรือผู้อ่านจำเป็นต้องใช้จินตนาการประกอบการอ่านด้วยหรือไม่

5) **ขั้นการวัดและประเมินผล**

- นักเรียนร่วมทำแบบทดสอบผ่านบอร์ดเกมออนไลน์ เรื่อง ข้าวแช่

5.3 **ขั้นสรุป (3 นาที)**

1. นักเรียนช่วยกันสรุปลักษณะของสารคดี
2. ครูนัดหมายเวลาเรียนและสิ่งที่ต้องเตรียมมาเรียนในครั้งถัดไป โดยให้เตรียม

ดินสอ ปากกา โทรศัพท์มือถือมาให้พร้อม

6. **การวัดผลและประเมินผล**

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ความรู้ (K) - สรุปสารคดีที่อ่านได้	- การถาม – ตอบ - การ ยกตัวอย่าง ของนักเรียน	- ข้อคำถามที่ถาม นักเรียน - บอร์ดเกมออนไลน์	นักเรียนสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้องเกิน ร้อยละ 70
ทักษะ/กระบวนการ (P) - พูดย่อบุคลิกลักษณะของสารคดีได้	การถาม – ตอบ	- ข้อคำถามที่ถาม นักเรียน - บอร์ดเกมออนไลน์	นักเรียนสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้องเกิน ร้อยละ 70
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) - แสดงความคิดเห็นอย่าง สร้างสรรค์	การสังเกต	- แบบประเมินการ แสดงความคิดเห็น อย่างสร้างสรรค์	21 – 24 = ดีมาก 17 – 20 = ดี 13 – 16 = ปานกลาง 9 – 12 = พอใช้ 0 – 8 = ปรับปรุง ได้คะแนนระดับปานกลาง ขึ้นไปถือว่าผ่าน

7. **สื่อการเรียนรู้**

- สารคดี เรื่อง ข้าวแช่
- แบบทดสอบหลังเรียนบอร์ดเกมออนไลน์

8. บันทึกการชี้แจงแผนการจัดการเรียนรู้

8.1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....
.....

8.2 ปัญหาที่พบ

.....
.....

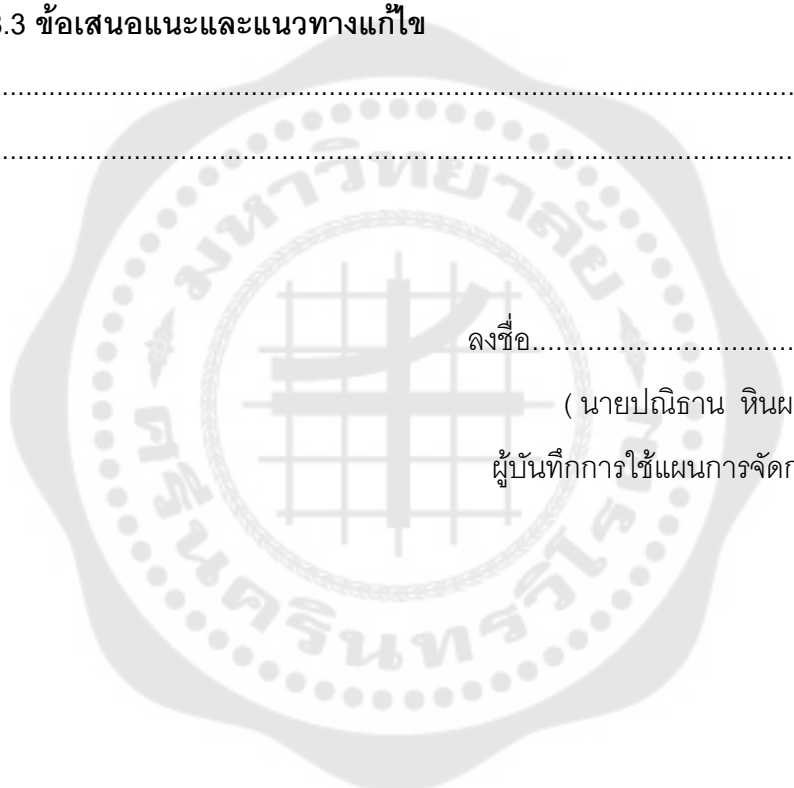
8.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....
.....

ลงชื่อ.....

(นายปณิธาน หินผา)

ผู้บันทึกการชี้แจงแผนการจัดการเรียนรู้



แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
พูดแสดงความคิดเห็นอย่างสร้างสรรค์	1. ใช้ภาษาสุภาพ				
	2. ไม่พูดแทรกระหว่างเพื่อนกำลังพูด				
	3. มีการยกตัวอย่างประกอบการพูด				
	4. มีการแสดงเหตุผลประกอบการตอบคำถาม				
	5. ไม่พูดจาพาดพิงเพื่อน				
	6. มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น				

ผู้ประเมิน

(นายปณิธาน หินผา)

วันที่...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
21 - 24	ดีมาก
17 - 20	ดี
13 - 16	ปานกลาง
9 - 12	พอใช้
0 - 8	ไม่ผ่าน

สารคดี เรื่อง ข้าวแช่

“ข้าวแช่เป็นอาหารที่สอดคล้องกับสภาพอากาศของประเทศไทยได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในช่วงฤดูร้อนการทำงานอาหารที่มีน้ำเป็นองค์ประกอบจะทำให้ย่อยง่าย ลดอุณหภูมิ และสร้างสมดุลภายในร่างกาย”

เมื่อนึกถึงฤดูร้อนของประเทศไทย หลายคนคงนึกถึงเทศกาลสงกรานต์ การเล่นน้ำเพื่อคลายความร้อน การสงน้ำเพื่อขอพรจากผู้ใหญ่ การรวมสมาชิกภายในครอบครัวเพื่อต้อนรับกับปีใหม่ไทย ถือเป็นโอกาสสังสรรค์ได้เป็นอย่างดี อาหารกับการสังสรรค์ที่ถือเป็นของคู่กัน “ข้าวแช่” ที่ถือเป็นอาหารว่างคลายร้อน โดยถิ่นกำเนิดที่เกิดจากชาวมอญใช้เพื่อฉลองในเทศกาลสงกรานต์ การทำข้าวแช่ถวายพระในวันสงกรานต์จึงถือเป็นความสิริมงคล เมื่อคนไทยรับเอาวัฒนธรรมการทำงานข้าวแช่ของชาวมอญมา การทำข้าวแช่ที่เริ่มนิยมรับประทานในวังก่อนที่แพร่หลายตามลุ่มแม่น้ำเจ้าพระยาในหลายจังหวัดภาคกลาง แต่ก็ยังไม่เป็นที่แพร่หลายเหมือนกับอาหารทั่วไป เนื่องจากกระบวนการทำที่พิถีพิถัน วัตถุประสงค์ในการทำที่ถือว่าหายากและต้องใช้ความละเอียดอ่อนในการทำอาหาร

ในช่วงแรกของการทำข้าวแช่ สันนิษฐานว่าเข้ามาในวังโดยเจ้าจอมมารดาอ่อนกัลยาณีที่มีเชื้อสายมอญ ซึ่งนำมาขึ้นโต๊ะถวายในสมัยรัชกาลที่ 4 มีการนำเครื่องเคียงที่เป็นผักมาแกะสลักอย่างประณีตประดอยเพื่อประกอบการทำงานข้าวแช่

สำหรับวิธีการทำข้าวแช่สูตรดั้งเดิมของชาววัง จะพิถีพิถันตั้งแต่กระบวนการเลือกวัตถุดิบในการเลือกเมล็ดข้าวที่ใช้ทาน จะต้องเป็นข้าวที่มีเมล็ดสวย หุงด้วยน้ำใบเตย อบด้วยควันเทียนในสมัยก่อนนิยมใช้น้ำฝนที่ลอยด้วยดอกมะลิเป็นเวลา 1 คืน เพื่อให้มีกลิ่นหอม หรือนิยมใช้กระดังงาลนไฟบ้าง กุหลาบบ้าง และใช้เกลือป่นเพื่อช่วยเพิ่มความเย็นสดชื่นแทนการใช้ น้ำแข็ง

สำหรับเครื่องเคียงที่นิยมนำมารับประทานกับข้าวแช่ ในปัจจุบันนั้นนิยมทานกับลูกกะปิ หมู่ม ไข่โป๊พุดและปลาหวาน โดยลูกกะปิถือเป็นพระเอกของการทำงานข้าวแช่ ในสมัยก่อนการทำลูกกะปิถือเป็นอีกคุณสมบัติหนึ่งของการเป็นกุลสตรี เริ่มด้วยการทำให้หอมแดง กระเทียม ข่า ตะไคร้ ผิวนะครูด ปลาย่าง มะพร้าวคั่ว กะปิอย่างดี กระชาย ไชลกวมกันให้ละเอียดและผัดให้แห้งเป็นเนื้อเดียวกัน ก่อนปั้นเป็นก้อนกลมขนาดเท่าปลายนิ้วก้อย ก่อนชุบไข่ทอดให้เหลืองกรอบ

ส่วนหุ้มหรือพริกหยวกสอดไส้กุ้งและหมูสันนอกสับติดมัน มีการปรุงรสใส่ให้ได้รับรสกลมกล่อม เพิ่มความหอมด้วยผักชีซอยละเอียด ก่อนนำไปยัดใส่ในพริกหยวกที่คว้านไส้พริกออกแล้ว ก่อนนำไปนึ่งจนสุกและห่อด้วยใบที่ทำเป็นตาข่าย ไชโป๊ผัด ที่นำหัวไชโป๊มาเคี้ยวให้แห้ง ใส่น้ำมันเล็กน้อยและผัดให้ได้กลิ่นหอมของกลิ่นกระเทียม และปลาหวาน ที่ผัดจากเนื้อปลากระเบนกับน้ำตาลปี๊ยกจนแห้ง

สำหรับการทานข้าวแช่ให้อร่อย เริ่มด้วยทานเครื่องเคียงของข้าวแช่ก่อน แล้วค่อยทานข้าวแช่ตาม ค่อย ๆ ละเลียดกับความหอมอร่อยของข้าวแช่และชิมซบกับรสของเครื่องเคียงไปพร้อมกัน



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง ประเภทของสารคดี

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6

เวลาเรียน 40 นาที

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

ครูผู้สอน นายปณิธาน หินผา

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ท1.1 ม. 4-6/1 ตีความ แปลความ ขยายความเรื่องที่อ่าน

ท1.1 ม. 4-6/6 ตอบคำถามจากการอ่านงานเขียนประเภทต่าง ๆ ภายในเวลาที่

กำหนด

ท5.1 ม. 4-6/4 สังเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไป

ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. สาระสำคัญ

สารคดี เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ใช้ภาษาในลักษณะต่างๆ ถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด สะท้อนสังคมและบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งสารคดีมีองค์ประกอบที่เป็นส่วน กำหนดรูปแบบและการถ่ายทอดที่แตกต่างจากวรรณกรรมประเภทอื่น การอ่านที่สามารถจับ ใจความสารคดี จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทบาทของสารคดีในฐานะของเครื่องมือในการบันทึก สังคมและถ่ายทอดสังคม และสามารถในการใช้สารคดีเป็นแนวทางในการถ่ายทอดความคิดของ ตนเองได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 อธิบายประเภทของสารคดี (K)

3.2 จำแนกประเภทสารคดีจากเรื่องที่อ่านได้ (P)

3.3 แสดงออกถึงความสนใจในเรื่องที่อ่าน (A)

4. สาระการเรียนรู้

4.1 ประเภทของสารคดี

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำ (2 นาที)

1) นักเรียนทบทวนความหมายและลักษณะเฉพาะของสารคดีที่เรียนในคาบที่ผ่านมา

2) นักเรียนเตรียมเอกสารประกอบการเรียน เรื่อง สารคดี

5.2 ขั้นสอน (40 นาที)

1) ขั้นก่อนการคิดออกเสียง

นักเรียนอ่านหัวข้อ “ประเภทของสารคดี” แล้วลองคาดเดาว่าสารคดีดีน่าจะมีประเภทใดบ้าง หรือมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไรบ้าง

2) ขั้นคิดออกเสียง

นักเรียนจับคู่ 2 คู่ และจับกลุ่ม 3 คน อีก 1 กลุ่ม (นักเรียนทั้งหมด 7 คน) โดยดำเนินกิจกรรมดังนี้

* นักเรียนแต่ละคู่เริ่มกระบวนการอ่านพร้อมคู่ของตนเอง โดยสามารถพูดแสดงความเข้าใจ มีกรขีดเส้น วงกลม หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการระบุตำแหน่งขอข้อความได้

* ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่ามีการพูดหรือมีการแสดงออกถึงพฤติกรรมที่บอกว่าเข้าใจเนื้อหาที่อ่านหรือไม่

* ครูกระตุ้นนักเรียนแต่ละคู่ให้แสดงออกถึงพฤติกรรมที่บ่งบอกว่าเข้าใจหรือทราบว่าเนื้อเรื่องต้องการสื่ออะไร

3) ขั้นหลังคิดออกเสียง

* นักเรียนร่วมกันสรุปว่าประเด็นหรือเนื้อหาส่วนใด ที่มีความน่าสนใจ มีการแบ่งลำดับเนื้อหา หรือส่วนใดที่เกิดความสงสัย / ต้องการข้อมูลหรือการอธิบายเพิ่มเติม (ครูอาจกระตุ้นด้วยการลองใช้คำหลักในหัวข้อแล้วลองให้นักเรียนอธิบายความหมายยกตัวอย่าง เชื่อมโยงความสัมพันธ์ ฯลฯ)

4) ขั้นทบทวนและอภิปรายข้อสงสัย

- นักเรียนร่วมกันอภิปรายข้อมูลหรือเนื้อหาที่ได้อ่านมา เพื่อเป็นการสรุปเพื่อแน่ใจว่านักเรียนทุกคนเข้าใจเนื้อหาของประเภทสารคดีตรงกัน

- นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาหรือข้อสงสัยที่เกิดจากเนื้อหาหรือกระบวนการอ่าน (หากนักเรียนไม่มีข้อสงสัย ครูใช้การยกตัวอย่างข้อความ/ข้อมูล/เหตุการณ์ให้นักเรียนได้วิเคราะห์และอภิปรายร่วมกัน)

5) ขั้นการวัดและประเมินผล

- นักเรียนร่วมทำแบบทดสอบผ่านบอร์ดเกมออนไลน์ เรื่อง ประเภทของสารคดี
- ครูผู้สอนอธิบายเกี่ยวกับแบบทดสอบหากนักเรียนตอบคำถามผิด

5.3 ขั้นสรุป (3 นาที)

1. นักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับประเภทของสารคดี
2. ครูนัดหมายเวลาเรียนและสิ่งที่ต้องเตรียมมาเรียนในครั้งถัดไป โดยให้เตรียมดินสอ ปากกา โทรศัพท์มือถือมาให้พร้อม



6. การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ความรู้ (K) - อธิบายประเภทของสารคดี	- การถาม – ตอบ - การ ยกตัวอย่าง ของนักเรียน	- ข้อคำถามที่ถาม นักเรียน - บอร์ดเกมออนไลน์	นักเรียนสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้องเกิน ร้อยละ 70
ทักษะ/กระบวนการ (P) - จำแนกประเภทสารคดีเรื่องที่อ่าน ได้	การถาม – ตอบ	- ข้อคำถามที่ถาม นักเรียน - บอร์ดเกมออนไลน์	นักเรียนสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้องเกิน ร้อยละ 70
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) - แสดงออกถึงความสนใจในเรื่องที่ อ่าน	การสังเกต	- แบบประเมินการ แสดงออกถึงความ สนใจในเรื่องที่อ่าน	21 – 24 = ดีมาก 17 – 20 = ดี 13 – 16 = ปานกลาง 9 – 12 = พอใช้ 0 – 8 = ปรับปรุง ได้คะแนนระดับปานกลาง ขึ้นไปถือว่าผ่าน

7. สื่อการเรียนรู้

- เอกสารเนื้อหา ประเภทของสารคดี
- แบบทดสอบหลังเรียนบอร์ดเกมออนไลน์

8. บันทึกการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

8.1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....
.....

8.2 ปัญหาที่พบ

.....
.....

8.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....
.....



ลงชื่อ.....

(นายปณิธาน หินผา)

ผู้บันทึกการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
แสดงออกถึงความสนใจ ในเรื่องที่อ่าน	1. ซีด/วงกลม/ทำสัญลักษณ์ ที่บทอ่าน				
	2. ระบุคำที่น่าสนใจ				
	3. ระบุคำที่ไม่เข้าใจ				
	4. อธิบายคำ/ข้อความ/สถานการณ์ที่ต้องการ หาข้อมูลเพิ่ม				
	5. อภิปรายเนื้อเรื่องที่อ่านกับเพื่อน				
	6. เรียงลำดับเนื้อหาได้				

ผู้ประเมิน

(นายปณิธาน หินผา)

วันที่...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ ให้ 4 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง ให้ 3 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง ให้ 2 คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
21 - 24	ดีมาก
17 - 20	ดี
13 - 16	ปานกลาง
9 - 12	พอใช้
0 - 8	ไม่ผ่าน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง ประเภทของสารคดี
ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6
เวลาเรียน 40 นาที

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564
ครูผู้สอน นายปณิธาน หินผา

1. มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

1.1 มาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 การอ่าน

สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม

1.2 ตัวชี้วัด

ท1.1 ม. 4-6/1 ตีความ แปลความ ขยายความเรื่องที่อ่าน

ท1.1 ม. 4-6/6 ตอบคำถามจากการอ่านงานเขียนประเภทต่าง ๆ ภายในเวลาที่

กำหนด

ท5.1 ม. 4-6/4 สืบเคราะห์ข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อนำไป

ประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง

2. สาระสำคัญ

สารคดี เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่ใช้ภาษาในลักษณะต่างๆ ถ่ายทอดเรื่องราวแนวคิด สะท้อนสังคมและบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งสารคดีมีองค์ประกอบที่เป็นส่วนกำหนดรูปแบบและการถ่ายทอดที่แตกต่างจากวรรณกรรมประเภทอื่น การอ่านที่สามารถจับใจความสารคดี จะช่วยให้นักเรียนเข้าใจบทบาทของสารคดีในฐานะของเครื่องมือในการบันทึกสังคมและถ่ายทอดสังคม และสามารถใช้ในการใช้สารคดีเป็นแนวทางในการถ่ายทอดความคิดของตนเองได้

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 อธิบายประเภทของสารคดี (K)

3.2 จำแนกประเภทสารคดีจากเรื่องที่อ่านได้ (P)

3.3 แสดงออกถึงความสนใจในเรื่องที่อ่าน (A)

4. สาระการเรียนรู้

4.1 ประเภทของสารคดี

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้

5.1 ขั้นนำ (2 นาที)

1) นักเรียนทบทวนประเภทของสารคดีและวิธีการแสดงออกถึงความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียนในคาบที่ผ่านมา

2) นักเรียนรับสารคดีเรื่อง “ตามรอยสุนทรภู่”

5.2 ขั้นสอน (40 นาที)

1) ขั้นก่อนการคิดออกเสียง

นักเรียนอ่านหัวข้อ “ตามรอยสุนทรภู่” แล้วลองคาดเดาว่าสารคดีเรื่องนี้น่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับอะไรบ้าง หรือนักเรียนทราบประวัติของสุนทรภู่อย่างไรบ้าง

2) ขั้นคิดออกเสียง

นักเรียนจับคู่ 2 คู่ และจับกลุ่ม 3 คน อีก 1 กลุ่ม (นักเรียนทั้งหมด 7 คน) โดยดำเนินกิจกรรมดังนี้

* นักเรียนแต่ละคู่เริ่มกระบวนการอ่านพร้อมคู่ของตนเอง โดยสามารถพูดแสดงความเข้าใจ มีการขีดเส้น วงกลม หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นการระบุตำแหน่งของข้อความได้

* ครูสังเกตพฤติกรรมนักเรียนว่ามีการพูดหรือมีการแสดงออกถึงพฤติกรรมที่บอกว่าเข้าใจเนื้อหาที่อ่านหรือไม่ (เช่น นักเรียนขีดเส้นได้ วงกลม โยงข้อความ หรือแสดงเครื่องหมายต่าง ๆ ที่แสดงว่าสนใจคำหรือข้อความนั้น)

* ครูกระตุ้นนักเรียนแต่ละคู่ให้แสดงออกถึงพฤติกรรมที่บ่งบอกว่าเข้าใจหรือทราบว่าเนื้อเรื่องต้องการสื่ออะไร

3) ขั้นหลังคิดออกเสียง

* นักเรียนร่วมกันสรุปว่าประเด็นหรือเนื้อหาส่วนใด ที่มีความน่าสนใจหรือส่วนใดที่เกิดความสงสัย ต้องการข้อมูลหรือการอธิบายเพิ่มเติม

4) ขั้นทบทวนและอภิปรายข้อสงสัย

- นักเรียนร่วมกันอภิปรายข้อมูลหรือเนื้อหาที่ได้อ่านมา เพื่อเป็นการสรุปเพื่อแน่ใจว่านักเรียนทุกคนเข้าใจเนื้อหาของสารคดีเรื่อง “ตามรอยสุนทรภู่” ได้ตรงกัน

โดยเนื้อหาของนักเรียนที่ร่วมกันอภิปรายต้องสอดคล้องกับเนื้อเรื่องแต่ละย่อหน้า เช่น

ย่อหน้าที่ 1 เกี่ยวกับการยกตัวอย่างบทประพันธ์ และตั้งข้อสงสัยว่าภูเขาทองตั้งอยู่ที่ไหน

ย่อหน้าที่ 2 กล่าวถึงนิราศภูเขาทองซึ่งเป็นผลงานของสุนทรภู่ และแสดงข้อมูลขณะที่สุนทรภู่บวชอยู่ที่วัดราชบูรณะ

ย่อหน้าที่ 3 เกี่ยวกับการรายละเอียดของการเดินทางของสุนทรภู่จากวัดราชบูรณะไปยังวัดภูเขาทอง

ย่อหน้าที่ 4 เกี่ยวกับการประวัติการสร้างเจดีย์ภูเขาทอง

ย่อหน้าที่ 5 เกี่ยวกับการตำแหน่งที่ตั้งของวัดภูเขาทอง

ย่อหน้าที่ 6 เกี่ยวกับการบูรณะและปรับปรุงเจดีย์ภูเขาทอง

ย่อหน้าที่ 7 เกี่ยวกับข้อมูลที่เป็นการเดินทางและเวลาในการเยี่ยมชม

- นักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับปัญหาหรือข้อสงสัยที่เกิดจากเนื้อหาหรือกระบวนการอ่าน (หากนักเรียนไม่มีข้อสงสัย ครูใช้การยกตัวอย่างคำว่า หนูปัด, นิราศภูเขาทอง, ชื่อหมู่บ้านหรือสถานที่ที่ปรากฏในเรื่องเพื่อให้นักเรียนได้วิเคราะห์และอภิปรายร่วมกัน)

5) ขั้นการวัดและประเมินผล

- นักเรียนร่วมทำแบบทดสอบผ่านบอร์ดเกมออนไลน์ เรื่อง ตามรอยสุนทรภู่
- นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าตามรอยสุนทรภู่น่าจะเป็นสารคดีประเภทใด และมีหลักสังเกตอย่างไร

5.3 ขั้นสรุป (3 นาที)

1. นักเรียนช่วยกันสรุปเกี่ยวกับเนื้อเรื่องของสารคดี ตามรอยสุนทรภู่
2. ครูนัดหมายเวลาเรียนและสิ่งที่ต้องเตรียมมาเรียนในครั้งถัดไป โดยให้เตรียมดินสอ ปากกา โทรศัพท์มือถือมาให้พร้อม

6. การวัดผลและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัด	เกณฑ์การประเมินผล
ความรู้ (K) - อธิบายประเภทของสารคดี	- การถาม – ตอบ - การ ยกตัวอย่าง ของนักเรียน	- ข้อคำถามที่ถาม นักเรียน - บอร์ดเกมออนไลน์	นักเรียนสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้องเกิน ร้อยละ 70
ทักษะ/กระบวนการ (P) - จำแนกประเภทสารคดีเรื่องี่อ่าน ได้	การถาม – ตอบ	- ข้อคำถามที่ถาม นักเรียน - บอร์ดเกมออนไลน์	นักเรียนสามารถตอบ คำถามได้ถูกต้องเกิน ร้อยละ 70
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) - แสดงออกถึงความสนใจในเรื่องที่ อ่าน	การสังเกต	- แบบประเมินการ แสดงออกถึงความ สนใจในเรื่องที่อ่าน	21 – 24 = ดีมาก 17 – 20 = ดี 13 – 16 = ปานกลาง 9 – 12 = พอใช้ 0 – 8 = ปรับปรุง ได้คะแนนระดับปานกลาง ขึ้นไปถือว่าผ่าน

7. สื่อการเรียนรู้

- สารคดี เรื่อง ตามรอยสุนทรภู่
- แบบทดสอบหลังเรียนบอร์ดเกมออนไลน์

8. บันทึกการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

8.1 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....
.....

8.2 ปัญหาที่พบ

.....
.....

8.3 ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข

.....
.....



ลงชื่อ.....

(นายปณิธาน หินผา)

ผู้บันทึกการใช้แผนการจัดการเรียนรู้

แบบประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์

คำชี้แจง : ให้ ผู้สอน สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในระหว่างเรียนและนอกเวลาเรียน แล้วขีดเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับคะแนน

คุณลักษณะ อันพึงประสงค์	รายการประเมิน	ระดับคะแนน			
		4	3	2	1
แสดงออกถึงความสนใจ ในเรื่องที่อ่าน	1. ขีด/วงกลม/ทำสัญลักษณ์ ที่บทอ่าน				
	2. ระบุคำที่น่าสนใจ				
	3. ระบุคำที่ไม่เข้าใจ				
	4. อธิบายคำ/ข้อความ/สถานการณ์ที่ ต้องการหาข้อมูลเพิ่มเติม				
	5. อภิปรายเนื้อเรื่องที่อ่านกับเพื่อน				
	6. เรียงลำดับเนื้อหาได้				

ผู้ประเมิน

(นายปณิธาน หินผา)

วันที่...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนน

ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	ให้ 4 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	ให้ 3 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมบางครั้ง	ให้ 2 คะแนน
ปฏิบัติหรือแสดงพฤติกรรมน้อยครั้ง	ให้ 1 คะแนน

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
21 - 24	ดีมาก
17 - 20	ดี
13 - 16	ปานกลาง
9 - 12	พอใช้
0 - 8	ไม่ผ่าน

ตามรอยสุนทรภู่

“ครั้นรุ่งเช้าเข้าเป็นวันอุโบสถ เจริญธรรมมาบูชาฉลอง ไปเจดีย์ที่ชื่อภูเขาทอง ดูสูง ล่องลอยผ่านภาลัย...” เมื่ออ่านบทประพันธ์ข้างต้น หลายคนก็อดสงสัยไม่ได้ว่าวัดภูเขาทองตาม บทประพันธ์นั้นเป็นวัดภูเขาทองหรือสุวรรณบรรพตที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร หรือเป็นสถานที่อื่นที่มี ชื่อคล้ายกัน หากพิจารณาตามเนื้อหาแล้วคงต้องย้อนกลับไปตามรอยของสุนทรภู่ เพื่อชิมซาบ เนื้อหาและรายละเอียดจากนิราศภูเขาทอง

นิราศภูเขาทอง เป็นผลงานการประพันธ์ของพระสุนทรโวหารหรือเป็นที่รู้จักกันในชื่อ สุนทรภู่ ขณะนั้นสุนทรภู่ได้บรรพชาเป็นพระสงฆ์ จำพรรษาอยู่ที่วัดราชบูรณะ หลังจากออก พรรษาแล้วสุนทรภู่ตั้งใจที่จะเดินทางไปนมัสการพระเจดีย์ที่วัดภูเขาทอง ในการเดินทางสมัยนั้น จำเป็นต้องใช้เรือเพื่อไปยังจุดหมาย การพายเรือด้วยตัวคนเดียวจึงอาจไม่ใช่การเดินทางที่สบาย นัก “หนูพุด” และศิษยานุศิษย์ที่ติดตามไปด้วยจึงเป็นตัวช่วยที่ดีในการเดินทาง

เมื่อลงเรือที่ท่าหน้าวัดราชบูรณะ การเดินทางก็เริ่มต้นขึ้น สถานที่ต่าง ๆ หมู่บ้านหรือ ร่องรอยที่สำคัญ ก็ปรากฏในเนื้อหาตามลำดับ เริ่มจากสถานที่ที่เดินทางผ่านคือ พระบรมมหาราชวัง, วัดประโคนปัก, โรงเหล้า, บางจาก, บางพลู, บางพลัด, บางโพ, บ้านฉนวน, วัดเขมา, ตลาดแก้ว, ตลาดขวัญ, บางธรณี, เกาะเกร็ด, บางพูด, บ้านใหม่, บางเดื่อ, บางหลวง, บ้านจิว เมื่อเข้าเขตพระนครศรีอยุธยา ผ่านหน้าจวนเจ้าเมือง, วัดหน้าพระเมรุ แล้วจึงเดินทางด้วย เ้าถึงเจดีย์ภูเขาทอง ส่วนขากลับ กล่าวถึงวัดอรุณราชวรารามเท่านั้น ระหว่างการเดินทาง เมื่อสุนทรภู่พบเห็นสิ่งใดที่น่าสนใจหรือสอดคล้องกับความคิดที่ต้องการเสนอก็จะนำมากล่าวไว้

วัดภูเขาทองที่สุนทรภู่ตั้งใจไปนมัสการนั้น เป็นวัดเก่าแก่ที่สำคัญในสมัยอยุธยา ตามประวัติของวัดภูเขาทอง พระเจ้าหงสาวดีบุเรงนองเป็นผู้สร้าง เมื่อ พ.ศ. 2112 คราวยกทัพ มาตีกรุงศรีอยุธยา ขณะที่ประทับอยู่พระนครศรีอยุธยาได้สร้างพระเจดีย์ภูเขาทองใหญ่แบบมอญ ขึ้น ไว้เป็นที่ระลึกเมื่อคราวรบชนะไทย โดยรูปแบบของฐานเจดีย์มีลักษณะคล้ายกับแบบมอญ พม่า สันนิษฐานว่าสร้างเจดีย์องค์นี้ขึ้นเพื่อ ชัยชนะ แต่ทำได้เพียงรากฐานแล้วยกทัพกลับ ครั้งสมเด็จพระนเรศวรมหาราชทรงกอบกู้เอกราชกลับคืนมา เมื่อ พ.ศ. 2127 จึงโปรดเกล้าฯ ให้สร้างเจดีย์แบบไทยไว้เหนือฐานแบบมอญและพม่าที่สร้างเพียงรากฐานไว้ ณ สมรภูมิทุ่ง มะขามหย่อง ฝีมือช่างมอญเดิมจึงปรากฏเหลือเพียงฐานทักษิณส่วนล่างเท่านั้น เจดีย์ภูเขาทอง จึงมีลักษณะสถาปัตยกรรมสองแบบผสมกัน

วัดภูเขาทอง ตั้งอยู่นอกเกาะเมืองอยุธยา ห่างประมาณ 2 กิโลเมตร มีเจดีย์ภูเขาทอง ซึ่งเป็นมหาเจดีย์สำคัญ ความสูงประมาณ 90 เมตร เป็นเจดีย์ที่สูงใหญ่ตั้งอยู่กลางทุ่งนา สามารถมองเห็นได้ในระยะไกล ด้านหน้าวัดมีพระบรมราชานุสาวรีย์สมเด็จพระนเรศวรทรงม้า ยิงใหญ่งดงามอลังการ มีไก่อู่ทางตัวใหญ่ด้านหน้า สามารถสักการบูชาได้

สำหรับมหาเจดีย์ภูเขาทอง สันนิษฐานว่าได้รับการบูรณะให้สูงขึ้นในสมัยพระมหาธรรมราชาถึงสมัยพระเพทราชา ก่อนจะบูรณะอีกครั้งในสมัยพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ ในการบูรณปฏิสังขรณ์ ได้สร้างเป็นฐานทักษิณ 4 ชั้น รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส มีบันไดทั้ง 4 ทิศ ยาวขึ้นไปจนถึงทักษิณชั้นบนสุด ภายใต้อันฐานสี่เหลี่ยมมีอุโมงค์รูปโค้งเข้าไปด้านใน ประดิษฐานพระพุทธรูป 1 องค์ เหนือขึ้นเป็นฐานแปดเหลี่ยม การบูรณะอีกครั้งในสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม มีการขุดคลองมหานาคเป็นเส้นทางคมนาคมระหว่างด้านพระนครกับวัดภูเขาทอง และถูกปล่อยเป็นวัดร้างในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ในปัจจุบันมีพระสงฆ์ได้จำพรรษาในเขตพุทธาวาส และเหลือแนวกำแพงแก้วล้อมรอบ 688 เมตร กรมศิลปากรได้บูรณะวัดภูเขาทอง โดยองค์เจดีย์ได้บูรณะเป็นสีขาว ชั้นบนสุดของพระเจดีย์มีการทำสีทองบริเวณช่องเจดีย์ มีรูปสลักของท้าวเวสสุวรรณภายในช่องของเจดีย์ให้กราบไว้ขอพร

ผู้สนใจสามารถเดินทางผ่านถนนทางหลวงหมายเลข 309 กม. ที่ 26 ต. ภูเขาทอง อ. พระนครศรีอยุธยา จ. พระนครศรีอยุธยา เข้านมัสการได้ทุกวัน เวลา 08.30 – 17.00 น.



ภาคผนวก จ
แบบทดสอบการอ่านจับใจความ
ก่อนเรียน – หลังเรียน

แบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสารคดี

คำชี้แจง : แบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสารคดี ฉบับนี้ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่มีปัญหาด้านการอ่าน แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 วิธีการทำแบบทดสอบ และเกณฑ์ในกรให้คะแนนของแบบทดสอบ

ตอนที่ 2 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสารคดี

ผู้วิจัยขอรับรองว่าการทดสอบนี้ไม่มีผลต่อคะแนนการเรียนในชั้นเรียน และไม่มีผลด้านลบต่อนักเรียน โดยข้อมูลในการทำแบบทดสอบนี้จะใช้เพื่อศึกษาและทำวิจัยด้านการศึกษาเท่านั้น ซึ่งข้อมูลของนักเรียนจะถูกเก็บไว้เป็นความลับและนำเสนอในภาพรวมเฉพาะในวิจัยเท่านั้น โดยโครงการวิจัยนี้ได้รับการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ตอนที่ 1 วิธีการทำแบบทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนน

วิธีการทำแบบทดสอบ

1. ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ในกระดาษคำตอบ เมื่อต้องการเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดในแต่ละข้อ
2. เมื่อต้องการเปลี่ยนคำตอบ ให้ลบคำตอบเดิมให้สะอาดหรือขีดคร่อมคำตอบเดิม และเลือกคำตอบใหม่

เกณฑ์การให้คะแนน

แบบทดสอบนี้ คำถาม 1 ข้อ คะแนนสูงสุดข้อละ 1 คะแนน และต่ำสุดข้อละ 0 คะแนน โดยมีข้อคำถามทั้งหมด 20 ข้อ คะแนนรวม 20 คะแนน เกณฑ์ในการพิจารณาให้คะแนนมีดังนี้

เลือกคำตอบได้ถูกต้อง ให้ 1 คะแนน

เลือกคำตอบผิด ให้ 0 คะแนน

เลือกคำตอบได้ถูกต้อง หมายถึง เมื่อนักเรียนอ่านคำถามหรือสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้ว สามารถเลือกคำตอบที่สอดคล้องกับคำถามหรือมีความถูกต้องมากที่สุดในแต่ละข้อ

เลือกคำตอบผิด หมายถึง เมื่อนักเรียนอ่านคำถามหรือสถานการณ์ที่กำหนดให้แล้ว ไม่สามารถเลือกคำตอบที่สอดคล้องกับคำถามหรือมีความถูกต้องมากที่สุดในแต่ละข้อได้

ตอนที่ 2 แบบทดสอบการอ่านจับใจความสารคดี

ใช้บทอ่านต่อไปนี้ ตอบคำถามข้อที่ 1 – 5

อาหารคลีน

อาหารคลีน คือ อาหารที่ไม่ผ่านกระบวนการปรุงหรือการตกแต่งมากเกินไป และผ่านการปนเปื้อนน้อยที่สุด เพื่อให้ได้ประโยชน์จากสารอาหารมากที่สุด เช่น ผักผลไม้สด ธัญพืช อาหารที่ไม่ผ่านการขัดสี สะอาด ปลอดภัย ผ่านการปรุงรสเพียงเล็กน้อย และการประกอบอาหารไม่หลายขั้นตอน

การกินคลีนต้องกินทั้งข้าว ผัก และเนื้อสัตว์ เพื่อให้ได้ทั้งคาร์โบไฮเดรต โปรตีน และไขมัน ในสัดส่วนที่พอเหมาะ รสชาติของอาหารต้องไม่หวาน มัน เค็มจนเกินไป และไม่ได้ใส่เครื่องปรุงรสที่ทำให้อาหารมีรสผิดไปจากธรรมชาติ ดังนั้นอาหารประเภททอดด้วยน้ำมันท่วม ๆ หรืออาหารผัดที่ใช้น้ำมันเยอะ ๆ จึงเป็นอาหารต้องห้ามสำหรับหมวดคลีน เนื่องจากอาหารคลีนผลิตจากธรรมชาติ โดยไม่ผ่านการปรุงแต่งสังเคราะห์ จึงดีต่อผู้ที่ต้องการ ลดน้ำหนักและผู้ที่ใส่ใจต่อสุขภาพของตนเอง

การกินคลีนในสัดส่วนที่พอเหมาะ นอกจากจะช่วยให้รูปร่างดีแล้ว ยังช่วยชะลอความแก่ด้วย เพราะอาหารคลีนมักมีสารต้านอนุมูลอิสระ ที่ช่วยลดปัญหาร่างกายเสื่อมสภาพก่อนวัยอันควร และช่วยเรื่องการขับถ่าย ทำให้ผิวสวย หน้าใส รวมทั้งยังลดโอกาสในการเกิดโรคมะเร็งบางชนิดอีกด้วย

1. ข้อใดไม่ใช่สาระที่ได้จากบทอ่านนี้

- ก. ลักษณะของอาหารคลีน
- ข. ประโยชน์ของอาหารคลีน
- ค. วิธีการประกอบอาหารคลีน
- ง. ตัวอย่างอาหารคลีน

2. จากบทอ่านข้อใดที่ใกล้เคียงกับข้อเท็จจริงมากที่สุด

- ก. การกินคลีนในสัดส่วนที่พอเหมาะ นอกจากจะช่วยให้รูปร่างดี
- ข. มีงานวิจัยค้นพบว่าอาหารคลีนมีสารต้านอนุมูลอิสระที่ช่วยลดปัญหาร่างกายเสื่อมสภาพก่อนวัยอันควร
- ค. ผ่านการปรุงรสเพียงเล็กน้อย และการประกอบอาหารไม่หลายขั้นตอน
- ง. รสชาติของอาหารต้องไม่หวาน มัน เค็มจนเกินไป

3. บทอ่านข้างต้นจัดเป็นสารคดีประเภทใดจึงจะเหมาะสมที่สุด
 - ก. สารคดีชีวประวัติ
 - ข. สารคดีอาหาร
 - ค. สารคดีการแพทย์
 - ง. สารคดีสุขภาพ
4. ข้อใดแสดงจุดมุ่งหมายของบทอ่านข้างต้นได้ชัดเจนที่สุด
 - ก. ให้ความสนุกเพลิดเพลินแก่ผู้อ่าน
 - ข. ให้ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ได้เลย
 - ค. ให้แนวทางการปฏิบัติที่สามารถนำไปใช้ได้จริง
 - ง. ให้ความจรรโลงใจแก่ผู้อ่าน
5. ข้อสรุปใดไม่ปรากฏในบทอ่านข้างต้น
 - ก. อาหารคลีนต้องปรุงแต่งน้อยที่สุด
 - ข. อาหารคลีนต้องไม่ผ่านกระบวนการแปรรูป
 - ค. อาหารคลีนต้องทานผลเฉพาะและผลไม้
 - ง. อาหารคลีนเป็นทางเลือกหนึ่งในการรักษาสุขภาพ
6. ข้อใดสามารถอธิบายลักษณะของสารคดีได้ครอบคลุมที่สุด
 - ก. เป็นเรื่องแต่งที่เน้นความสมจริงและการบรรยายที่สร้างจินตนาการ
 - ข. เป็นเรื่องจริงที่สามารถตรวจสอบได้
 - ค. มีข้อมูลที่เป็นจริง อาจให้ความรู้ควบคู่กับความเพลิดเพลิน
 - ง. เน้นการสร้างความสนุกสนานและการจรรโลงใจ
7. ในการพิจารณาคคุณค่าของสารคดี ข้อใดกล่าวไม่ถูกต้อง
 - ก. พิจารณาเนื้อเรื่องที่มีความสมจริง
 - ข. พิจารณาการใช้ภาษาที่สละสลวย
 - ค. พิจารณาการเนื้อหาที่ส่งเสริมความรู้
 - ง. พิจารณาว่านำไปประยุกต์ใช้ได้จริง
8. ข้อใดที่ไม่มีการแสดงความคิดเห็น
 - ก. ถึงเวลาแล้วที่ทุกคนต้องร่วมมือกันดูแลธรรมชาติเพื่อลดปัญหาสิ่งแวดล้อม
 - ข. เรื่องของดินฟ้าอากาศและสภาพแวดล้อมน่าจะเป็นปัญหาสำหรับมนุษย์และโลก
 - ค. สาเหตุหลายประการที่ทำให้โลกร้อนขึ้น ๆ คือ เรื่อง การเผาป่า เผาขยะ
 - ง. มีการใช้ถุงพลาสติกที่ย่อยสลายยากมากเกินไป หรืออาจรวมถึงการทำลายป่าไม้ด้วย

9. เรือนไทยโบราณมักสร้างเป็นแบบมีช่องให้ลมผ่านทุกทิศ ทุกห้องมีช่องเปิดเข้าและช่องเปิดออกแบบตรงข้ามกัน ใช้วัสดุก่อสร้างที่มีอยู่ในธรรมชาติรอบตัว เช่น ใช้จากมุงหลังคา ใช้ไม้ไผ่หรือไม้อื่นที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นทำฝาห้อง เรือนไทยมักสร้างด้วยไม้ทั้งหลังจึงอากร้อนเร็วแต่ก็เย็นเร็วทันเวลาเข้านอนในช่วงกลางคืน ผิดกับอาคารสมัยใหม่ที่สร้างด้วยอิฐ หิน ปูน ทราาย ซึ่งพอถึงช่วงกลางคืนก็ยังคงร้อนอยู่

จากข้อความข้างต้น สามารถจัดเป็นสารคดีประเภทใดได้เหมาะสมที่สุด

- ก. สารคดีท้องถิ่น
- ข. สารคดีทั่วไป
- ค. สารคดีศิลปวัฒนธรรม
- ง. สารคดีประวัติการสร้างบ้าน

ใช้สถานการณ์ต่อไปนี้ตอบคำถามข้อ 10 – 15

ครู : นักเรียนรู้ไหมว่าส้มตำ อาหารยอดนิยมของเรามีมาตั้งแต่สมัยใด

นักเรียน : ไม่ทราบค่ะ คุณครูเล่าให้ฟังหน่อยซิคะ

ครู : คนไทยกินส้มตำกันมานานแล้ว ตั้งแต่สมัยอยุธยาก็มีข้าวมันส้มตำ เขาจะหุงข้าวด้วยกะทิ แต่ไม่เข็ดน้ำ กินกับส้มตำแบบไทยแท้ ทุกวันนี้มีส้มตำหลากหลายชนิด ที่นิยมกันก็เป็นส้มตำปู ส้มตำไทย ส้มตำปลาร้า ฯลฯ ส้มตำคล้ายกับสลัดของยุโรปซึ่งเน้นรสเปรี้ยวเพื่อเรียกน้ำย่อย ส้มตำเป็นอาหารที่กินง่าย มีวิตามินและเกลือแร่

10. ข้อใดตรงตามจุดประสงค์ในการพูดของคุณ

- ก. ให้ความรู้เรื่องส้มตำ
- ข. แนะนำให้กินส้มตำเรียกน้ำย่อย
- ค. เปรียบเทียบรสชาติส้มตำกับสลัด
- ง. ชี้ให้เห็นคุณค่าทางโภชนาการของส้มตำ

12. จากบทสนทนาข้างต้นแสดงแนวคิดเกี่ยวกับเรื่องใด

- ก. คนไทยชอบทานอาหารที่มีรสจัด
- ข. ส้มตำถือเป็นอาหารที่แสดงความเป็นไทย
- ค. คนไทยรู้จักดัดแปลงเมนูอาหารให้เกิดความหลากหลาย
- ง. ชาวต่างชาตินิยมทานส้มตำเนื่องจากใกล้เคียงกับสลัด

13. จากบทสนทนาข้างต้น เกิดประโยชน์แก่ผู้อ่านหรือไม่ อย่างไร
- เกิดประโยชน์ เนื่องจากได้ทราบวิธีการทำส้มตำข้าวมัน
 - เกิดประโยชน์ เนื่องจากเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูและนักเรียน
 - เกิดประโยชน์ เนื่องจากเป็นการนำเสนอประวัติของส้มตำ
 - ไม่เกิดประโยชน์ เนื่องจากเป็นเรื่องทั่วไป
14. เหตุผลในข้อใดสนับสนุนให้เนื้อหาข้างต้นเป็นสารคดี
- การสนทนาระหว่างตัวละคร
 - การแทรกความรู้โดยใช้สถานการณ์ช่วย
 - การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับส้มตำ
 - การจำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริง
15. จากข้อความข้างต้น ข้อใดสรุปได้ครอบคลุมมากที่สุด
- ส้มตำมีหลายชนิด เช่น ตำไทย ตำปูปลาร้า
 - สลัดของยุโรปเหมือนกับส้มตำ
 - สมัยก่อนส้มตำนิยมทานกับข้าวมัน และมีลักษณะคล้ายสลัด
 - ส้มตำและสลัดมีสารอาหารหลายชนิดเหมาะกับการทานเป็นประจำ

ไว้บทอ่านต่อไปนี้ ตอบคำถามข้อที่ 16 – 20

สัตว์ฉลาดกว่าที่คิด

ผลการศึกษาล่าสุดเกี่ยวกับศักยภาพทางความคิดของสัตว์ระบุว่า มนุษย์อาจไม่ใช่สิ่งมีชีวิตประเภทเดียวที่สามารถวางแผนสำหรับอนาคตได้ ในการสัมมนาประจำปีของสมาคมเพื่อความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ของอเมริกา วาสเซอร์แมน ศาสตราจารย์ด้านจิตวิทยาการทดลองแห่งมหาวิทยาลัยไอโอวา ในสหรัฐอเมริกา ระบุว่า นกพิราบและลิงบาบูนสามารถบอกระบุภาพที่คล้ายกัน จากการดูรูปภาพหลาย ๆ ภาพได้ ในการบรรยายเรื่อง “ความฉลาดของสัตว์”

นอกจากนั้น เคลย์ตัน ศาสตราจารย์ด้านกระบวนการรับรู้เชิงเปรียบเทียบแห่งมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ ประเทศอังกฤษ ยังได้ระบุว่า การศึกษาด้านความเข้าใจในสัตว์มีการพัฒนาไปมาก ในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา มีข้อมูลว่า สัตว์บางชนิดไม่เพียงใช้เครื่องมือได้ แต่สามารถเก็บรักษาเครื่องมือต่าง ๆ ไว้ใช้ในอนาคตได้อีกด้วย เช่น นกกา ที่เก็บแยกอาหารไว้สำหรับวันต่อไป และหาวิธีป้องกันไม่ให้อาหารถูกขโมยด้วย ทำให้ความเชื่อที่ว่า มีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่สามารถวางแผนสำหรับอนาคตได้ ไม่เป็นความจริงอีกต่อไป

ศาสตราจารย์ด้านนิเวศวิทยาพฤติกรรมแห่งมหาวิทยาลัยออกซฟอร์ด ประเทศอังกฤษ ระบุว่านกกาพันธุ์นิวกาเลโดเนียจัดเป็นเจ้าแห่งการใช้เครื่องมือในหมู่สัตว์ปีก เพราะไม่เพียงใช้เครื่องมือช่วยแบบต่าง ๆ ได้ แต่ยังสามารถประดิษฐ์เครื่องมือขึ้นเองได้ด้วย เช่น บิดงอลวดให้โค้งเพื่อเกี่ยวอาหารที่ไม่สามารถใช้ปากจิกออกมาได้

แคนท์ลอน ศาสตราจารย์แห่งมหาวิทยาลัยดุก ในอเมริการะบุว่า ความเข้าใจเรื่องจำนวนเป็นวิวัฒนาการของลิงหลาย ๆ สายพันธุ์ จากการทำวิจัยร่วมกับแบรนนอน เพื่อศึกษาว่า ผู้ใหญ่เด็ก ตัวลีเมอร์ และลิงชนิดต่าง ๆ มีการรับรู้ต่อจำนวนอย่างไรโดยไม่ใช้ภาษา พบว่า เด็กทารกสามารถรับรู้ได้ เมื่อสิ่งของมีจำนวนเปลี่ยนไป เช่นเดียวกับค่าง นอกจากนี้ยังพบว่า ค่างมีความสามารถเทียบเท่านักศึกษามหาวิทยาลัยในเรื่องการสรุปได้คร่าว ๆ ว่า สิ่งของในกลุ่มมีจำนวนเท่าไร โดยไม่ต้องนับ และปัจจุบัน นักวิจัยทั้ง 2 ท่านกำลังศึกษาว่า ลิงเข้าใจเรื่องจำนวนศูนย์หรือไม่

16. ข้อใดไม่ใช่ความสามารถของสัตว์ที่กล่าวถึงในบทอ่าน

- ก. วางแผนสำหรับอนาคตได้
- ข. รับรู้เรื่องจำนวนและคิดคำนวณได้
- ค. ประดิษฐ์เครื่องมือและใช้เครื่องมือได้
- ง. แยกแยะความเหมือนและแตกต่างของสิ่งของได้

17. ผลการวิจัยที่กล่าวถึงในบทอ่านระบุว่า สัตว์ชนิดใดมีความสามารถเทียบเคียงกับมนุษย์มากที่สุด

- ก. ค่าง
- ข. นกพิราบ
- ค. ลิงบาบูน
- ง. ตัวลีเมอร์

18. การทดลองเปรียบเทียบความสามารถของสัตว์ชนิดต่าง ๆ เพื่อศึกษาเรื่องความฉลาดของสัตว์ ข้อใดตรงกับข้อมูลที่ปรากฏในบทอ่าน

- ก. นกพิราบกับลีเมอร์
- ข. นกพิราบกับนกกา
- ค. นกกากับลีเมอร์
- ง. ลีเมอร์กับค่าง

19. ข้อใดเป็นสาระสำคัญของบทอ่าน

- ก. การนำเสนอความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์
- ข. การรายงานผลการวิจัยเกี่ยวกับการทดลองในสัตว์
- ค. การเปรียบเทียบความสามารถของสัตว์ชนิดต่าง ๆ
- ง. การนำเสนอเรื่องผลการศึกษาเรื่องความฉลาดของสัตว์

20. จากบทอ่านข้างต้นเนื้อหาของบทอ่านสามารถจัดเป็นสารคดีประเภทใดได้เหมาะสมที่สุด

- ก. สารคดีชีวิตสัตว์โลก
- ข. สารคดีวิทยาศาสตร์
- ค. สารคดีการทดลอง
- ง. สารคดีแนะนำ





ภาคผนวก จ
เอกสารที่เกี่ยวข้อง



ที่ อว 8718/

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

5 กุมภาพันธ์ 2564

เรื่อง ขอแจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G- 395/2563E

เรียน นาย ปณิธาน หินผา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ใบรับรองโครงการวิจัย SWUEC/E/G-395/2563

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ด เกมออนไลน์ โครงการวิจัยเลขที่ SWUEC-G 395/2563E เพื่อรับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ นั้น

คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าว บัดนี้ คณะกรรมการฯ ให้การรับรองโครงการวิจัยดังกล่าวแล้วเมื่อวันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2564 รายละเอียดดังนี้

Certificate Number	SWUEC/E/G-395/2563
Date of Approval	5 กุมภาพันธ์ 2564 (อายุใบรับรองโครงการวิจัย 12 เดือน)
Date of Expiration	5 กุมภาพันธ์ 2565
Continuing Review	ทุก 12 เดือน (ครบกำหนดส่งรายงานครั้งแรก วันที่ 5 กุมภาพันธ์ 2565)

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ ใคร่ขอความกรุณาให้ผู้วิจัยส่งรายงานความก้าวหน้าของการวิจัยและต่ออายุการรับรองก่อนกำหนดวันหมดอายุ 30 วัน เพื่อให้เป็นไปตามวิธีดำเนินการมาตรฐาน (SOPs version 2.0) ของคณะกรรมการฯ ทั้งนี้รายละเอียดของเอกสารที่ให้การรับรองตามที่ปรากฏใน Certificate of Approval (Certificate Number SWUEC/E/G-395/2563) ที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและดำเนินการต่อไป

ขอแสดงความนับถือ

(แพทย์หญิงสุธีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

โทรศัพท์ 0-2649-5000 ต่อ 12430

โทรสาร 0-2259-1822



หนังสือรับรองจริยธรรมการวิจัยของข้อเสนอการวิจัย
เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมการวิจัยและยินยอม

หมายเลขข้อเสนอการวิจัย SWUEC-G- 395/2563E

ข้อเสนอการวิจัยนี้และเอกสารประกอบของข้อเสนอการวิจัยตามรายการแสดงด้านล่าง ได้รับการพิจารณาจาก คณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒแล้ว คณะกรรมการฯ มีความเห็นว่าข้อเสนอการวิจัยที่จะดำเนินการมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย ข้อบังคับและ ข้อกำหนดภายในประเทศ จึงเห็นสมควรให้ดำเนินการวิจัยตามข้อเสนอการวิจัยนี้ได้

ชื่อโครงการวิจัยเรื่อง: การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ด เกมออนไลน์

ชื่อผู้วิจัยหลัก: นาย ปณิธาน หินผา

สังกัด: คณะศึกษาศาสตร์

เอกสารที่รับรอง:

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

เอกสารที่พิจารณาทบทวน

1. แบบเสนอโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 5 กุมภาพันธ์ 2564
2. โครงร่างการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 5 กุมภาพันธ์ 2564
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 5 กุมภาพันธ์ 2564
4. หนังสือให้ความยินยอมเข้าร่วมโครงการวิจัย	ฉบับที่ 2 วัน/เดือน/ปี 5 กุมภาพันธ์ 2564

(ลงชื่อ).....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทันตแพทย์หญิงณปภา เอี่ยมจิตรกุล)

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

(ลงชื่อ).....

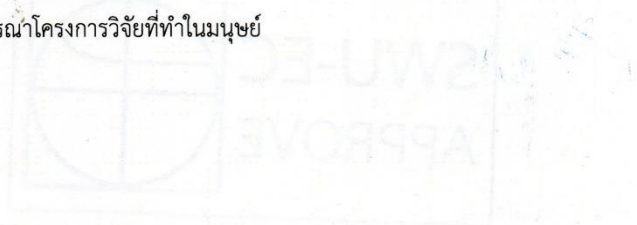
(แพทย์หญิงสุรีพร ภัทรสุวรรณ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมสำหรับพิจารณาโครงการวิจัยที่ทำในมนุษย์

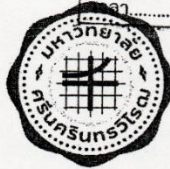
หมายเลขรับรอง : SWUEC/E/G-395/2563

วันที่ให้การรับรอง : 05/02/2564

วันหมดอายุใบรับรอง : 05/02/2565



กลุ่มบริหารวิชาการ นมร.บ.ด. เลขที่รับภายนอก. 0056 วันที่ 24 มี.ค. 2565	นวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา สภท.กทม. เขต 2 รับที่ 0091 วันที่ 20 มี.ค. 2565 เวลา 07.55
--	---



ที่ อว 8718/107

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

17 มกราคม 2565

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย
 เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา

เนื่องด้วย นายปณิธาน หินผา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มิตรานันท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูล โดยใช้ 1) แบบทดสอบการอ่านจับใจความ และ 2) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความ กับ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 4 – 6 คน จำนวน 7 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ระหว่างเดือนมกราคม 2565 ถึงเดือนมีนาคม 2565 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ขอเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขอความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

นางสาวสกลีน คำใจ จงท.สารบรรณ
สกลีน คำใจ
 รอง ผอ.กลุ่มบริหารทั่วไป
 20 มี.ค. 2565

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 094 479 9792

คำสั่งผู้อำนวยการ

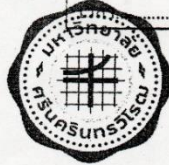
ทราบ

ดำเนินการตามเสนอ

สกลีน คำใจ
 ผู้อำนวยการโรงเรียน
 20 มี.ค. 2565

กลุ่มบริหารวิชาการ นมร.บ.ค.
เลขที่รับภายนอก 0055
วันที่ 24 มี.ค. 2565
..... น.

นวมินทรราชินูทิศ บดินทรเดชา
สพท.กทม. เขต 2
รับที่ 0030
วันที่ 20 มี.ค. 2565
เวลา ๑๑.55



ที่ อว 8718/101

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

17 มกราคม 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนนวมินทรราชินูทิศ บดินทรเดชา

เนื่องด้วย นายปณิธาน หินผา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียน
ที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์” โดยมี
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิตา มิตรานันท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่
ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์วัฒนา มาลาวงศกร เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) บทความ
สารคดี 2) แผนการจัดการเรียนรู้ อาจารย์สุมลมาศ วาริศรี เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) บทความสารคดี
2) แบบทดสอบการอ่านจับใจความ และ 3) บอร์ดเกมออนไลน์ และอาจารย์มะลิวัลย์ บุญศรี เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ
1) แบบทดสอบการอ่านจับใจความ 2) แผนการจัดการเรียนรู้ และ 3) บอร์ดเกมออนไลน์ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อ
ประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปณิธาน หินผา และ
ขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

Signature

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ผู้อำนวยการโรงเรียน

เพื่อโปรดทราบ

พิจารณาสั่งการ / ควบคุม

กลุ่มบริหารวิชาการ กลุ่มบริหารงานบุคคล

กลุ่มบริหารทั่วไป กลุ่มบริหารงบประมาณ

นางสาวสุกัญญา คำใจ จนท.สารบรรณ

Signature รอง ผอ.กลุ่มบริหารทั่วไป

20 มี.ค. 2565

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 094 479 9792

ทำเรื่อง

- 1166 ดุริยเมธี

1166 ดุริยเมธี

ทำเรื่องผู้อำนวยการ

ทราบ

ดำเนินการตามเสนอ

Signature

ผู้อำนวยการโรงเรียน

20 มี.ค. 2565



ที่ อว 8718/101

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

17 มกราคม 2565

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดลาดพร้าว

เนื่องด้วย นายปณิธาน หินผา นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาโท เรื่อง “การศึกษาความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์” โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนิดา มิตรานันท์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กนกพร วิบูลพัฒนาวงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโท

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ อาจารย์ชวลา หอมพุง เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจ 1) บทความสารคดี 2) แบบทดสอบการอ่านจับใจความ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ และ 4) บอร์ดเกมออนไลน์ ทั้งนี้ นิสิตได้ติดต่อประสานงานเบื้องต้นกับบุคลากรของท่านแล้ว และจะประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ ให้ นายปณิธาน หินผา และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 094 479 9792

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ปณิธาน หินผา
วัน เดือน ปี เกิด	18 สิงหาคม 2536
สถานที่เกิด	นครนายก
วุฒิการศึกษา	การศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	102 ม.1 บ้านย่อ ต. ย่อ อ. คำเขื่อนแก้ว จ. ยโสธร

