การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โดย
นางสาววรางคณา แสงธิป

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

โดย
นางสาววรางคณา แสงธิป

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
ภาควิชาหลักสูตรและวิธีสอน
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT OF LEARNING BY USING GAMIFICATION WITH TASK-BASED LEARNING TO ENHANCE ENGLISH READING COMPREHENSION AND LEARNING MOTIVATION OF MATTHAYOM 3 STUDENTS

By

MISS Warangkhana SANGTIP

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements

for Master of Education (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Department of Curriculum and Instruction

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2021

Copyright of Silpakorn University

หัวข้อ	การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
โดย	วรางคณา แสงธิป
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล)

.....ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(รองศาสตราจารย์ ดร.เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม)

620620070 : หลักสูตรและการสอน แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
คำสำคัญ : เกมมิฟิเคชัน, การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน, ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ, แรงจูงใจในการเรียน

นางสาว วรางคณา แสงธิป: การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 3) ประเมินการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยมีวัตถุประสงค์ย่อย ดังนี้ 3.1) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 3.2) เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 3.3) เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน และ 3.4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 จำนวน 39 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ใช้เวลาในการทดลอง 3 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 15 คาบ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึก ษาปีที่ 3 2) แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ 3) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (*M*) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ค่าสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test Dependent) และค่าสถิติทดสอบค่าเฉลี่ยของประชากรกลุ่มเดียว (One Sample t-test) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัย พบว่า

1) ครูและนักเรียนเห็นความสำคัญของการนำกลไกเกมมิฟิเคชันและภาระงานมาใช้จูงใจและให้นักเรียนฝึกปฏิบัติภาษาแบบมีส่วนร่วม

2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 76.92/75.73

3) ผลการประเมินการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีรายละเอียดดังนี้

3.1) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เท่ากับร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.3) แรงจูงใจในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.4) ความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

620620070 : Major (CURRICULUM AND INSTRUCTION)

Keyword : Gamification, Task-based learning, English reading comprehension, Learning motivation

MISS WARANGKHANA SANGTIP : THE DEVELOPMENT OF LEARNING BY USING GAMIFICATION WITH TASK-BASED LEARNING TO ENHANCE ENGLISH READING COMPREHENSION AND LEARNING MOTIVATION OF MATTHAYOM 3 STUDENTS THESIS ADVISOR : ASSISTANT PROFESSOR WISUD PO NEGRN

The purposes of this research were to: 1) study the fundamental and needs for the development of learning by using gamification and task-based learning to enhance English reading comprehension and learning motivation of matthayomsuksa 3 students 2) develop efficiency of lesson plans by using gamification and task-based learning to the efficiency criterion 75/75 and 3) evaluate learning by using gamification and task-based learning which had sub-objectives as follows: 3.1) compare students' English reading comprehension before and after learning with gamification and task-based learning 3.2) study students' English reading comprehension after learning with gamification and task-based learning with 70% criteria 3.3) compare students' learning motivation before and after learning with gamification and task-based learning and 3.4) evaluate students' satisfaction toward learning by using gamification and task-based learning. The sample of this research comprises of 39 mattayomsuksa 3/8 students studying in the first semester of the academic year 2021 at Hua-Hin school. The cluster random sampling with classroom unit was employed for selecting. The researcher spent three weeks for teaching, totaling 15 periods. The research instruments were: 1) lesson plans on gamification and task-based learning 2) the pre-test and post-test for English reading comprehension 3) the learning motivation checklist and 4) the questionnaire concerning the satisfaction of students. The collect data were analyzed by percentage (%), mean (*M*), standard deviation (*SD*), t-test dependent, one sample t-test and content analysis

The research results were:

1) Teachers and students have realized the significance of game mechanics and tasks that can motivate and provide students to participate in language practice

2) Lesson plans of gamification and task-based learning to enhance English reading comprehension and learning motivation of matthayomsuksa 3 students had an efficiency of 76.92/75.73

3) The results of evaluation learning by using gamification and task-based learning were as follow:

3.1) The students' English reading comprehension after studying with gamification and task-based learning were significantly higher than before at the .05 level

3.2) The students' English reading comprehension after studying with gamification and task-based learning were 75.73 which higher than the criterion of 70 percent that were significant higher at .05 level

3.3) The students' learning motivation after studying with gamification and task-based learning were significantly higher than before at the .05 level

3.4) The students' satisfaction toward learning by using gamification and task-based learning were at the highest level

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลงได้ ด้วยความอนุเคราะห์ให้คำปรึกษาแนะนำอย่างดียิ่ง จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนสิทธิ์ สิทธิ์สูงเนิน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ยิ่งต่อผู้วิจัย รวมทั้งผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศิริวรรณ วณิชวัฒนวรชัย ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.เขมณัฏฐ์ มิ่งศิริธรรม ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ส่งผลให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ถูกต้อง และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.อุษา มะหะหมัด อาจารย์ ดร.ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน อาจารย์ ดร.ทัศนีย์ จันติยะ อาจารย์ ดร.วรวุฒิ มั่นสุขผล และรองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย สำหรับการทำวิทยานิพนธ์ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ตลอดจนคณาจารย์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกคน ที่ให้ความรู้ ให้คำแนะนำและประสบการณ์อันมีค่ายิ่งแก่ผู้วิจัย และเจ้าของหนังสือ วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ช่วยให้วิทยานิพนธ์มีความสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาหลักสูตรและการสอนที่ให้ความรู้ คำแนะนำ และประสบการณ์อันมีค่ายิ่งแก่ผู้วิจัย ขอขอบคุณร้อยโทวิชมัย ญาณกร เพื่อนนักศึกษาร่วมรุ่นหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอนทุกคน ที่ช่วยเหลือให้คำแนะนำและให้กำลังใจในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร ครู และนักเรียนโรงเรียนหัวหินที่ให้ความร่วมมืออย่างดียิ่งในการเก็บข้อมูลวิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัยจนสำเร็จลุล่วงด้วยดี

ท้ายที่สุดนี้ ขอน้อมระลึกถึงพระคุณของบิดา มารดา ซึ่งเป็นผู้วางรากฐานและสนับสนุนในการศึกษา คุณค่าหรือประโยชน์ใดอันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแด่พระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ที่รักและเคารพอย่างสูงสุด

นางสาว วรางคณา แสงธิป

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ
กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ
สารบัญ ..... ช
สารบัญตาราง ..... ฎ
สารบัญแผนภูมิ ..... ฑ
บทที่ 1 บทนำ 1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1
กรอบแนวคิดการวิจัย 8
คำถามการวิจัย 15
วัตถุประสงค์การวิจัย 15
สมมติฐานการวิจัย 16
ขอบเขตการวิจัย 16
นิยามศัพท์เฉพาะ 17
ประโยชน์ที่ได้รับ 19
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 20
1. หลักสูตรสถานศึกษาตามแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) โรงเรียนหัวหิน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ... 20
1.1 เอกสารประกอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 20
1.2 โครงสร้างเวลาเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น 21

1.3 คำอธิบายรายวิชา 23
1.4 โครงสร้างรายวิชา 25
2. แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 27
2.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน 27
2.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน 28
2.3 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน 29
2.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน 40
2.6 เกมมิฟิเคชันกับการสร้างแรงจูงใจ 42
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 45
3. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 47
3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 47
3.2 ประเภทกิจกรรมแบบเน้นภาระงาน 48
3.3 องค์ประกอบของกิจกรรมภาระงาน 51
3.4 ขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนของกิจกรรมแบบเน้นภาระงาน 53
3.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 58
3.6 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีสอนเน้นภาระงาน 60
3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 62
4. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 65
4.1 ความหมายของการอ่าน 65
4.2 ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ 66
4.3 ระดับของความเข้าใจในการอ่าน 67
4.4 องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน 69
4.5 ประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจ 69
4.6 วิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจ 70

4.7 เกณฑ์การคัดเลือกบทอ่าน 71
4.8 ลักษณะของแบบทดสอบวัดการอ่านเพื่อความเข้าใจ 73
4.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 76
5. แรงจูงใจในการเรียนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 78
5.1 ความหมายของแรงจูงใจในการเรียน 78
5.2 องค์ประกอบของแรงจูงใจ 78
5.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียน 81
5.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ 82
5.5 ประเภทของแรงจูงใจ 86
5.6 วิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียน 87
5.7 ความสำคัญของการจูงใจในการเรียนการสอน 89
5.8 การวัดและประเมินผลแรงจูงใจในการเรียน 90
5.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 93
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 96
ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research): ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ 98
ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development): การพัฒนาและหาประสิทธิภาพ 107
ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research): การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ 128
ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Development): การประเมินและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ 132
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 138
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 138
ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 153
ตอนที่ 3 ผลการประเมินและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 163

บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 171
สรุปผลการวิจัย 172
อภิปรายผล 173
ข้อเสนอแนะ 181
รายการอ้างอิง 183
ภาคผนวก 194
ภาคผนวก ก 195
ภาคผนวก ข 198
ภาคผนวก ค 231
ภาคผนวก ง 252
ภาคผนวก จ 255
ประวัติผู้เขียน 258

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 โครงสร้างเวลาเรียนและหน่วยการเรียน หลักสูตรโรงเรียนหัวหิน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ห้องเรียนปกติ) 22

ตารางที่ 2 โครงสร้างรายวิชา อ23101 ภาษาอังกฤษ 5 25

ตารางที่ 3 การจำแนกประเภทของเกมมิฟิเคชันตามเงื่อนไขพฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม 29

ตารางที่ 4 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน 36

ตารางที่ 5 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน 40

ตารางที่ 6 องค์ประกอบของแรงจูงใจพื้นฐานและองค์ประกอบของเกม 44

ตารางที่ 7 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 53

ตารางที่ 8 ผลการสังเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 57

ตารางที่ 9 ผลการสังเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 60

ตารางที่ 10 สรุปวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ 1 การวิจัย: การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการ 106

ตารางที่ 11 แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 111

ตารางที่ 12 การวิเคราะห์แบบทดสอบตามระดับความสามารถในอ่านเพื่อความการเข้าใจ 116

ตารางที่ 13 โครงสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน 119

ตารางที่ 14 นิยามเชิงปฏิบัติการและตัวบ่งชี้แรงจูงใจในการเรียน 120

ตารางที่ 15 องค์ประกอบข้อคำถามในแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน 121

ตารางที่ 16 สรุปวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ 2: การพัฒนาและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 126

ตารางที่ 17 แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest - Posttest Design 128

ตารางที่ 18 แบบแผนการวิจัยแบบ One-Shot Case Study 129

ตารางที่ 19 สรุปวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ 3: การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 132

ตารางที่ 20 สรุปวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ 4: การประเมินและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ 136

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ 140

ตารางที่ 22 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักเรียน 148

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนและร้อยละความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรม 149

ตารางที่ 24 กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 153

ตารางที่ 25 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานแบบภาคสนาม 161

ตารางที่ 26 การสังเคราะห์ประเด็นการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ 162

ตารางที่ 27 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการ 163

ตารางที่ 28 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน 164

ตารางที่ 29 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่ม 164

ตารางที่ 30 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการ .. 165

ตารางที่ 31 ผลการประเมินความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอน 166

ตารางที่ 32 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน 232

ตารางที่ 33 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสัมภาษณ์ครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง 232

ตารางที่ 34 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความต้องการของนักเรียน 233

ตารางที่ 35 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 46 236

ตารางที่ 36 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 47 237

ตารางที่ 37 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 48 238

ตารางที่ 38 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 49 239

ตารางที่ 39 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 50 240

ตารางที่ 40 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถใน 241

ตารางที่ 41 แสดงค่าความอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่าน 242

ตารางที่ 42 แสดงค่าความอำนาจจำแนกของแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความ 243

ตารางที่ 43 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 244

ตารางที่ 44 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบวัดแรงจูงใจ 244

ตารางที่ 45 แสดงค่าอำนาจจำแนกของของแบบวัดแรงจูงใจ เมื่อนำไปใช้กับกลุ่มที่แทนกลุ่มตัวอย่าง 246

ตารางที่ 46 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ 247

ตารางที่ 47 ผลการคำนวณหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบภาคสนาม 250

ตารางที่ 48 ผลการคำนวณหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดลองใช้จริง 251

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญแผนภูมิ

หน้า

แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย 14
แผนภูมิที่ 2 พีระมิดความต้องการของผู้เล่นเกม ดัดแปลงจาก Siang et al. (2003) 43
แผนภูมิที่ 3 ลำดับขั้นความต้องการของ Maslow (Maslow's hierarchy of need) 82
แผนภูมิที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและความรู้ ความเข้าใจ 84
แผนภูมิที่ 5 องค์ประกอบมาตรวัดแรงจูงใจในการเรียน 92
แผนภูมิที่ 6 กรอบดำเนินการวิจัย 97
แผนภูมิที่ 7 ขั้นตอนในการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร 100
แผนภูมิที่ 8 ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์ 102
แผนภูมิที่ 9 ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามความต้องการของนักเรียน 104
แผนภูมิที่ 10 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับการสอนเน้นภาระงาน 115
แผนภูมิที่ 11 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่าน 118
แผนภูมิที่ 12 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการ 124
แผนภูมิที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน 126

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในโลกยุคปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะภาษาอังกฤษที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขว้างและเป็นทางการว่าเป็นภาษาสากล เพราะ เป็นที่นิยมใช้ติดต่อ สื่อสารกันอย่างแพร่หลายทั่วโลก และนอกเหนือจากนี้ภาษาอังกฤษยังเป็นภาษาที่มีบทบาทที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งทั้งในวงการการศึกษา การเมือง ธุรกิจการค้า การขนส่งและคมนาคมระหว่างประเทศ สอดคล้องกับ (Graddol, 1997) ที่ได้ระบุว่า ชาวโลกมากกว่าหนึ่งพันล้านคนใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ ภาษาที่สอง และภาษา ต่างประเทศ อีกทั้งประชาคมอาเซียนยังได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาราชการ ไม่ว่าแต่ละคนจะใช้ภาษาอะไรเป็นภาษาประจำชาติ เมื่อต้องติดต่อกับผู้คนที่ต่างภาษาต่างวัฒนธรรมกัน ทุกคนจำเป็นต้องใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลัก ด้วยเหตุนี้หลายประเทศจึงบรรจุวิชาภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองรองลงมาจากภาษาประจำชาติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) โดยภาษาอังกฤษนั้นได้ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างความเข้าใจและเป็นเครื่องมือที่สำคัญยิ่งที่จะช่วยขับเคลื่อนความเป็นไทยไปสู่สากล ดังที่กิตติ ประเสริฐสุข (2555) ได้กล่าวว่า ทักษะภาษาอังกฤษไม่ได้ใช้เฉพาะแค่ในประชาคมอาเซียน แต่ยังมีประโยชน์และขาดไม่ได้ในการติดต่อสื่อสาร ค้าขายกับนานาประเทศทั่วโลก การจะประสบความสำเร็จในยุคโลกาภิวัตน์เช่นปัจจุบัน ภาษาอังกฤษกลายเป็นความสามารถมาตรฐาน ไม่ใช่ความสามารถพิเศษแต่อย่างใด ดังนั้นในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้งสี่ทักษะ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จึงเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งในการสื่อสารในยุคสมัยที่ต้องติดต่อกับผู้ทั่วโลก และจากการที่รัฐบาลได้ประกาศนโยบายการพัฒนาประเทศแบบ Thailand 4.0 จึงจำเป็นต้องพัฒนานักเรียนเพื่อให้มีสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร (English for Communication) ที่สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) เพื่อให้นักเรียนสามารถใช้ความรู้และทักษะภาษาอังกฤษทั้ง 4 ทักษะ ในการรับและส่งสารได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่วโดยยึดตามกรอบอ้างอิงความสามารถทางภาษาของสภายุโรป (Common European Framework of Reference for Language) เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสาร สร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ทำให้สามารถประกอบการงานและดำรงชีวิตร่วมกันในสังคมหลากหลายวัฒนธรรมได้อย่างมีความสุข สอดคล้องกับรายงานของโปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (Programme for

International Student Assessment) ที่เสนอว่า “จากการประเมินความรู้และทักษะของนักเรียน พบว่า ความสำเร็จในชีวิตของนักเรียนขึ้นอยู่กับระดับสมรรถนะของนักเรียน ในโลกยุคใหม่สมรรถนะของบุคคลจะมีความซับซ้อนขึ้น มิใช่เป็นเพียงทักษะที่กำหนดไว้แต่เดิม

การอ่านถือเป็นทักษะที่มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวันอันเป็นกระบวนการสื่อความหมายที่เกิดจากการรับสารในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งตัวอักษรและสัญลักษณ์แล้วแปลความเป็นความรู้ ความเข้าใจของผู้อ่าน (สุรางศรี วิเศษ, 2553) และการอ่านยังเป็นพื้นฐานของการแสวงหาความรู้และประสบการณ์ต่าง ๆ จากหลายแขนงวิชา เพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำคัญของการดำรงชีวิตในอนาคต ตลอดจนเป็นกระบวนการถ่ายทอดความรู้ระหว่างบุคคลกับบุคคล การอ่านจึงช่วยเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ และเป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพ ที่สำคัญช่วยให้ผู้อ่านมีความคิดกว้างไกลและมีวิสัยทัศน์ เกิดเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) ดังนั้นคนที่มีระดับสติปัญญาดี จึงมักเป็นคนที่มีนิสัยรักการอ่าน เช่นเดียวกับสุพัตรา มูลละออง (2558) ที่ได้กล่าวว่าผู้ที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่วย่อมที่จะได้เปรียบมากกว่าผู้อื่น คนไทยจำเป็นต้องเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้มีทักษะทางภาษาและสามารถรับความรู้ทางวิชาการจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยความสามารถในการอ่าน นอกจากนั้นสวรรญา โพธิ์คานิช (2564) ได้กล่าวว่าการอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่มนุษย์จำเป็นจะต้องฝึกฝนเป็นประจำ ไม่มีวันสิ้นสุด ตามวัยและประสบการณ์ของผู้อ่าน เพราะการอ่านถือเป็นกระบวนการที่อยู่ในชีวิตประจำวัน ที่ช่วยให้ผู้อ่านมีความรู้คิด ความสามารถ นอกจากนั้นการอ่านยังเป็นพื้นฐานที่สำคัญยิ่งในการเรียนในระดับที่สูงขึ้น ดังที่ Tabatabaei and Khalili (2014) กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน เนื่องจากผู้คนต้องการค้นหาและได้รับข้อมูลที่ตนเองมีความสนใจ การมีทักษะการอ่านที่ดีจะช่วยให้นักเรียนเรียนวิชาต่าง ๆ ได้ดี และเป็นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นการพัฒนาทักษะการอ่านให้กับนักเรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็นซึ่งสอดคล้องกับ Grabe and Stoller (2002) ที่กล่าวว่าการอ่านเพื่อความเข้าใจมีความสำคัญและจำเป็นต่อการแสวงหาความรู้ของคนในโลกยุคข้อมูลข่าวสารที่มีอย่างไม่สิ้นสุด เพื่อพัฒนาและเพิ่มพูนความรู้ของตนเอง และเป็นการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง บุคคลจึงจะสามารถใช้ประโยชน์ในการค้นคว้าหาความรู้ให้ตนเองในการศึกษาและการประกอบอาชีพหรือกิจการงานต่าง ๆ เช่นเดียวกับแนวคิดของ Alderson (2000) ที่ว่าทักษะการอ่านมีความสำคัญจะต้องศึกษาให้ลึกซึ้ง เพราะเป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง ผู้ที่มีทักษะในการอ่านสูงจะสามารถศึกษาวิชาการต่าง ๆ ด้วยตนเองได้เป็นอย่างดี การอ่านจะช่วยให้นักเรียนเรียนได้ดีขึ้นและยังส่งผลต่อทักษะการฟังและการพูด อีกทั้งยังช่วยพัฒนาความรู้ ความคิด การ

แก้ปัญหา นำไปสู่การศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเอง นอกจากนั้นการอ่านยังเป็นทักษะที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนในระดับสูง อีกทั้งยังเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับผู้เขียน ในการให้ความรู้ โดยใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่สามารถเชื่อมโยงบูรณาการทักษะทางภาษาอื่น ๆ ได้ เพราะผู้อ่านย่อมดึงเอาข้อมูลของสิ่งที่อ่านเพื่อประโยชน์ในการสื่อสารกับผู้เขียนได้ ดังนั้นทักษะการอ่านจึงเป็นเป้าหมายสำคัญในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อให้นักเรียนได้ใช้เป็นเครื่องมือซึ่งจะนำไปสู่ความรู้ทั้งปวงนอกจากนั้น โดยองค์การศึกษาวิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้ใช้ความสามารถในการรู้หนังสือของประชากรประเทศต่าง ๆ มาเป็นดัชนีวัดระดับการพัฒนาของประเทศนั้น ๆ อีกด้วย และจากเป้าหมายด้านการศึกษาตามแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่ได้ระบุให้คนไทยมีการศึกษาที่มีคุณภาพตามมาตรฐานสากล มีทักษะที่จำเป็นของโลกศตวรรษที่ 21 มีนิสัยใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และความต้องการในการพัฒนาประเทศสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตามแผนการศึกษาแห่งชาติ (พุทธศักราช 2560-2579) โดยพัฒนาศักยภาพของกำลังคน เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ ล้วนแต่ต้องอาศัยความสามารถในการอ่านเป็นส่วนหนึ่ง ที่จะนำพาคนไทยไปสู่คุณภาพชีวิตและความสามารถที่สูงขึ้นในอนาคต โดยการศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองของนักเรียนจะเกิดขึ้นได้โดยง่าย หากนักเรียนแสวงหาความรู้โดยใช้ความสามารถในการอ่านของตนเองเป็นเครื่องชี้นำ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ที่ถือว่าการอ่านเป็นหนึ่งในทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่จะต้องเรียนรู้ตลอดชีวิต เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน

จากการศึกษาสภาพปัญหา พบว่า ผลการจัดอันดับความสามารถในการแข่งขันของประเทศไทยปี พ.ศ.2561-2562 (สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ, 2562) ตัวชี้วัดด้านการศึกษาของประเทศไทยไม่มีการพัฒนาเติบโตขึ้น โดยเฉพาะความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษ ซึ่งอยู่ในระดับที่ 59 จาก 63 ประเทศ และผลจากโปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (Program for International Student Assessment หรือ PISA) ซึ่งริเริ่มโดยองค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (Organization for Economic Co-operation and Development หรือ OECD) เพื่อประเมินนักเรียนอายุ 15 ปี ในประเทศที่เข้าร่วม ทุก ๆ 3 ปี ในการวัดครั้งล่าสุด พุทธศักราช 2561 พบว่า นักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยในด้านการอ่าน (Reading Literacy) 393 คะแนน ต่ำกว่าค่าเฉลี่ย OECD ที่อยู่ในระดับ 487 คะแนน และมีแนวโน้มลดลง ทำให้การอ่านควรจัดเป็นวาระในการพัฒนานักเรียน เพื่อให้มีความสามารถทัดเทียมในการแข่งขันกับตลาดแรงงานโลก นอกจากนั้น ผู้วิจัยยังได้ทำการศึกษาสภาพ

ปัญหาที่พบในการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนหัวหินโดยการใช้แบบทสอบและการสัมภาษณ์แบบไม่มีโครงสร้าง พบว่า นักเรียนโรงเรียนหัวหินในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ส่วนใหญ่มีปัญหาทางการเรียนรู้ด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ จากการที่ผู้วิจัยได้จัดการเรียนการสอนและวัดประเมินผลในปีการศึกษา 2563 โดยใช้ข้อสอบกลางภาคและปลายภาค แบ่งการทดสอบและคิดผลคะแนนเป็นค่าเฉลี่ยร้อยละ ดังต่อไปนี้ คำศัพท์ (Vocabulary) ร้อยละ 45.86 การใช้สำนวน (Expression) ร้อยละ 58.66 ไวยากรณ์ (Grammar) ร้อยละ 63 การอ่าน (Reading) ร้อยละ 42.13 และการเขียน (Writing) ร้อยละ 60 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคะแนนการอ่านเป็นคะแนนที่ต่ำที่สุด โดยพบนักเรียนจำนวนหนึ่งอ่านแล้วไม่สามารถจับใจความและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ นักเรียนบางคนอ่านออกเสียงถูกต้อง แต่ไม่สามารถสรุปเรื่องที่อ่านได้ ทำให้การอ่านไม่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้เนื่องจากปัจจัยด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความสามารถในการเรียนรู้ของนักเรียนแต่ละคน พื้นฐานทางด้านภาษาอังกฤษของนักเรียน การขาดความกระตือรือร้น ขาดการฝึกฝนตนเอง และสิ่งสำคัญคือ นักเรียนมีเจตคติไม่ดีต่อภาษาอังกฤษ และขาดแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากนักเรียนโดยส่วนใหญ่ได้คะแนนน้อยและประสบปัญหาในทักษะการอ่านเขียนมากที่สุด ทำให้นักเรียนปิดกั้นโอกาสของตนเองในการแสดงออก และฝึกฝน ทำให้เบื่อหน่ายและไม่เห็นประโยชน์ของการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน พบว่า สาเหตุส่วนใหญ่ของนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะการอ่าน คือไม่สามารถทำแบบทดสอบได้ เนื่องจากไม่เข้าใจเรื่องที่อ่าน ไม่รู้ความหมายของศัพท์ ไม่สามารถรวบรวมข้อมูลของสิ่งที่อ่านได้ และยิ่งไปกว่านั้นพบว่า การที่นักเรียนขาดทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ส่งผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษร่วมด้วย ซึ่งย่อมส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในทักษะอื่น ๆ อย่างไรก็ตาม ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า ส่วนหนึ่งของปัญหาดังกล่าว มีสาเหตุที่สำคัญจากวิธีสอนที่ไม่เหมาะสมของครู ครูภาษาอังกฤษโดยส่วนใหญ่จะมุ่งเน้นในนักเรียนการสอนนักเรียนตามตำรา แปลความหมายของเรื่องที่อ่าน เน้นกฎเกณฑ์ไวยากรณ์และความรู้ความจำ ไม่ได้เน้นเรื่องขั้นตอนหรือกระบวนการในการอ่านภาษาอังกฤษ (ภัทธีรา มณีเลิศ, 2540) สอดคล้องกับสุนีย์ สันหมุด (2552) ที่กล่าวถึงลักษณะของครูภาษาอังกฤษว่า ครูบางคนสอนโดยเน้นการแปล การจำคำศัพท์ กฎไวยากรณ์ซึ่งไม่ส่งเสริมทักษะการคิด ทำให้นักเรียนไม่เข้าใจในการอ่าน จนไม่สามารถสรุปองค์ความรู้จากการอ่านให้ออกมาเป็นคำพูดหรือตัวอักษรได้ ประกอบกับครูไม่ได้สอนให้นักเรียนฝึกฝนกระบวนการอ่านอย่างแท้จริงแต่จะสอนโดยใช้วิธีแปลภาษาไทย แทนที่จะให้นักเรียนทำความเข้าใจโดยใช้ภาษาอังกฤษ เช่นเดียวกันกับผุสดี สินสืบผล (2557) ที่กล่าวถึง

วิธีการสอนอ่านในระบบการศึกษาไทยไว้ว่า เน้นไปในเรื่องของโครงสร้างประโยคและไวยากรณ์ ซึ่งนักเรียนจำนวนน้อยสามารถนำความรู้ตรงนี้ไปใช้ในในการเรียนต่อหรือใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้อง โดยในด้านการอ่านแล้ว นักเรียนแทบไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างจริงจัง เช่น ในด้านการอ่านเพื่อจับใจความ การอ่านเพื่อหารายละเอียดและจุดประสงค์ของผู้เขียนหรือแม้แต่การอ่านเพื่อความบันเทิง ครูจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถ ความถนัดในการเรียน ช่วยให้นักเรียนเกิดความพอใจในการเรียน ควรสอนให้นักเรียนสามารถทำความเข้าใจกับสิ่งพิมพ์ในรูปแบบต่าง ๆ ที่ปรากฏจริงในชีวิตประจำวันโดยการใช้ประสบการณ์จากการเรียนรู้ในชั้นเรียนร่วมด้วย แทนที่จะให้นักเรียนทำความเข้าใจด้วยตนเองโดยอาศัยเพียงแต่ความรู้เดิมหรือการคาดเดาที่อาจก่อให้เกิดข้อผิดพลาดได้ จึงควรส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้ใช้กลวิธีต่าง ๆ ในการทำความเข้าใจกับข้อมูลที่อ่าน อีกทั้งกิจกรรมการเรียนการสอนที่ดีจะมีอิทธิพลช่วยให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียนภาษาอีกด้วย

ปัญหาด้านความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน เป็นสิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่ายควรให้ความสนใจในการแก้ไขปัญหาอย่างจริงจัง โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูควรศึกษาวิธีการจัดการเรียนรู้ ปรับปรุงเทคนิควิธีสอน และควรสนใจในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนอยู่เสมอ ซึ่งจากการศึกษาเกี่ยวกับวิธีสอนอ่าน โดยมีความมุ่งหวังเพื่อสร้างความพร้อมและเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง คือ การนำแนวคิดเกี่ยวกับเกมที่แพร่หลายในวงการธุรกิจมาใช้ด้านการศึกษา นั่นคือ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่เป็นแนวคิดหนึ่งที่นำมาประยุกต์ในการเรียนการสอนช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมได้ดีขึ้น (Glover, 2013) โดยนำรูปแบบของเกมมาประยุกต์เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนควบคู่ไปด้วย โดยในการเล่นเกมผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่าง ๆ ตามกติกาในการเล่นเพื่อบรรลุเป้าหมายในการแข่งขัน เช่นเดียวกันกับในด้านการศึกษาที่นักเรียนจะต้องบรรลุจุดมุ่งหมายของการพัฒนาความรู้และทักษะ ซึ่งการการเรียนรู้จะเกิดประสิทธิผลมากขึ้นเมื่อมีการท้าทายและสนุกสนานเหมือนการเล่นเกม (Fabricatore & Lopez, 2012) ทั้งนี้ในต่างประเทศได้มีงานวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันที่ใช้ในชั้นเรียน เช่น งานวิจัยของ Jorge (2015) ที่ได้ระบุว่าความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งสำหรับนักเรียนในศตวรรษที่ 21 คือการได้รับภาษาที่สอง ด้วยเหตุนี้การเรียนการสอนภาษาที่สอง (ESL) จึงต้องผสมผสานแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อกระตุ้นนักเรียนให้บรรลุเป้าหมายและเกิดความคล่องแคล่ว แนวคิดที่ปรับให้เข้ากับมนุษย์ดิจิทัลที่กำลังเรียนรู้ภาษาที่สอง คือ Gamification เนื่องจากช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมและอยู่ในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ซึ่งเป็นพื้นฐานใน

การเรียนการสอนของภาษาที่สอง สอดคล้องกับHwang (2018) ได้เสนอว่า นักเรียนภาษาที่สองส่วนใหญ่มีความเครียดและความวิตกกังวลในระดับสูงเมื่อเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นการเรียนรู้โดยใช้เกม มีประสิทธิภาพในการช่วยเรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง เนื่องจากเกมทำให้เกิดการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ สอดคล้องกับBuckley and Doyle (2014) ได้ศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันพบว่าหลังการเรียนนักเรียนมีแรงจูงใจในทางบวกที่สูงขึ้น เช่นเดียวกับ Fotaris, Mastoras, Leinfellner, and Rosunally (2007) ที่ได้ศึกษาวิจัยเชิงทดลองเปรียบเทียบนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยาย ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดเกมมิพิเคชันมีแนวโน้มที่จะมีผลการเรียนและแรงจูงในการเรียนที่เพิ่มขึ้น

นอกจากนั้น การที่นักเรียนจะประสบความสำเร็จได้นั้น นอกจากการมีปฏิสัมพันธ์จากการปฏิบัติตามเงื่อนไขของเกมมิฟิเคชันแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าการเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้นได้ด้วยการนำแนวคิดของเกมมาใช้ในบริบทการเรียนการสอนร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน นักเรียนจะได้เรียนรู้ด้วยตนเองจากงานปฏิบัติที่ได้รับมอบหมาย และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนกล้าแสดงออกทางภาษามากยิ่งขึ้น วิธีการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติเป็นอีกหนึ่งวิธีการเรียนที่เหมาะกับนักเรียนในมัธยมศึกษา และเป็นการตอบสนองต่อทักษะการเรียนรู้ (กัลยารัตน์ เศวตนันทน์ & กนกวรรณ คันธากร, 2553) ทั้งเป็นการสอนที่มีความน่าสนใจในการสอนภาษาอังกฤษ โดยวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน (Task-Based Learning) การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานนี้ เป็นหนึ่งในวิธีการสอนตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร หรือ Communicative Language Teaching (CLT) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่สอดคล้องกับข้อเสนอแนะของสหภาพยุโรป และยังเป็นการเรียนรู้ภาษาที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์ในขณะที่ทำภาระงานให้สำเร็จ ความรู้ด้านคำศัพท์และโครงสร้างจะเป็นผลที่ได้จากการฝึกใช้ภาษาในขณะทำกิจกรรม เน้นการสื่อสารในชีวิตจริง (Real-life) ในห้องเรียนด้วย ครูจะพยายามที่จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาการใช้ภาษาให้ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว ครูจะฝึกให้นักเรียนปฏิบัติเพื่อสามารถนำไปใช้นอกห้องเรียน ครูจะให้ความสำคัญกับการทำอย่างไรที่จะช่วยให้นักเรียน สามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดชีวิต ซึ่งครูหลายคนนิยมนำแนวคิดนี้ไปใช้กับนักเรียนในหลาย ๆ ระดับชั้น เพราะเชื่อว่าการเรียนรู้ภาษาเกิดจากกระบวนการที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติงานจนลุล่วงตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ (Richard & Bohlke, 2011) สอดคล้องกับ Littlewood (1998) ซึ่งกล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริง

ในรูปแบบการใช้ภาษาตามธรรมชาติ เกิดความสนุกสนาน สร้างความมั่นใจในการใช้ภาษา และยังสร้างความมีสัมพันธภาพที่ดีต่อกันระหว่างตัวครูกับ นักเรียน และระหว่างนักเรียนด้วยกันผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ในระหว่างทำภาระงาน นอกจากนั้นพนอ สงวนแก้ว (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการอ่านเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษความพึงพอใจต่อการอ่านภาษาอังกฤษแบบเพิ่มขยายและความคงทนในการเรียน พบว่า รูปแบบมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับดี คะแนนความเข้าใจในการอ่านของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 มีความพึงพอใจต่อการอ่านแบบเพิ่มขยายอยู่ในระดับมาก จึงสามารถสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ภาษาโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานส่งผลต่อประสิทธิภาพในการเรียนรู้ ภาษาของนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสในการฝึกทักษะการใช้ภาษาที่สอดคล้องกับ สถานการณ์จริงด้วยการทำงานในลักษณะต่าง ๆ กัน จึงทำให้พัฒนาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษได้ง่ายขึ้น และช่วยเพิ่มความสามารถทางภาษาและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น

เมื่อนำหลักการของเกมมิฟิเคชันและวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานมารวมกัน จะมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีเกิดความสามารถทางภาษาและแรงจูงใจในการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งส่งอิทธิพลต่อการเรียนภาษาที่สองหรือภาษาต่างประเทศ ขวัญเกล้า ศรีโสภา (2561) ได้กล่าวว่า ในการเรียนการสอนอ่านที่มีการทดสอบอยู่ด้วย นักเรียนจะเกิดความวิตกกังวล และความกลัว การที่ครูเสริมแรงจูงใจจะช่วยทำให้คะแนนดีขึ้นกว่าการทำแบบฝึกหัดธรรมดาโดยปราศจากการแข่งขัน สอดคล้องกับงานวิจัยของReiman and Manske (2009) ที่กล่าวว่า แรงจูงใจถือเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างความสำเร็จในการเรียนภาษา เนื่องจากแรงจูงใจมีอิทธิพลต่อการสร้างแรงบันดาลใจในการบรรลุผลสำเร็จ เช่นเดียวกับงานวิจัยของ Sprat et.al. (2005) ที่อธิบายว่าแรงจูงใจเป็นปัจจัยสำคัญที่สุด ที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จหรือความล้มเหลวในการเรียนภาษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Broussard and Garrison (2004) ที่อภิปรายว่า นักเรียนที่มีระดับแรงจูงใจสูงในการเรียนภาษาอังกฤษจะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงด้วยเช่นกัน ในขณะที่วิจารณ์ พานิช (2556) ยังได้กล่าวอีกว่า แรงจูงใจเป็นตัวกำหนดทิศทาง ความเอาใจใส่ ความมุ่งมั่นพยายาม และคุณภาพของพฤติกรรมการเรียนรูของตนเอง หากนักเรียนมองเห็นคุณค่าของเป้าหมายการเรียนรูกิจกรรมการเรียนรู้จะเห็นลู่ทางความสำเร็จตามมา ซึ่งต้องได้รับการหนุนเสริมจากสภาพแวดล้อม นักเรียนก็จะมีแรงจูงใจต่อการเรียน ซึ่งปัจจุบันมีนวัตกรรมและเทคโนโลยีสนับสนุนและกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนอย่างหลากหลาย หนึ่งในเทคโนโลยีที่น่าสนใจคือการใช้เกม ดังนั้นการนำแนวคิดของเกมมิฟิเคชันและวิธีการจัดการ

เรียนรู้แบบเน้นภาระงานมาใช้ในการเรียนการสอนภาษา ผู้วิจัยเชื่อว่าจะมีส่วนช่วยให้นักเรียนมีพัฒนาการในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนสูงขึ้น

จากสภาพปัญหาและการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ผู้วิจัยในฐานะครูภาษาอังกฤษ โรงเรียนหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 10 ได้เล็งเห็นความสำคัญของการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ จึงนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตัวเอง กระตุ้นทักษะทางการใช้ภาษาด้วยองค์ประกอบของเกมร่วมกับภาระงาน เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้รอบรู้ทางภาษา มีความเข้าใจ สามารถจับใจความสำคัญของเรื่อง ตีความ และสรุปความได้ นอกจากนั้นยังจะช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนใจผ่านกิจกรรมการแข่งขันและความร่วมมือตามความเป็นพลวัตของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีประสบการณ์การใช้ภาษา ซึ่งจะมีผลทำให้การเรียนประสบผลดียิ่งขึ้น นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านดีขึ้น และมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน เป็นการใช้เทคนิคและกลไกของเกมเพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน และเพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาหลายคนได้ระบุองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้ MacMeekin (2013) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการพัฒนาไว้ ดังนี้ 1) ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ครูจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดนักเรียน 2) เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ครูจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุด นักเรียนจะต้องนำผล

การเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ 3) เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ครูจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน 5) สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล 6) ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน การยอมรับความพ่ายแพ้ ความท้าทาย รางวัล และอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล นอกจากนั้น Huang and Soman (2013) กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา มีดังนี้ 1) ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย โดยเบื้องต้นต้องรู้ว่าใครคือกลุ่มเป้าหมาย และศึกษาคุณลักษณะต่างๆ ของกลุ่มนักเรียน ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานที่มีในปัจจุบัน เป็นต้น นอกจากนั้นควรศึกษาถึงบริบทต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้วย เช่น ขนาดของกลุ่มนักเรียน เทคโนโลยีที่สามารถใช้ได้ ระยะเวลา เป็นต้น 2) กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดหมายปลายทางที่ครูต้องการให้นักเรียนไปถึง เช่น ผ่านการทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดได้ หรือเกิดทักษะใด ๆ เป็นต้น 3) จัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของการเรียนรู้ ซึ่งควรพิจารณาจากลำดับ ความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง 4) ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในปัจจุบันและทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรมการเรียนรู้ รวมทั้งพิจารณาถึงงบประมาณที่จำเป็นต้องใช้ 5) กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ใช้ โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรมการเรียนรู้ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (Self-elements) เช่น แต้มสะสม ระดับขั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง และ 2) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (Social-elements) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม

โดยในงานที่วิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชันเพื่อมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ 1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 2. การกำหนดโครงสร้างและกิจกรรมการเรียนรู้ และ 3. การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

2. แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน เป็นการนำเอาเทคนิคและแนวคิดของเกมมาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของนักเรียน โดยมีนักวิชาการและนักการศึกษาหลายคนได้ระบุองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้ Diggelen (2011) กล่าวว่าเกมมิฟิเคขันประกอบไปด้วยสิ่งสำคัญดังนี้ 1) เหรียญตรายศ 2) การชักชวนทางสังคม 3) ทำเนียบผู้ชนะ 4) การมีส่วนร่วม 5) เงินเสมือนจริง 6) การแข่งขัน 7) ของรางวัล 8) การรายงาน

ความสำเร็จ และ 10) เพื่อน สอดคล้องกับ Paharia (2013) ที่ได้ระบุ 10 องค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ 1) การให้ผลสะท้อนกลับทันที 2) ความโปร่งใส 3) เป้าหมาย 4) เหรียญตรา 5) การเลื่อนขั้น 6) การสร้างความคุ้นเคย 7) การแข่งขัน 8) การร่วมมือ 9) ชุมชน 10) คะแนน ในขณะที่ Karl M Kapp (2012) ได้ระบุถึงการนำกลไกต่าง ๆ ของเกมมิฟิเคชันมาใช้จัดการเรียนการสอน ดังนี้ 1) เป้าหมาย 2) กฎ/กติกา 3) ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ 4) เวลา 5) รางวัล 6) ผลป้อนกลับ และ 7) ระดับ ตรงกันข้ามกับ Zimbrick (2013) ที่ระบุว่าเกมมิฟิเคชันต้องประกอบไปด้วย 1) การวัด 2) พฤติกรรม 3) รางวัล และ 4) กลไกของเกม นอกจากนั้นองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันตามแนวคิดของ Khaleel, Ashaari, and Wook (2020) ได้จัดแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบหลัก คือ 1) กลไกของเกม ได้แก่ คะแนนสะสม ระดับขั้น เหรียญแห่งความสำเร็จ) สินค้าเสมือน กระดานผู้นำ และเพื่อนร่วมทีม และ 2) ความเป็นพลวัตของเกม ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัล ความต้องการได้รับการยอมรับความต้องการประสบผลสำเร็จ ความเป็นตัวตนของตนเอง ความต้องการแข่งขัน และความเอื้ออาทร ในส่วนของนักวิชาการชาวไทยพบว่า วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง (2556) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 1) คะแนนสะสม 2) เหรียญตรา 3) ระดับชั้น 4) ตารางอันดับ และ 5) ความท้าทาย เป็นภารกิจที่ยากเกินที่จะทำคนเดียว ดังนั้นจึงเป็นภารกิจที่ต้องชักชวนเพื่อน ๆ ให้มาร่วมกันทำกิจกรรม ภาสกร ใหลสกุล (2557) ได้แบ่งองค์ประกอบเป็น 2 ส่วน ได้แก่ 1) กลไกของเกม เช่น เช่น คะแนน ระดับ ความท้าทาย สินค้าเสมือน กระดานจัดอันดับ การให้ของรางวัล เป็นต้น และ 2) พลวัตของเกม เช่น ความต้องการเป็นผู้ชนะ ต้องการได้รับรางวัลตอบแทนหรือสัญลักษณ์เชิงสมมุติ จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้กล่าวถึง 5 องค์ประกอบสำคัญ ดังนี้ 1) แนวคิดและกลไกของเกม 2) พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้น 3) กลุ่มเป้าหมาย 4) รางวัลจูงใจ และ 5) เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรม

โดยในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานไว้ดังต่อไปนี้ 1) คะแนน 2) เหรียญตรา 3) ระดับชั้น 4) กระดานจัดอันดับ 5) รางวัล 6) การแข่งขัน 7) เป้าหมาย และ 8) กฎกติกา

3. แนวคิดเกี่ยวกับขั้นตอนการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับภาระงานเป็นหลัก โดยใช้กิจกรรมเป็นหลักในการมุ่งให้เกิดการเรียนรู้ ซึ่งนักเรียนจะได้เรียนรู้ข้อมูลเนื้อหา โครงสร้างภาษาผ่านกิจกรรม และจากการลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง Prabhu (1987) กล่าวไว้ว่า ก่อนที่จะพัฒนาการใช้ภาษาได้ตามความต้องการนั้น จะต้องพัฒนาความเข้าใจภาษาก่อน ตามขั้นตอนการสอนดังนี้ 1) ขั้นเตรียมปฏิบัติภาระงาน (Pre-Task) คือขั้นตอนกระบวนการที่ครูใช้กับนักเรียนทั้งชั้นเรียนหนึ่งกลุ่มหรือหนึ่งคนเพื่อ เป็นการมุ่งเร้าและดึงดูดความสนใจของนักเรียน 2) ขั้นการปฏิบัติภาระงาน (Task) คือขั้นตอนกระบวนการที่ให้นักเรียนปฏิบัติจริง

ในขณะที่ Willis (2007) ได้แบ่งขั้นตอนไว้ดังนี้ 1) ขั้นก่อนปฏิบัติภาระงาน (Pre-Task) เป็นกระบวนการที่ครูนำเสนอหัวข้อในการจัดการเรียนการสอน บอกหรือทบทวนคำศัพท์ เพื่อนำเข้าสู่เรื่องที่จะเรียน 2) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Task Cycle) นักเรียนได้มีการวางแผนการทำงานและเตรียมนำเสนอเรื่องที่เรียน และ 3) ขั้นเน้นความรู้ทางภาษา (Language Focus) เป็นกระบวนการขั้นตอนหลังปฏิบัติภาระงาน มีการวิเคราะห์นักเรียนเพื่อตรวจสอบการใช้รูปแบบภาษาในภาระงาน Ellis and Rod (2004) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนแบบเน้นภาระงานที่คล้ายคลึงกับ Prabhu และ Willis ดังนี้ 1) ขั้นตอนเตรียมงานปฏิบัติ (Pre-task) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นการเตรียมนักเรียนให้สามารถทำงานปฏิบัติได้ 2) ขั้นระหว่างการปฏิบัติงาน (During-task หรือ Task Cycles) มีการให้ข้อมูลบางส่วนกับนักเรียนในระหว่างการทำงาน เพื่อเป็นการกระตุ้นความคิดและความสนใจในการฝึกปฏิบัติงานมากขึ้น และ 3) ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-task หรือ Language Focus) เป็นขั้นตอนที่นักเรียนรายงานผลการปฏิบัติงาน พร้อมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงานของนักเรียนเอง พนอ สงวนแก้ว (2553) ได้อธิบายขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นก่อนปฏิบัติการ (Pre-ask: P) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาระงานที่นักเรียนต้องปฏิบัติ 2) ขั้นปฏิบัติการ (Action: A) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการอ่านเน้นกระงานในรูปแบบกรทำงานร่วมกันในบรรยากาศของความเพลิดเพลิน 3) ขั้นความรู้ควรจำ (Noseworthy-knowledge: N) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ ความคิดจากการปฏิบัติกิจกรรม และ 4) ขั้นผลผลิต (Outcome: O) มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในการทำภาระงาน ความพึงพอใจต่อกิจกรรมและความคงทนในการเรียนของนักเรียน ในขณะที่ทัศนีย์ จันติยะ (2558) ได้ระบุขั้นตอนการสอนไว้ดังนี้ 1) ขั้นก่อนปฏิบัติงาน (Pre-task) ครูชี้แจงภาระงานและกระตุ้น ความรู้เดิมของนักเรียน ถึงสิ่งที่อยู่ในเนื้อหา 2) ขั้นปฏิบัติงาน (Task cycle) ครูให้ปฏิบัติทักษะของงานที่อยู่ในโลกความเป็นจริงของนักเรียนเมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วเตรียมรายงานแล้วนำเสนอ โดยครูให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อนักเรียนได้ทราบข้อมูลที่ถูกต้อง และ 3) ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post Task หรือ Language Focus) ขั้นตอนที่นักเรียนรายงานผลการปฏิบัติงาน พร้อมทั้งประเมินผลการทำงานของนักเรียน และพรนภัส ทับทิมอ่อน (2562) ได้แบ่งไว้ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมตัวก่อนทำภาระงาน (Pre-task Priming Activities: P) เป็นการเตรียมความพร้อมนักเรียนเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน 2) ขั้นภาระงาน (Task: T) เป็นการให้นักเรียนทำภาระงานที่ถูกออกแบบและจัดเรียงไว้เป็นชุด โดยที่ภาระงานจะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารระหว่างทำภาระงาน 3) ขั้นเน้นรูปแบบภาษา (Form Focus: F) เป็นขั้นตอนที่อธิบายรูปแบบและการใช้ภาษา จากนั้นนักเรียนสรุปกฎเกณฑ์ 4) ขั้นฝึกซ้ำหรือขั้นประเมิน (Task Repetition and/or Evaluation: T) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้ฝึกซ้ำและประเมินการใช้ภาษาของตัวเอง

จากการศึกษาขั้นตอนการนำการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานไปใช้ในการเรียนการสอน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการนำวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นเตรียมปฏิบัติภาระงาน เป็นการจัดกิจกรรมเพื่อปูทาง ให้นักเรียนก่อนเข้าสู่บทเรียนจริง เช่นการถาม-ตอบ และ ทบทวนคำศัพท์ในชั้นเรียน 2) ขั้นปฏิบัติภาระงาน เป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานที่กำหนดเป็นเดี่ยว คู่ หรือกลุ่ม และ 3) ขั้นหลังปฏิบัติภาระงาน นักเรียนจะสรุปข้อมูลที่ได้ระหว่างทำภาระงาน

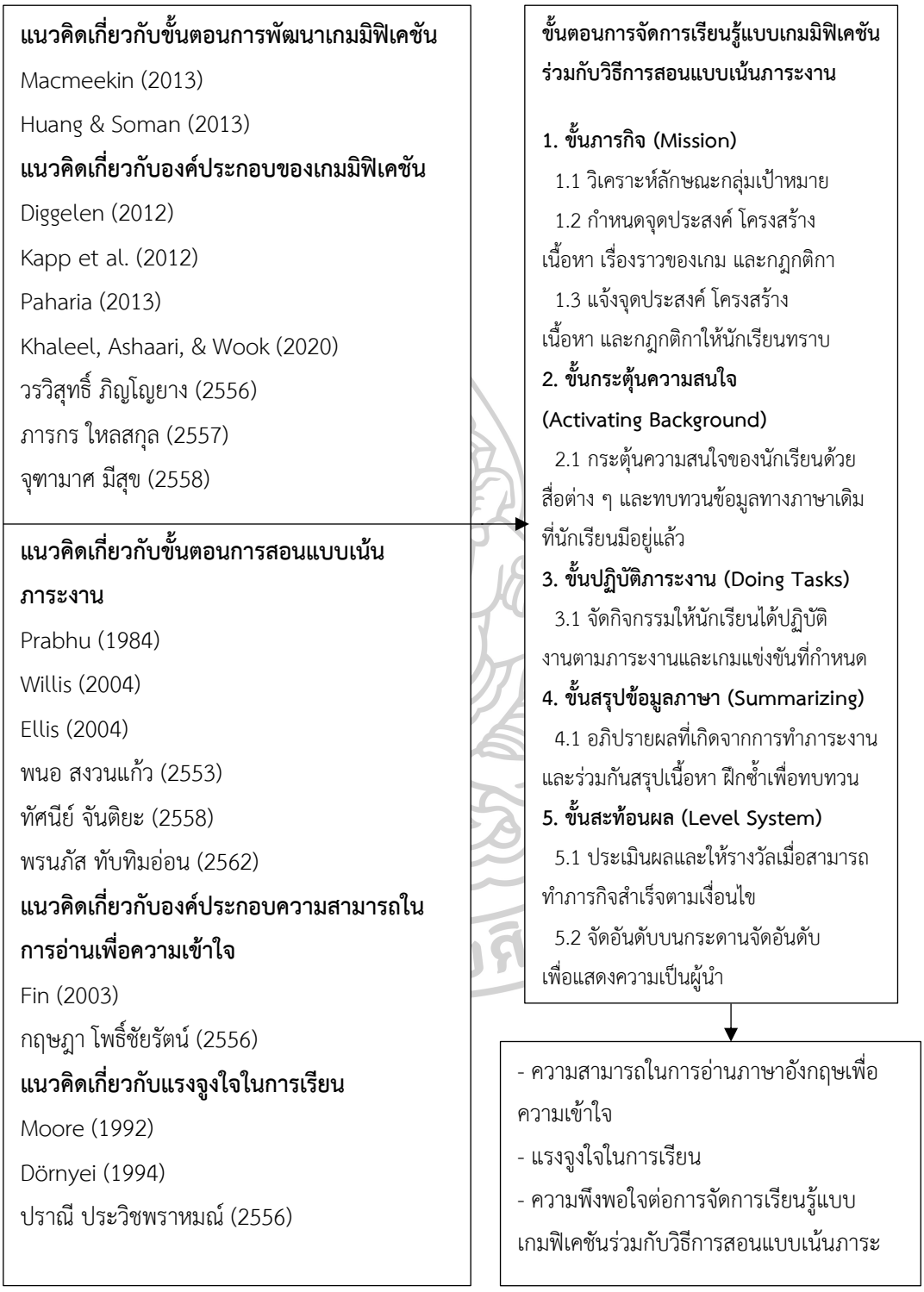
4. แนวคิดเกี่ยวกับความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ เป็นลักษณะการอ่านเพื่อเก็บข้อมูลจากเรื่องที่อ่านเป็นหลัก ผู้อ่านต้องสามารถตีความหรือสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้ ว่าเรื่องนั้นเกี่ยวกับอะไร มีความสำคัญอย่างไร รามไปถึงการคาดเดาเหตุการณ์ถ่วงหน้าได้ด้วย ซึ่งผู้อ่านต้องอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อช่วยให้เกิดความเข้าใจ โดยมีนักวิชาการได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับระดับของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ ดังนี้ Fin (2003) ได้กำหนดพฤติกรรมความสามารถในการอ่านไว้ 4 ระดับ ได้แก่ ระดับที่ 1 ความเข้าใจตามตัวอักษรหรือแปลความหมาย หมายถึง ผู้อ่านมีความเข้าใจเนื้อความตามตัวอักษรหรือข้อความตามที่ผู้เขียนได้ระบุไว้ในบทอ่าน เช่น คำศัพท์หรือความสัมพันธ์ระหว่างคำที่อ้างถึง ระดับที่ 2 ความเข้าใจขั้นตีความหรือบอกรายละเอียดของเรื่อง หมายถึง ผู้อ่านเข้าใจหน่วยความคิดที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อถึง โดยเกิดขึ้นได้เมื่อผู้อ่านเข้าใจข้อมูลที่สำคัญและลำดับความคิดของเรื่อง และแยกแยะข้อมูลที่สำคัญออกจากข้อมูลที่ไม่ต้องการได้ ระดับที่ 3 ความเข้าใจขั้นขยายความ หรือขั้นวิจารณ์ หมายถึง ผู้อ่านสามารถใช้วิจารณญาณของตนพิจารณาไตร่ตรองสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้กำหนดไว้อย่างชัดเจน เช่น การพิจารณาหาสาเหตุหรือข้อสรุปของเนื้อเรื่อง และระดับที่ 4 ระดับการประเมินสิ่งที่ได้เรียนรู้ หมายถึง ผู้อ่านนำแนวคิดที่ได้จากบทอ่านไปเชื่อมโยงกับข้อมูลเดิมที่ตนเองมี เพื่อใช้ตัดสินใจและสรุป โดยระดับความเข้าใจดังที่กล่าวมาข้างต้น ต้องอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ตามแนวคิดของกฤษฎา โพธ์ชัยรัตน์ (2556) ดังนี้ ระดับที่ 1 เกิดจากองค์ประกอบที่ 1 ความสามารถเข้าใจเรื่องราวส่วนใหญ่ที่อ่านมาแล้วได้ ระดับที่ 2 เกิดจากองค์ประกอบที่ 2 ความสามารถจับใจความสำคัญได้ สามารถแยกแยะหรือระบุประเด็นหลักและประเด็นที่ไม่จำเป็นได้ และองค์ประกอบที่ 3 ความสามารถตีความเรื่องราวจากสิ่งที่ไม่ได้แสดงไว้อย่างชัดเจน ระดับที่ 3 เกิดจากองค์ประกอบที่ 4 ความสามารถลงความคิดเห็นจากสิ่งที่อ่านมาแล้วได้ และองค์ประกอบที่ 5 ความสามารถใช้วิจารณญาณของตนพิจารณาไตร่ตรองเหตุผลหรือข้อสรุป และระดับที่ 4 เกิดจากองค์ประกอบที่ 6 ความสามารถถ่ายโอนและประสานความรู้ที่ได้จากการอ่านกับประสบการณ์เดิม เพื่อตัดสินความถูกต้องของข้อมูล โดยสามารถวัดได้จากแบบทดสอบ

5. แนวคิดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียน คือแรงกระตุ้นหรือแรงผลักดันที่เกิดจากความต้องการที่จะได้รับการตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นที่ครูจัดให้ และทำให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ในการเรียน

โดย Moore (1992) ได้แบ่งประเภทของแรงจูงใจไว้ 2 ประเภท ดังนี้ 1. แรงจูงใจภายใน โดยวัดได้จากการที่นักเรียนมีความใฝ่เรียนรู้ ความต้องการในการประสบความสำเร็จ 2. แรงจูงใจภายนอก วัดจากการที่นักเรียนมีต้องการจะประสบความสำเร็จ เนื่องจากมีปัจจัยภายนอก เช่น คำชมหรือรางวัลเป็นสิ่งเร้า ดังที่บันดูรา ได้ระบุว่าแรงจูงใจเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ทางสังคม เมื่อหวังว่าเลียนแบบบุคคลอื่นและจะทำให้ได้รับสิ่งตอบแทนเช่นเดียวกัน หากไม่เกิดแรงจูงใจทั้ง 2 ประเภทดังข้างต้น นักเรียนจะอยู่ในลักษณะของการขาดแรงจูงใจ โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้คือ นักเรียนไม่เต็มใจปฏิบัติงาน หรือรู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน ทั้งนี้เกิดจากองค์ประกอบของแรงจูงใจดังแนวคิดของปราณี ประวิชพราหมณ์ (2556) ที่ได้สรุปว่า ในการเกิดแรงจูงใจนั้น ต้องประกอบด้วยองค์ประกอบด้านกายภาพ เช่น ความต้องการปัจจัยพื้นฐาน องค์ประกอบด้านการเรียนรู้ ที่มนุษย์ได้เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเพื่อให้ได้รับการตอบสนองในปริมาณที่ตนพึงพอใจ และองค์ประกอบด้านความคิด ซึ่งเป็นความเชื่อ ค่านิยม และทัศนคติของตัวนักเรียนเอง นอกจากนั้น Dörnyei (1994) ได้แบ่งองค์ประกอบของแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศออกเป็น 3 ระดับ คือ 1. ระดับภาษา ซึ่งคือทัศนคติของนักเรียนต่อการใช้ภาษา 2. ระดับนักเรียน โดยมุ่งประเด็นการวัดไปที่ความวิตกกังวลในการใช้ภาษา และความเชื่อมั่นในตนเอง และ 3. ระดับสถานการณ์ในการเรียน โดยเกิดจากปัจจัยด้านเนื้อหาวิชา ครู และกลุ่มนักเรียน ทั้งนี้แรงจูงใจสามารถวัดได้ด้วยการใช้แบบวัดแรงจูงใจ ซึ่งนิยมใช้เป็นแบบลิเคิร์ทสเกล และครอบคลุมเนื้อหาทั้งแรงจูงใจภายใน แรงจูงใจภายนอก และการขาดแรงจูงใจ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น สามารถสรุปได้เป็นแผนภูมิดังต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

คำถามการวิจัย

1. ข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นอย่างไร

2. แผนจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 หรือไม่

3. ประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียดดังนี้

3.1 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้หรือไม่

3.2 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 หรือไม่

3.3 แรงจูงใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้หรือไม่

3.4 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับใด

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

3. เพื่อประเมินการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

3.2 เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70

3.3 เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

3.4 เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

สมมติฐานการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

2. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

3. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

4. แรงจูงใจในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

5. ความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับตั้งแต่มากขึ้นไป

ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 ห้อง รวม 448 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 39 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เนื่องจากเป็นกลุ่มนักเรียนที่คละความสามารถกัน

2. เนื้อหาที่จะใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่จะใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาในรายวิชา อ23101 ภาษาอังกฤษ 5 กลุ่มสาระ

การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Reading Review ที่เน้นทักษะการอ่าน โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาความต้องการของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความต้องการในการพัฒนาทักษะการอ่านและทักษะการพูดภาษาอังกฤษเท่ากัน แต่ทั้งนี้ โรงเรียนหัวหินได้มีการดำเนินการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษฟัง-พูด โดยครูผู้สอนชาวต่างชาติร่วมกับครูชาวไทยแล้ว จึงไม่ได้นำทักษะการพูดมาพัฒนาในการวิจัยครั้งนี้

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในรายวิชา อ23101 ภาษาอังกฤษ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ใช้เวลารวม 15 คาบ จำนวน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 คาบ ไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

4. ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

4.1 ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

4.2 ตัวแปรตาม

4.2.1 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

4.2.2 แรงจูงใจในการเรียน

4.2.3 ความพึงพอใจของนักเรียน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำหลักการ รูปแบบ และความเป็นพลวัตของเกมมาประยุกต์ใช้ ทำให้เกิดการเร้าความสนใจ สนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ และแรงจูงใจในการเรียน โดยครูจะกำหนดเรื่องราวของเกม รวมถึงกติกาในการให้คะแนนและรางวัล ซึ่งนักเรียนจะต้องเก็บสะสมการเรียนรู้ของตนเองจากการทำภารกิจต่าง ๆ เมื่อสามารถทำเงื่อนไขของภารกิจนั้นสำเร็จจะได้รับรางวัลสะสมและจะมีระดับ (Level) ที่สูงขึ้นในกระดานจัดอันดับ (Leaderboard) ซึ่งมีองค์ประกอบตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชันดังที่ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ ดังนี้ 1) คะแนนสะสม (Point) 2) เหรียญตรา (Badges) 3) ระดับชั้น (Level) 4) ตารางอันดับ (Leaderboard) 5) รางวัล (Reward) 6) การแข่งขัน (Competition) 7) เป้าหมาย (Goals) และ 8) กฎกติกา (Rules)

2. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน หมายถึง การจัดเรียนการสอนโดยใช้ภาระงานนำไปสู่การเรียนรู้ภาษาเป้าหมาย และเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อความหมายมากกว่าความรู้ด้านไวยากรณ์เพียงอย่างเดียว ซึ่งประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นก่อนปฏิบัติงาน (Pre-Task) 2) ขั้นปฏิบัติงาน (During-Task) และ 3) ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-Task)

3. การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยเน้นให้นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษาในเงื่อนไขของสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นในระหว่างปฏิบัติภาระงาน ภายใต้เรื่องราวของเกม และแทรกเงื่อนไขของเกมมิฟิเคชันต่าง ๆ ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้แข่งขัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจบทอ่านภาษาอังกฤษ และมีความแรงจูงใจที่ดีในการเรียนและการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นภารกิจ (Mission) ให้ครูวิเคราะห์กลุ่มนักเรียนถึงช่วงอายุ และความสามารถในการเรียนรู้ แล้วจึงกำหนดจุดประสงค์ โครงสร้างเนื้อหาและเรื่องราวของเกม แล้วแจ้งจุดประสงค์และโครงสร้างเนื้อหาให้นักเรียนทราบ 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อต่าง ๆ และทบทวนข้อมูลทางภาษาเดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้ว โดยเน้นการมีส่วนร่วมของทุกคน 3) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานและเกมแข่งขันที่กำหนด 4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) ประเมินผลการเรียนรู้ และอภิปรายผลที่เกิดจากการทำภาระงาน โดยครูจำเป็นต้องสรุปเนื้อหาอีกครั้ง เพื่อให้นักเรียนได้ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลทางภาษาที่ได้จากการทำภาระงานของตนเอง หากนักเรียนยังมีความสับสน สามารถฝึกซ้ำได้ และ 5) ขั้นสะท้อนผล (Level System) ประเมินผลนักเรียน มอบเหรียญตรา และจัดอันดับบนกระดานจัดอันดับ

4. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ หมายถึง การใช้กระบวนการคิดเพื่อระบุค้นหาความหมาย ตีความ และสรุปความเรื่องที่อ่าน โดยอาศัยความรู้เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ และเทคนิคการอ่าน เช่น การเดาความหมายจากบริบท การใช้สรรพนามอ้างอิง การหาใจตวามสำคัญและใจความสนับสนุน การอ่านแบบข้ามและการอ่านแบบหาข้อมูลจำเพาะ และการตีความจากสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้ระบุไว้ชัดเจนในเนื้อเรื่อง ซึ่งประเมินความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจแบบปรนัย 4 ตัวเลือกจำนวน 30 ข้อที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับตามตัวอักษร 2) ระดับตีความ และ 3) ระดับการประยุกต์

5. ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน หมายถึง คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนเมื่อนำไปใช้แล้ว ทำให้นักเรียนเรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามที่กำหนดตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่งอธิบายได้ดังนี้

75 ตัวแรก หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจจากกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผน คิดเป็นร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด

75 ตัวหลัง หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนคิดเป็นร้อยละ 75 ของคะแนนทั้งหมด

หลังทำการทดลองคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ผลลัพธ์ที่ได้ควรต่ำกว่าเกณฑ์ได้ไม่เกินร้อยละ 2.5 หรือคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของกลุ่ม ในการทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้และจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจได้ไม่ต่ำกว่า 75 ทั้งคู่ถือว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

6. แรงจูงใจในการเรียน หมายถึง ระดับแรงจูงใจที่มีต่อการศึกษาหาความรู้ ความขยัน ความมีระเบียบวินัยและความตั้งใจของนักเรียน ที่แสดงเพื่อต้องการจะกระทำหรือปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยอาศัยอิทธิพลของความต้องการพื้นฐาน 5 ประการตามทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ ซึ่งเป็นแบบวัดแบบตรวจสอบรายการ จำนวน 15 ข้อ มีเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตรส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) แรงจูงใจภายใน 2) แรงจูงใจภายนอก และ 3) การขาดแรงจูงใจ

7. ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกนึกคิดของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 15 ข้อ ลักษณะเป็นมาตรส่วนประมาณค่าให้เลือกระดับ 5 ระดับตั้งแต่มากที่สุด (5) ถึงน้อยที่สุด (1) โดยแบ่งออกเป็น 4 ด้านได้แก่ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 2) ด้านเนื้อหาสาระ 3) ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และ 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

8. นักเรียน หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้น ก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนภาษา เห็นคุณค่าและนำไปใช้จริง

2. เป็นแนวทางสำหรับครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

3. เป็นแนวทางสำหรับโรงเรียนในการส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

บทที่ 2
วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการมุ่งศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเอกสาร แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้ 1) หลักสูตรสถานศึกษาตามแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) โรงเรียนหัวหิน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 2) แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 3) การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 4) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และ 5) แรงจูงใจในการเรียนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรสถานศึกษาตามแนวทางของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) โรงเรียนหัวหิน กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

1.1 เอกสารประกอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ได้กำหนดให้มีการจัดการศึกษาเป็น 3 ระดับ (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6) ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6) โดยในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นชั้นปีที่1-3 เป็นระดับสุดท้ายของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นให้นักเรียนสำรวจความสามารถ ความถนัดความสนใจของตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตัว มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะในการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ ความคิด ความดีงาม และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อโดยให้มีการจัดโครงสร้างด้านเวลาเรียน คือเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง การกำหนดเวลาเรียน สำหรับ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ทั้ง 8 กลุ่ม ควรให้สัดส่วนใกล้เคียง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศยังคงมีความสำคัญเท่ากับแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้เช่นกัน

เรียนอะไรในภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย1. ภาษาเพื่อการสื่อสารการใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารแสดงความรู้สึกและความคิดเห็นตีความ นำเสนอข้อมูลความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2. ภาษาและวัฒนธรรมการใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นการใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

4. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลกการใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลกเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อประกอบอาชีพและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

1.2 โครงสร้างเวลาเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น

โรงเรียนหัวหินมีทิศทางการพัฒนาโรงเรียนไปสู่การเป็นโรงเรียนชั้นนำแห่งการเรียนรู้ มีคุณธรรม และเป็นเลิศทางวิชาการ จึงพัฒนาโครงสร้างเวลาเรียนและหน่วยการเรียนโดยอิงตามมาตรฐานของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) สำหรับโรงเรียนมาตรฐานสากล

ตารางที่ 1 โครงสร้างเวลาเรียนและหน่วยการเรียน หลักสูตรโรงเรียนหัวหิน ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ.2560) ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ห้องเรียนปกติ)

กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลาเรียน (ชม.) และหน่วยการเรียน (นก.)											
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1				ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2				ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3			
	ภาคเรียนที่ 1		ภาคเรียนที่ 2		ภาคเรียนที่ 1		ภาคเรียนที่ 2		ภาคเรียนที่ 1		ภาคเรียนที่ 2	
	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.
รายวิชาพื้นฐาน												
- ภาษาไทย	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5
- คณิตศาสตร์	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5
- วิทยาศาสตร์	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5
- สังคมศึกษา	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5
- ประวัติศาสตร์	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5
- สุขศึกษา	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5
- พลศึกษา	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5
- ทัศนศิลป์	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5
- ดนตรีและนาฏศิลป์	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5
- การงานอาชีพ	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0
- ภาษาอังกฤษ	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5	60	1.5
รวมวิชาพื้นฐาน	**440**	**11.0**	**440**	**11.0**	**440**	**11.0**	**440**	**11.0**	**440**	**11.0**	**440**	**11.0**
รายวิชาเพิ่มเติม												
- อ.... ภาษาอังกฤษ	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0
-ส....หน้าที่พลเมือง	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5	20	0.5
-ค... คณิตศาสตร์เพิ่มเติม	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0
- IS1 และ IS2	-	-	-	-	40	1.0	40	1.0	-	-	-	-
- ง.... การงานอาชีพ	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0

กลุ่มสาระการเรียนรู้/กิจกรรม	เวลาเรียน (ชม.) และหน่วยการเรียน (นก.)											
	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1				ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2				ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3			
	ภาคเรียนที่ 1		ภาคเรียนที่ 2		ภาคเรียนที่ 1		ภาคเรียนที่ 2		ภาคเรียนที่ 1		ภาคเรียนที่ 2	
	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.	เวลา (ชม.)	นก.
- จ...ภาษาจีนเบื้องต้น	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0	40	1.0
รวมรายวิชาเพิ่มเติม	**180**	**4.5**	**180**	**4.5**	**220**	**5.5**	**220**	**5.5**	**180**	**4.5**	**180**	**4.5**
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน												
- กิจกรรมแนะแนว	20	-	20	-	20	-	20	-	20	-	20	-
- กิจกรรมนักเรียน 1) ลส, นน, ยว, บพ 2) ชุมนุม	15 15	- -	15 15	- -	15 15	- -	10 10	- -	15 15	- -	15 15	- -
- IS กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	10	-	10	-	10	-	20	-	10	-	10	-
รวมกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน	**60**	**-**	**60**	**-**	**60**	**-**	**60**	**-**	**60**	**-**	**60**	**-**
รวมทั้งหมด	**680**	**15.5**	**680**	**15.5**	**720**	**16.5**	**720**	**16.5**	**680**	**15.5**	**680**	**15.5**

1.3 คำอธิบายรายวิชา

รายวิชา อ23101 ภาษาอังกฤษ 5 จำนวน 1.5 หน่วยกิต

ศึกษาวิเคราะห์คำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง การบอกทิศทาง ป้ายประกาศต่าง ๆ การใช้อุปกรณ์ การอ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา บทร้อยกรอง และการใช้พจนานุกรม ระบุและเขียนประโยค ข้อความ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ในโรงเรียน เช่น สวนพฤกษศาสตร์ อาหาร เครื่องดื่มในท้องถิ่น โดยสอดคล้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง เวลาว่างและนันทนาการ สุขภาพและสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษาและอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยวในท้องถิ่นรวมทั้งประเทศสมาชิกอาเซียน การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การตีความ/ถ่ายโอนข้อมูลให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง เลือกหัวข้อ

เรื่อง จับใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุนจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญของเรื่อง ประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผลและการยกตัวอย่าง สนทนาโดยใช้ภาษาที่ใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล การแลกเปลี่ยนข้อมูลเกี่ยวเรื่องใกล้ตัว สถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน การสนทนา/เขียนข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและบุคคลใกล้ตัว สถานการณ์ ข่าว เรื่องที่อยู่ในความสนใจในชีวิตประจำวันโดยสอดคล้องกับปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง คำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่มีขั้นตอนซับซ้อน ภาษาที่ใช้ในการแสดงความต้องการ เสนอและขอความช่วยเหลือ ตอบรับและปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือในสถานการณ์ต่าง ๆ พูดและเขียนคำศัพท์ สำนวนภาษา ประโยค และข้อความที่ใช้ในการขอและให้ข้อมูล อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่าน ภาษาที่ใช้ในการแสดงความรู้สึก ความคิดเห็น และให้เหตุผลประกอบจากข่าว เหตุการณ์ สถานการณ์ในชีวิตประจำวัน การบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์/ประเด็นที่อยู่ในความสนใจของสังคม จับใจความสำคัญ/แก่นสาระหัวข้อเรื่อง การวิเคราะห์เรื่อง/ข่าว/เหตุการณ์/ สถานการณ์ที่อยู่ในความสนใจ การแสดงความคิดเห็นและการให้เหตุผลประกอบเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ การเลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางในการสนทนาตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบายความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมและประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม การเปรียบเทียบและอธิบายความเหมือน/ความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ ของเจ้าของภาษากับของไทย การใช้เครื่องหมายวรรคตอนและการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย การเปรียบเทียบและอธิบายความเหมือนและความแตกต่างระหว่างชีวิตความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย การนำวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาไปใช้ การค้นคว้า การรวบรวม การสรุปและการนำเสนอข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษา ชุมชน และสังคม การใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/การค้นคว้าความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ การใช้ภาษาต่างประเทศในการเผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น

โดยผ่านกระบวนการทางภาษาคือ ฟัง พูด อ่าน และเขียน คิด วิเคราะห์ กระบวนการจัดการ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระบวนการกลุ่ม แสดงบทบาทสมมติ การสืบค้นข้อมูล การนำเสนอข้อมูล การแลกเปลี่ยนข้อมูล และการบูรณาการข้อมูลกับวิชาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ มีทัศนคติที่ดีต่อการใช้ภาษาอังกฤษ เพื่อการแสวงหาความรู้ และความเพลิดเพลิน เห็นประโยชน์ คุณค่าและความสำคัญของภาษาอังกฤษ กล้าแสดงออก มีเหตุผล สนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางภาษา และวัฒนธรรม รักษ์ความเป็นไทย เพื่อใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เพื่อเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติม เพื่อการศึกษาต่อและเชื่อมโยงกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

สรุปมาตรฐานตัวชี้วัดชั้นปี

ต 1.1 ม 3/1, ม 3/2, ม 3/3, ม 3/4 ต 1.2 ม 3/1, ม 3/2, ม 3/3, ม 3/4, ม 3/5

ต 1.3 ม 3/1, ม 3/2, ม 3/3 ต 2.1 ม 3/1, ม 3/2, ม 3/3

ต 2.2 ม 3/1 ม 3/2 ต 3.1 ม 3/1

ต 4.1 ม 3/1 ต 4.2 ม 3/1, ม 3/2

1.4 โครงสร้างรายวิชา

ตารางที่ 2 โครงสร้างรายวิชา อ23101 ภาษาอังกฤษ 5

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
1	หน่วยที่ 1 Home Sweet Home	ต 1.1 ม.3/1, ม.3/2 ต 1.2 ม.3/2	- คำศัพท์เกี่ยวกับห้องและอุปกรณ์ในบ้าน - Present Simple and Continuous - Past simple with just - บทอ่านเกี่ยวกับลักษณะของบ้าน - การเขียนบรรยายเกี่ยวกับบ้านและกิจกรรมในบ้าน	9	8
2	หน่วยที่ 2 What's the story!	ต 1.1 ม.3/3, ม.3/4 ต 4.2 ม.3/1	- คำคุณศัพท์บรรยายภาพคน สัตว์ ธรรมชาติ - Past Simple and Continuous - สำนวนภาษา Asking Permission - บทอ่านเกี่ยวกับบุคคลที่มีชื่อเสียง - การเขียนเกี่ยวกับความรู้สึกและความคิดเห็นของตัวเองเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ	9	8
3	หน่วยที่ 3 It's Bargain!	ต 1.2 ม.3/1 ต 1.3 ม.3/1, ม.3/2, ม.3/3	- คำศัพท์เกี่ยวกับการซื้อขาย - Comparatives & Superlatives - บทอ่านเกี่ยวกับตลาด - การเขียนแนะนำสินค้า	9	8

ลำดับที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)	น้ำหนักคะแนน
4	หน่วยที่ 4 In the news	ต 1.2 ม.3/3, ม.3/4, ม.3/5 ต 1.3 ม.3/3 ต 2.1 ม.3/1, ม.3/2, ม.3/3	- คำศัพท์เกี่ยวกับข่าวและคำวิเศษณ์บอกลักษณะอาการ - Present perfect และ Past simple - บทอ่านเกี่ยวกับสำรวจการบริโภคสื่อของวัยรุ่น ตลอดจนประวัติข้อมูลของนักข่าว - การเขียนแนะนำบุคคลที่ชื่นชอบ	9	8
5	หน่วยที่ 5 Enjoy Your Vacation	ต 2.2 ม.3/2 ต 3.1 ม.3/1 ต 4.1 ม.3/1 ต 4.2 ม.3/2	- คำศัพท์เกี่ยวกับวันหยุด - Present perfect + for and since - บทอ่านเกี่ยวกับแหล่งท่องเที่ยว - การเขียนคู่มือแนะนำการท่องเที่ยว	9	8
6	หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Reading Review	ต 1.1 ม.3/2 ต 1.1 ม.3/3 ต 1.1 ม.3/4 ต 1.2 ม.3/4 ต 1.3 ม.3/1 ต 1.3 ม.3/2	- Context clue - Survey Reading and Pronoun Reference - Topic, Main Idea and Supporting Detail - Searching Skill - Making Inference	15	10
รวม				60	50

จากโครงสร้างรายวิชาดังกล่าว ผู้วิจัยเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Reading Review มาใช้ในการพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เนื่องจากหน่วยนี้เน้นให้นักเรียนได้ฝึกความสามารถในการอ่าน โดยรวบรวมบทอ่านเพิ่มเติมจากเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1-5

การประเมินการเรียนรู้

คะแนนระหว่างเรียน 50 คะแนน คะแนนสอบกลางภาคเรียน 20 คะแนน

คะแนนสอบปลายภาคเรียน 30 คะแนน รวม 100 คะแนน

2. แนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นครั้งแรกในวงการธุรกิจ แต่ปัจจุบันได้มีการนำมาประยุกต์ใช้กับวงการการศึกษา โดยเกมถือเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวและสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในช่วงวัยมัธยมศึกษาอย่างมาก จากการศึกษาพบว่ามีนักวิชาการ และนักการศึกษาได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

Wang (2011) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นชุดของหลักการกระบวนการและระบบงานซึ่งออกแบบขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมเฉพาะบุคคล กลุ่มบุคคลและชุมชนเพื่อขับเคลื่อนให้เกิดพฤติกรรมอันจะ ก่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการ

Liu (2011) ได้ให้ความหมายของเกมิฟิเคชันว่า เป็นแนวคิดของการนำความสนุกสนานองค์ประกอบและหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่ง ลำดับคะแนน

Lee and Hsieh (2011) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า การใช้กลศาสตร์ของเกม พลวัตของเกม และองค์ประกอบเกี่ยวกับเกมมาใช้ เพื่อกระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการทำงานและการแก้ปัญหา

K. M. Kapp, Lee, and Hammer (2014) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การนำกลไกของเกมมาเป็นฐานและประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างความผูกพัน เร้าความสนใจ ส่งเสริมการเรียนรู้ และการแก้ปัญหา

Zichermann (2015) ให้คำนิยามของเกมมิฟิเคชันว่า กระบวนการใช้แนวคิดของเกมและกลไกเกี่ยวกับเกมในการกระตุ้นผู้ฟังและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ

วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง (2556) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชัน คือ การนำรูปแบบ กลไกหรือวิธีคิดแบบในเกมมาประยุกต์ใช้ในสิ่งที่ไม่ใช่เกม เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน ความน่าใช้ น่าติดตาม ซึ่งสามารถสร้างความผูกพัน (Engagement) เป็นอย่างมาก

ภาสกร ใหลสกุล (2557) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า กุศโลบายในการดำเนินธุรกิจโดยนำเทคนิคของการออกแบบเกมมาประยุกต์เข้ากับกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเกิดประสบการณ์เหมือนกับการเล่นเกม และมีพฤติกรรมตามที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558) สรุปความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า การประยุกต์รูปแบบของเกมมาใช้กับกิจกรรมในชีวิตจริง เพื่อจูงใจและกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่ทำให้การทำงานเกิดความสำเร็จและมีประสิทธิภาพ

สุคนธา ทองรักษ์ (2558) อธิบายว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำองค์ประกอบทั่วไปของเกมไปประยุกต์กับกิจกรรมต่าง

ชนัตถ์ พูนเดช and ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2558) ได้ให้ความหมาย เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่นเกม มาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยแนวคิดนี้เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม สามารถสร้างแรงจูงใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

อัรฮาวี เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม, and สำราญ ผลดี (2560) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่าเป็นแนวคิดของการนำองค์ประกอบของเกม ไม่ว่าจะเป็นแต้ม ระดับที่เล่น เก็บค่าประสบการณ์ ผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับของรางวัลและเพิ่มสถานะให้เก่งขึ้นกว่าเดิมมาปรับใช้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่นอกเหนือจากเกม ซึ่งรวมไปถึงการตลาดและกลยุทธ์ทางดิจิทัลต่าง ๆ การนำเอาแนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจูงใจและทำให้นักเรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

สรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นการนำแนวคิด รูปแบบ กลไก ของเกมมาประยุกต์ใช้ทำให้เกิดการส่งผลทำให้กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่คาดหวัง และช่วยเร้าความสนใจ เกิดสนุกสนาน ส่งเสริมการเรียนรู้ และทักษะการแก้ปัญหา

2.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน

K. M. Kapp et al. (2014) ได้แบ่งประเภทของเกมมิฟิเคชันไว้ 2 ประเภท คือ เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง และเกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา ดังนี้

1. เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง (Structural Gamification) คือการใช้องค์ประกอบของเกม ซึ่งประกอบไปด้วย คะแนน เหรียญตรา ความสำเร็จ และระดับ ในการผลักดันนักเรียนผ่านเนื้อหาที่ไม่มีการดัดแปลงหรือที่มีการเปลี่ยนแปลงแล้ว โดยเนื้อหามิใช่ส่วนที่เป็นเกม เป็นเพียงโครงสร้างที่ทำหน้าที่เสมือนเกม โดยมีเป้าหมายหลักอยู่ที่การกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้วยการได้รับรางวัล เช่น เมื่อนักเรียนชมวิดีโอหรือทำงานที่ได้รับมอบหมายเรียบร้อยแล้ว ก็จะได้รับคะแนน ซึ่งจะเห็นได้ว่าการรับชมวิดีโอ หรือการทำงานที่ได้รับมอบหมาย มิใช่องค์ประกอบหลักของเกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง มีเพียงการได้รับคะแนนเท่านั้นหลักการของเกมมิฟิเคชัน

2. เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา (Content Gamification) เป็นการใช้องค์ประกอบของเกมและการคิดในรูปแบบของเกมเพื่อปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้มีความคล้ายกับเกมมากขึ้น หรือเป็นการเพิ่มองค์ประกอบทำให้เนื้อหามีความใกล้เคียงกับเกมแต่ไม่ใช่เกม เพียงแต่เป็นการเพิ่มบริบทหรือกิจกรรมที่ใช้ภายในเกมไปสู่เนื้อหาการสอน ตัวอย่างเช่น การสร้างความท้าทายของการนำเข้าสู่บทเรียนแทน

การบอกวัตถุประสงค์ การเพิ่มเรื่องราวในวิชาปฏิบัติ เกมมิฟิเคชันส่งผลบวกต่อผลลัพธ์ในการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ช่วยสร้างแจงจูงใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เสริมสร้างจินตนาการ ช่วยฝึกทักษะในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจของนักเรียนให้สูงขึ้น รวมถึงสร้างความผูกพันในการเรียน

ตารางที่ 3 การจำแนกประเภทของเกมมิฟิเคชันตามเงื่อนไขพฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม

ประเภทของเกมมิฟิเคชัน	พฤติกรรมที่ถูกส่งเสริม
Structural Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ตามหลักสูตร
Content Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ผ่านเนื้อหา
Structural Gamification	ส่งเสริมให้นักเรียนย้อนกลับไปเรียน
Structural Gamification และ Content Gamification	อิทธิพลต่อพฤติกรรม
Structural Gamification และ Content Gamification	กระตุ้นให้นักเรียนในการสร้างสรรค์
Structural Gamification	ส่งเสริมให้นักเรียนมีอิสระในการสร้างทักษะหรือได้รับความรู้
Content Gamification	สอนในเนื้อหา และความรู้ใหม่

Paharia (2013) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้เทคนิคการสร้างแรงจูงใจที่นักพัฒนาวิดีโอเกมนำมาใช้ในการสร้างเกม ซึ่งเทคนิคนี้บรรลุผลตามที่ตั้งใจไว้ ด้วยการมอบรางวัลการมีส่วนร่วมในการแข่งขัน การทำงานเป็นทีม การปรับระดับ โดยประกอบด้วย 1) การวัดและการสร้างแรงจูงใจ 2) การได้รับการยอมรับและได้รับรางวัล 3) ความจงรักภักดี และ 4) แนวทางและขยายกิจกรรมที่มีคุณค่าสูง

กล่าวโดยสรุป เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้เทคนิคที่สร้างแรงจูงใจให้แก่นักเรียน โดยแบ่งการนำเอาองค์ประกอบและเรื่องราวของเกมผสานกับเนื้อหาที่สอน โดยเกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้างจะมีอิทธิพลในการช่วยให้นักเรียนสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ได้ โดยเกิดแรงจูงใจจากการสะสมคะแนนและองค์ประกอบอื่นๆ ของเกมมิฟิเคชัน และเกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหาช่วยให้นักเรียนมีความผูกพันกับการเรียนรู้มากที่สุด เพราะเกิดการเห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน

2.3 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

การจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์เอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ เป็นการนำองค์ประกอบและกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่น ๆ เพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม สร้างแรงจูงใจให้กับนักเรียน โดยสิ่งสำคัญสำหรับครูสำหรับการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ คือการศึกษาและกำหนด

องค์ประกอบให้เหมาะสม จากการศึกษาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มีนักวิชาการและนักการศึกษาได้เสนอไว้ดังนี้

Diggelen (2011) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันโดยมีองค์ประกอบดังนี้

1. เหรียญตรายศ (Badges) เป็นการให้รางวัลเมื่อผู้ใช้งานผ่านภารกิจหรือเงื่อนไขกฎเกณฑ์ตามที่ระบบได้กำหนดไว้แสดงให้เห็นว่าบุคคลที่ได้รับนั้นผ่านกิจกรรมนั้น

2. การชักชวนทางสังคม (Social Triggers) เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมโดยการบอกต่อของผู้ใช้งาน

3. ทำเนียบผู้ชนะ (Leader Boards) ตารางแสดงคะแนนผู้ที่มีคะแนนสูงสุดภายในระบบเพื่อให้ผู้ใช้ระบบเกิดแรงจูงใจและแรงกระตุ้นที่ต้องการเป็นผู้นำภายในระบบ

4. การมีส่วนร่วม (Social Integration) การร่วมทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่มหรือร่วมกันทำภารกิจต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบ

5. เงินเสมือนจริง (Virtual Currency) เป็นการใช้เงินภายในระบบเป็นเงินเสมือนจริงนำไปใช้ในการซื้ออุปกรณ์สิ่งของต่าง ๆ ภายในระบบ

6. การแข่งขัน (Challenges) การจัดการแข่งขันระหว่างบุคคลหรือแข่งขันกันเป็นกลุ่ม

7. ของรางวัล (Virtual Gifts) การให้ของรางวัลเสมือนจริงภายในระบบเพื่อเป็นแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน

8. การรายงานความก้าวหน้าของความสำเร็จ (Organization Goals) รายงานความก้าวหน้าของบุคคลในการเข้าใช้งานระบบเช่นระบุภารกิจที่ทำสำเร็จ ระบุระยะเวลาที่ใช้งานในระบบ เป็นต้น

9. เพื่อน (Friends) การเพิ่มสมาชิกเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนากันภายในระบบทั้งเป็นส่วนตัวและเป็นแบบสาธารณะ

Karl M Kapp (2012) เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริงมาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกมซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมายของการเล่นเกม โดยอาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

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

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

4. เวลา (Time) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการทำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้นักเรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นนักเรียนจะต้องเรียนรู้การจัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรจะมีกระดานจัดอันดับ (Leaderboard) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนน

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมาย (Goals) ใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นเกม

Jensen (2012) ได้นำเสนอเกมที่ผู้เล่นเป็นศูนย์กลางส่วนใหญ่มีคุณลักษณะร่วมกันตามที่ไว้ 6 ประการ ได้แก่

1. การตอบสนอง (Responsive) เกมที่ดีจะให้ผลย้อนกลับอย่างมีความหมายกับนักเรียน และผลย้อนกลับเหล่านั้นจะช่วยจูงใจให้นักเรียนสร้างกลวิธีในการเรียนได้ นอกจากนี้ผลย้อนกลับจะต้องให้ในทันทีทันใดเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของเนื้อหาหรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

2. การมีส่วนร่วมกับผู้อื่น (Collaborative) ภายใต้เงื่อนไขระหว่างผู้เล่นเกม โดยมากจะมีหนทางให้ผู้เล่นได้ร่วมกันปฏิบัติภารกิจ ได้ฝึกการทำงานร่วมกัน พัฒนาความเป็นผู้นำ หรือในอีกมุมมองหนึ่งคือมีกลไกให้ผู้เล่นได้แข่งขันความสามารถร่วมกันได้

3. การสร้างความเชื่อ (Ritual) การสร้างเกมขึ้นมาเปรียบได้กับการสร้างลัทธิความเชื่ออย่างหนึ่งขึ้นมา โดยมากเกมจะสร้างโลกอีกแห่งหนึ่งขึ้นมาให้ผู้เล่นเชื่อในกฎและกติกาของโลกใหม่แห่งนั้น ผู้ออกแบบสามารถวางบทบาทให้กับครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนได้ภายใต้กฎเกณฑ์ของเกม

4. การเพิ่มระดับ (Incremental) เกมส่วนมากจะมีการเพิ่มระดับความยากไปตามความสามารถของผู้เล่นที่จะสูงขึ้นเรื่อย ๆ ผ่านการทดลองเล่นซ้ำไปมาจนบรรลุเป้าหมายในแต่ละระดับทั้งนี้เป็นการจูงใจให้ผู้เล่นเชื่อในความสามารถของตนเองเพิ่มขึ้นทีละระดับด้วย

5. ความสะดวก (Convenient) หัวใจสำคัญของเกมส่วนมากคือการออกแบบให้มีความซับซ้อนที่น้อย ง่ายต่อการเล่น แผงควบคุมใช้งานได้สะดวก

6. การให้รางวัล (Rewarding) นอกจากความสนุกที่เป็นเอกลักษณ์แล้วเกมส่วนมากยังมีระบบการให้รางวัลเพื่อจูงใจให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ โดยมากของรางวัลจะใช้สิ่งที่มีมูลค่าหรือมีความหมายทางจิตใจกับผู้เล่น

Zimbrick (2013) ระบุว่าเกมมิฟิเคชันประกอบด้วย

1. การวัด (Measurement) เป็นการวัดผลทั้งเวลาการใช้งาน ปริมาณความสำเร็จ คุณภาพ ความสามารถ และการยอมรับจากผู้ใช้งานคนอื่น

2. พฤติกรรม (Behavior) องค์ประกอบที่ต้องการให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ ความซื่อสัตย์ ความรอบรู้ คุณภาพของพฤติกรรม การปฏิบัติตามข้อตกลง

3. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่จะทำให้นักเรียนได้ตรวจสอบความรู้ความจำ สถานะ การได้รับสิทธิ์พิเศษ การผูกติดกับระบบ

4. กลไก (Mechanics) กลไกที่ถูกนำมาประยุกต์ในเกมมิฟิเคชัน เช่น การให้คะแนน การเข้าใช้งาน การมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น

Paharia (2013) ได้กล่าวถึงลักษณะขององค์ประกอบแต่ละประเภทของเกมมิฟิเคชันที่ประยุกต์จากการดำเนินงานด้านธุรกิจไว้ดังนี้

1. การให้ผลสะท้อนกลับทันที (Fast Feedback) เป็นการให้ผลป้อนกลับมีที่มีความถี่และความรุนแรงภายในเกมเป็นคุณสมบัติหนึ่งที่ช่วยให้ผู้เล่นเกิดพฤติกรรม ความคิด หรือการกระทำที่ถูกต้อง

2. ความโปร่งใส (Transparency) จำเป็นต้องมีความโปร่งใส โดยสามารถแสดงให้เห็นถึงอันดับของผู้เล่นได้อย่างชัดเจน

3. เป้าหมาย (Goals) มีการกำหนดเป้าหมายทั้งในระยะสั้นและระยาว เพื่อจูงใจให้นักเรียนอยากบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4. เหรียญตรา (Badges) เป็นสิ่งที่บ่งบอกบ่งชี้ถึงความสำเร็จเฉพาะหรือการที่สามารถพิชิตภารกิจได้ โดยค่าของเหรียญตรานั้นจะเป็นตัวแทนของผู้เล่นภายในเกม เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความสามารถ ความชำนาญ

5. การเลื่อนขั้น (Leveling Up) การยกระดับสูงขึ้นเมื่อบรรลุผลแต่ละด่านของการเล่นเกมหรือทำกิจกรรม

6. การสร้างความคุ้นเคย (Onboarding) เป็นเรียนรู้กฎกติกาของเกมเพิ่มเติม เพื่อให้มีโอกาสสร้างความคุ้นเคยในสถานการณ์ใหม่ ๆ ได้ปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมใหม่ ส่งผลถึงความเชื่อมั่นและลดความเสี่ยงของการทำผิดจุดประสงค์ของสถานการณ์นั้น

7. การแข่งขัน (Competition) การที่ฝ่ายตรงข้ามเป็นอุปสรรคต่อการเล่นเกม ซึ่งเกิดขึ้นในเกมการแข่งขันที่มีผู้เล่น 2 คนขึ้นไป พยายามถึงเส้นชัยให้ไวที่สุด เป็นการเล่นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายสภาพแวดล้อม อุปสรรค และผู้แข่งขัน เพื่อให้ได้รับชัยชนะ ซึ่งเป็นการบรรลุผลอย่างรวดเร็วชาญฉลาด หรือมีทักษะที่สูงกว่าฝ่ายตรงข้าม โดยการแข่งขันมีได้หลายรูปแบบเช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันเพื่อหาของยาก

8. การร่วมมือ (Collaboration) การร่วมมือกันของสมาชิกภายในกลุ่มหรือภายในชั้นเรียนเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์เดียวกัน

9. ชุมชน (Community) ลักษณะของความเป็นชุมชนที่เกิดจากการประสานความร่วมมือเพื่อเอาชนะต่ออุปสรรค

10. คะแนน (Points) สิ่งที่ได้รับจากการวัดและประเมินผลความสำเร็จหลังจากการเล่นเกมหรือการทำภารกิจ

Khaleel et al. (2020) กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ 2 ส่วน ได้แก่

1. กลไกลของเกม (Game Mechanics) ได้แก่ คะแนนสะสม (Points) ระดับขั้น (Levels) เหรียญแห่งความสำเร็จ (Badges Achievement) สินค้าเสมือน (Virtual Goods) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และเพื่อนร่วมทีม (Teammate)

2. พลวัตของเกม (Game Dynamic) ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัล (Rewards) ความต้องการได้รับการยอมรับ (Status) ความต้องการประสบผลสำเร็จ (Achievement) ความเป็นตัวตนของตนเอง (Self- Expression) ความต้องการแข่งขัน (Competition) และความเอื้ออาทร (Altruism)

วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง (2556) ได้เสนอกลไกของเกมที่เป็นองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

1. คะแนนสะสม (Point) เป็นผลที่เกิดจากสะสมแต้มคะแนนที่มาจากเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เป็นเครื่องมือใช้วัดความสำเร็จจากการทำงานได้

2. เหรียญตรา (Badges) เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความสามารถพิเศษบางอย่าง เป็นสิ่งที่จะได้รับก็ต่อเมื่อปฏิบัติกิจกรรมอย่างอย่างที่กำหนดไว้จนสำเร็จ

3. ระดับชั้น (Level) เป็นการกำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะหรือแก้ปัญหา เนื่องจากเกมจะมีระดับความยากเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ หากสามารถเอาชนะได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจ

4. ตารางอันดับ (Leaderboard) เป็นการแสดงอันดับผู้เข้าแข่งขันจากการสะสมแต้มคะแนนในช่วงระยะใดระยะหนึ่ง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดแรงขับในการแข่งขันกับผู้อื่นภายในเกม

5. ความท้าทาย (Challenges) เป็นภารกิจที่ยากเกินที่จะทำคนเดียว ดังนั้นจึงเป็นภารกิจที่ต้องชักชวนเพื่อน ๆ ให้มาร่วมกันทำกิจกรรม

ภาสกร ใหลสกุล (2557) กล่าวว่า หัวใจสำคัญของเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบ 2 ส่วนดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานเกิดขึ้น ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมาได้ ซึ่งจะมีอยู่หลายรูปแบบ หรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น คะแนน (Points) ระดับ (Levels) ความท้าทาย (Challenges) สินค้าเสมือน (Virtual Goods and Spaces) กระดานจัดอันดับ (Leaderboards) การให้ของรางวัล (Gifts and Charity) เป็นต้น

2. พลวัตของเกม (Game Dynamics) คือ การขับเคลื่อนของเกมโดยพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งอาจหมายถึง ความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เช่น ต้องการเป็นผู้ชนะ ต้องการได้รับรางวัลตอบแทน หรือสัญลักษณ์เชิงสมมุติ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมี 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. แนวคิดและกลไกของเกม

2. พฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้น

3. กลุ่มเป้าหมาย

4. รางวัลจูงใจ

5. เกณฑ์ในการวัดพฤติกรรม

พิชญะ โชคพล (2558) กล่าวถึงองค์ประกอบระบบเกมมิฟิเคชันที่สมบูรณ์มีดังนี้

1. ระบบการให้รางวัลเพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่นักเรียนหรือผู้เล่นมีระบบเครือข่ายหรือสังคมให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น

2. ระบบการแข่งขันและแสดงทำเนียบผู้มีคะแนนสูงสุด เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและกำลังใจ

3. มีระบบการรายงานความก้าวหน้าของผู้ใช้งานให้ ทราบถึงจุดเด่นจุดด้อย

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) ได้ระบุถึงองค์ประกอบตามหลักการของเกมมิฟิเคชันไว้ดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) เกมแต่ละชนิดมีวิธีการเล่นที่แตกต่างกัน สิ่งที่มีในทุกเกมคือเป้าหมายของการเล่นเกม อาจจะเป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม บางครั้งอาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป

2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่างๆ ให้ชัดเจน

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

4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้นักเรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นนักเรียนจะต้องเรียนรู้การจัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรจะมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง โดยผู้เล่นจะมีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมายใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ทักษะ จากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้นเมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดเกม

ตารางที่ 4 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

องค์ประกอบ	Diggelen (2012)	Kapp (2012)	Jensen (2012)	Zimbrick (2013)	Paharia (2013)	Khaleel et.al (2020)	วรพิสุทธิ์ (2556)	ภารกร (2557)	จุฑามาศ (2558)	พิชญะ (2558)	กฤษณพงศ์ (2560)	ผู้วิจัย
แนวคิด	-	-	-	-	✓	-	-	-	✓	-	-	-
คะแนน	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓
เหรียญตรา	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓
ระดับชั้น	-	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓
กระดานจัดอันดับ	✓	-	-	-	-	✓	✓	✓	-	✓	-	✓
ความท้าทาย	-	-	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	✓	-
สินค้าเสมือน	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	-	-	-	-
รางวัล	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓
การแข่งขัน	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓
เป้าหมาย	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	-	✓	✓
กฎกติกา	-	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	✓
เครือข่ายสังคม	✓	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-
สมาชิก	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	✓	-	-	-
ผลสะท้อนกลับ	-	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	-	✓	-
ความโปร่งใส	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-
ตารางเวลา	-	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-	✓	-
ความเป็นตัวตน	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-
ความเอื้ออาทร	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-

จากตารางที่ 4 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน พบว่า คะแนน เหรียญตรา ระดับชั้น กระดานจัดอันดับ รางวัล การแข่งขัน เป้าหมาย และกฎกติกาถูกใช้มาก และเมื่อนำมาพิจารณาความสอดคล้องกับรูปแบบการสอนแบบเน้นภาระงานกับองค์ประกอบพื้นฐาน พบว่า เป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้ โดยในการทำกิจกรรมทั้งหมด จะมีการกำหนดเป้าหมายและกติกาของการเล่น และให้คะแนน โดยสลับกับการให้เหรียญตราหรือสัญลักษณ์

ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยเสริมแรงและกระตุ้นให้นักเรียนทำกิจกรรมตามที่ครูกำหนด และมีการให้ผลป้อนกลับเป็นระดับชั้นในลักษณะของกระดานจัดอันดับ

โดยในงานที่วิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเพื่อมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ จากการที่มีความถี่สอดคลองกันไม่ต่ำกวาครึ่งหนึ่งของทั้งหมด ดังนี้ คะแนน เหรียญตรา ระดับชั้น กระดานจัดอันดับ รางวัล การแข่งขัน เป้าหมาย และกฎกติกา

2.4 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชันกับการจัดการเรียนการสอน

Hwang (2018) กล่าวถึงการนำมาสู่กระบวนการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา หากครูเข้าใจนักเรียนซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนศึกษาเนื้อหาวิชาที่เกี่ยวข้องอย่างถองแท้และถี่ถ้วน จะช่วยส่งเสริมให้การจัดการเรียนการสอนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้จุดประสงค์การเรียนรู้คือสิ่งที่ครูต้องการให้เกิดแก่นักเรียนหลังจากได้เรียนรู้แล้วจุดประสงค์การเรียนรู้แบ่งได้เป็น 3 ประเภทได้แก่ จุดประสงค์การเรียนรู้ทั่วไป จุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ และจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม

ขั้นที่ 3 การกำหนดโครงสร้างการเรียนรู้ เป็นการระบุกรอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเริ่มสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยไปหาสิ่งที่มีความซับซ้อน เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน

ขั้นที่ 4 การกำหนดทรัพยากร ครูต้องกำหนดและจัดสรรทรัพยากรที่ต้องใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้ครบถ้วน

ขั้นที่ 5 การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน แบ่งเป็น 2 ส่วน คือ องค์ประกอบเฉพาะบุคคล และองค์ประกอบทางสังคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อการตอบสนองของนักเรียนที่แตกต่างกัน เพื่อจูงใจให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมที่คาดหวังมาใช้ในทางการศึกษาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม และการมีปฏิสัมพันธ์กัน ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจ ทำให้เกิดความความสนุกสนาน น่าสนใจ และช่วยให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปด้วยความราบรื่น

Hsin-Yuan Huang W and Soman D. A (2013) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์เกมมิฟิเคชันทางด้านการศึกษาไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย (Understanding the Target Audience and the Context) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐาน เป็นต้น ซึ่งการวิเคราะห์ บริบทของกลุ่มเป้าหมายจะทำให้ทราบรายละเอียด ขนาดของกลุ่มนักเรียน สภาพแวดล้อม ทักษะการเรียงลำดับ และกรอบระยะเวลา

ขั้นที่ 2 กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ (Defining Learning Objectives) ครูควรกำหนดจุดมุ่งหมายปลายทางให้นักเรียนประสบความสำเร็จ เช่น การทดสอบ การทำโครงงาน เป็นต้น

ขั้นที่ 3 โครงสร้างประสบการณ์ (Structuring the Experience) ลำดับขั้นตอนและเหตุการณ์สำคัญ ช่วยให้ครูรู้ว่านักเรียนต้องการเรียนรู้อะไรและจะไปถึงจุดหมายปลายทางได้อย่างไร

ขั้นที่ 4 ระบุแหล่งทรัพยากร (Identifying Resources) การพิจารณาเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันดังต่อไปนี้

4.1 กลไกการติดตาม (tracking mechanism) เป็นเครื่องมือในการวัดการดำเนินงานของนักเรียน

4.2 หน่วยคะแนน (Currency) เป็นหน่วยของการวัดแต้มคะแนน เวลา หรือ เงิน เป็นต้น ถ้าดำเนินงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จทันเวลา

4.3 ระดับขั้น (Level) จำนวนการทำสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย นักเรียนทำงานได้สำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย จะสามารถข้ามไปทำงานชิ้นถัดไปเพื่อให้ได้คะแนนเพิ่มและได้ระดับที่สูงขึ้น

4.4 กติกา (Rules) พื้นฐานที่นักเรียนจะต้องทำความเข้าใจในการเรียนรู้ทั้งหมด

4.5 ผลป้อนกลับ (feedback) กลไกของครูและนักเรียนที่สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการที่ได้ดำเนินการ

ขั้นที่ 5 การประยุกต์เกี่ยวกับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน (Applying Gamification Elements) การนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ทางด้านการศึกษา สามารถแบ่งได้ คือ องค์ประกอบที่เกี่ยวกับตนเอง (Self-elements) เช่น คะแนนสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์ ระดับขั้น หรือการบ่งบอกถึงการจำกัดเวลา และองค์ประกอบที่เกี่ยวกับผู้อื่น (Social-elements) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ในการแข่งขัน หรือการร่วมมือกัน เช่น ตารางอันดับคะแนน การแสดงความคืบหน้าและความสำเร็จจะถูกเปิดเผยต่อสาธารณะ

MacMeekin (2013) ได้ระบุวิธีการบูรณาการของกลศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของนักเรียน ดังนี้

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ครูจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดนักเรียน

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

3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้

4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ครูจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน

5. สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล

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

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2562) ได้ระบุว่าผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบ 3 อย่าง ดังนี้

1. ผู้สร้างมีความจำเป็นต้องวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย โดยอาจจะต้องศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ระดับอายุ ทักษะการใช้เครื่องมือ ระดับชั้น ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมาย

2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ เมื่อจบเกมแล้วผู้สร้างมีจุดประสงค์ปลายทางใดที่จะให้กลุ่มเป้าหมายเกิด เช่น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเกิดทักษะใดทักษะหนึ่ง

3. การกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของเกม โดยผู้สร้างจะต้องกำหนดเนื้อหาของการเรียนรู้ ที่จะให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก หรือเนื้อหาเชื่อมโยงกันสามารถเรียนรู้ได้ทุกตอน ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และความต้องเรียนเรียนรู้

4. วางแผนกลยุทธ์ของเกม หรือกิจกรรม หรือภารกิจ ต่างๆ ที่อยากให้ผู้เล่นทำตามลำดับขั้น วางกติกาต่าง ๆ ของเกม หรือกิจกรรม โดยดึงเอาส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น แต้มสะสม (Points), กระดานผู้นำ (Leaderboards) มาใช้ เช่น นำแต้มสะสม มาให้คะแนนตามความยากง่ายของเกม หรือกิจกรรมนั้น ๆ นำระดับขั้น (Levels) มาให้ผู้เล่นตามจำนวนเวลาที่ผู้เล่นมีกับเกม หรือกิจกรรม โดยถือว่าเป็นค่าประสบการณ์ของผู้เล่น นำเหรียญตรา(Badge) มาแจกเมื่อผู้เล่นทำกิจกรรมพิเศษที่คุณซ่อนเอาไว้ในเกม หรือกิจกรรม กระดานผู้นำมาให้ผู้เล่นได้เห็นเด่นชัดในเกม หรือกิจกรรมในหน้าข้อมูลส่วนตัว (Profile) ของผู้เล่น

ตารางที่ 5 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน	Huang (2013)	Hsin Yuan Huang & Soman (2013)	MacMeekin (2013)	ฉัตรพงศ์ (2561)	ผู้วิจัย
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา	✓	✓	-	✓	✓
กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓
เลือกแนวคิด	-	-	✓	-	-
ระบุเรื่องราวของเกม	-	-	✓	✓	-
กำหนดโครงสร้างและกิจกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓
สร้างทีม	-	-	✓	-	-
ประยุกต์องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 5 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชันของนักการศึกษาต่าง ๆ พบว่า มีกระบวนการที่สอดคล้องกันแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา 2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) การกำหนดโครงสร้างและกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4) การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน โดยในงานที่วิจัยนี้ ผู้วิจัยได้เลือกทั้ง 4 ขั้นตอนในการพัฒนาเกมมิฟิเคชันเพื่อมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

2.5 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

โดยทั่วไปแล้วมีการนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในวงการธุรกิจอย่างแพร่หลาย แต่ปัจจุบันยังสามารถนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ในกิจกรรมการเรียนการสอน ก่อให้เกิดประโยชน์มากมาย ดังต่อไปนี้

Streckm (2013) ได้อธิบายประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้
2. สร้างแรงจูงใจ
3. ปรับปรุงความสัมพันธ์ของบุคคลในองค์กร
4. ส่งเสริมทักษะการสื่อสาร
5. เสริมสร้างความซื่อสัตย์

Hsin-Yuan Huang W and Soman D. A (2013) กล่าวถึงข้อดีของการนำเกมมิฟิเคชันว่า

1. ทำให้ห้องเรียนมีชีวิตชีวา ลดบรรยากาศตึงเครียดในห้องเรียน
2. สามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุกสาขาวิชาv

3. การออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมมีผลต่อสภาพและการเสาะหาของนักเรียนส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียน

4. เกมสามารถกระตุ้นเร้าความสนใจให้กับนักเรียนและสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน

5. การมีส่วนร่วมและศักยภาพในการแก้ปัญหาของนักเรียน

6. เป็นผลสำคัญที่เกิดจากธรรมชาติและการออกแบบเกม

Deese (1979) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

1. ส่งเสริมกระบวนการคิด

2. เพิ่มระดับการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

3. ไม่มีข้อจำกัดในการเรียนรู้

Lee and Hammer (2014) กล่าวว่า ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันมีดังนี้

1. จูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

2. เป็นเครื่องมือของครูในการแนะแนวและให้รางวัลแก่นักเรียน

3. ทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่สนุกสนาน อันจะนำนักเรียนไปสู่การเรียนรู้อย่างเหมาะสมได้

สุคนธา ทองรักษ์ (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้บุคลคลเกิดความกระตือรือร้นต่อการศึกษาค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำไปใช้

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ดังนี้

1. ส่งเสริมการเรียนรู้ กระบวนการคิดแก้ปัญหาและพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

2. ทำให้บุคคลเกิดแรงจูงใจ

3. ช่วยพัฒนาและปรับปรุงพฤติกรรมของบุคคล

4. พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์หรืออีคิวของนักเรียน

เบญจภัค จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับโจร, and อรัญ ซุยกระเดื่อง (2561) ได้กล่าวว่า หลักกลไกของเกม ทำให้นักเรียนมีความตื่นตัวมีความกระตือรือร้นในการเรียน โดยแนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุกสาขาวิชา รวมทั้งสามารถบูรณาการโครงสร้างของเกมมาใช้ในการออกแบบบทเรียน ทำให้เนื้อหามีความน่าสนใจและส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนได้

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ได้ระบุว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันประกอบด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์ และน่าสนใจอาทิเช่น

1. มีระบบการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจได้

2. รางวัลต่าง ๆ อยู่ในความสนใจของนักเรียน รวมถึงรางวัลที่มีระดับความยากง่ายของการได้มาที่แตกต่างกันจึงทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย

3. สื่อการเรียนรู้รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ถูกออกแบบให้มีสีสันสวยงามเหมาะสมกับวัยของนักเรียน

4. กิจกรรมต่าง ๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแข่งกัน การร่วมมือทำงานเป็นกลุ่มการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความท้าทาย สนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็แฝงเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนในทักษะต่าง ๆ

5. การจัดการเรียนรู้มีการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอน ไม่ซับซ้อนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

6. การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานกลุ่ม ให้นักเรียนมีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีคะแนนสูงกว่า จึงทำให้นักเรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น

ดังนั้นสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน ดังนี้ ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำข้อมูลที่ได้จากการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ไปใช้ได้อย่างเหมาะสม

2.6 เกมมิฟิเคชันกับการสร้างแรงจูงใจ

Frank L. Greitzer, Olga Anna Kuchar, and Kristy Huston (2007) ได้ให้ความเห็นว่า แรงจูงใจ คือกุญแจสำคัญในการเรียนรู้และการเล่นเกม โดยนักออกแบบเกมสามารถจูงใจผู้เล่นในการเรียนรู้ผ่านสภาพแวดล้อมการเล่นเกมที่มีลักษณะสอดคล้อง เช่นเดียวกับลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีของ Maslow ที่มนุษย์ทุกคนพึงมีและพึงต้องการเพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด ได้แก่

1) ความต้องการทางกายภาพ (Physiological Need)

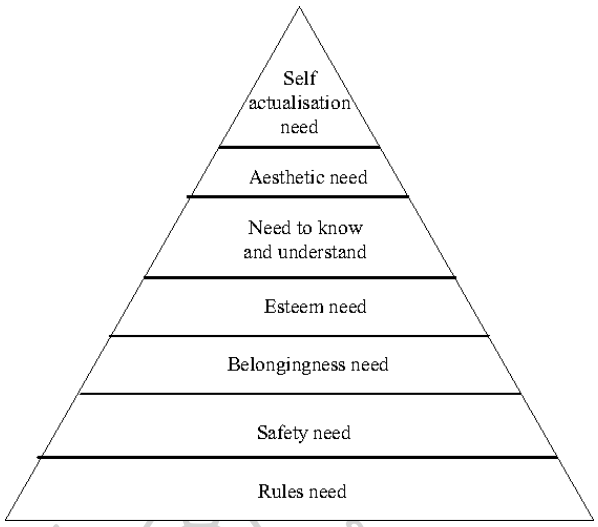
2) ความต้องการด้านปลอดภัย (Safety Need)

3) ความต้องการทางสังคม (Social Need)

4) ความต้องการการยกย่อง ชื่อเสียง เกียรติยศ (Esteem Need)

5) ความต้องการสูงสุด เพื่อเติมเต็มความสมบูรณ์แบบในชีวิต (Self-actualization Need)

โดยต้องได้รับการตอบสนองในระดับต่ำก่อนจึงจะพัฒนาสู่ความต้องการในระดับที่สูงขึ้นตามลำดับสูงขึ้นในพีระมิด



แผนภูมิที่ 2 พีระมิดความต้องการของผู้เล่นเกม ดัดแปลงจาก Siang et al. (2003)
ที่มา: https://www.researchgate.net/figure/Hierarchy-of-the-players-needs-adapted-from-Siang-Rao-2003_fig1_257414079 (2013)

ในระดับล่างสุดผู้เล่นต้องการข้อมูลที่จะเข้าใจกฎพื้นฐานของเกม เนื่องจากผู้เล่นไม่สามารถมีแรงจูงใจในการเล่นโดยไม่รู้กฎพื้นฐาน เมื่อกฎเป็นที่พอใจแล้ว จึงเกิดแรงจูงใจเพื่อบรรลุเป้าหมายของตนเองในลำดับถัดไป

Karl M Kapp (2012) ได้ขยายความเพิ่มเติมเกี่ยวกับกฎพื้นฐานที่สำคัญของเกมไว้ดังนี้

กฎ กติกาในเกมจะเป็นการบอกถึงจำนวนของผู้เล่น การให้รางวัล รูปแบบของเกม โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้

1) กติกาในการดำเนินงาน (Operational Rules) เป็นการอธิบายวิธีการหรือขั้นตอนในการเล่นเกม

2) กติกาพื้นฐาน (Constitutive Rule or Foundation Rules) ใช้สำหรับอธิบายโครงสร้างของเกม ในบางครั้งผู้เล่นอาจจะเป็นผู้กำหนดกติกาพื้นฐานเองได้

3) กติกาเชิงพฤติกรรม (Implicit Rules or Behavior Rule) เป็นข้อกำหนดเกี่ยวกับมารยาทในการเล่นเกมที่มีผู้เล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป โดยบอกเป็นนัยไม่ได้บอกโดยตรง ถ้าหากผู้เล่นคนใดละเมิดกติกาจะถูกไล่ออกจากเกม

4) กติกาในการเรียนการสอน (Instructional Rules) เป็นการควบคุมกระบวนการเรียนรู้ภายในเกม ซึ่งภายหลังเล่นเกมนักเรียนต้องเรียนรู้และสามารถจัดการความรู้ของตนเองได้

ระดับถัดไปผู้เล่นจะมีความต้องการด้านความปลอดภัย โดยในระหว่างการเล่มเกมมักจะต้องการข้อมูลที่ช่วยให้อยู่ในการเล่นเกมนานพอที่จะชนะและหลีกเลี่ยงการทำให้พ่ายแพ้ ระดับที่ 3 เป็นความต้องการครอบครองที่ผู้เล่นต้องรู้สึกอยากบรรลุเป้าหมายของเกม หลังจากที่ผู้เล่นรู้ว่าการ

ชนะมีความเป็นไปได้ จะเกิดความรู้สึกในระดับที่ 4 คือมีความมั่นใจมากยิ่งขึ้น ผู้เล่นจะรู้สึกถึงความสามารถในการควบคุมเกม ในระดับต่อไปผู้เล่นต้องเข้าใจและรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับเกม เช่นกลยุทธ์หรืออุปกรณ์ที่ซ่อนอยู่ ผู้เล่นเริ่มคาดหวังสิ่งที่ท้าทายมากขึ้น ระดับที่ 5 คือความต้องการด้านสุนทรียศาสตร์ เช่น ภาพกราฟิกที่ดี เสียงที่มีผลต่ออารมณ์ เพลงประกอบ ฯลฯ ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับผู้เล่นมาก และระดับบนสุดเป็นขั้นตอนที่ผู้เล่นรู้สึกสามารถทำสิ่งต่าง ๆ ภายในกฎของเกมและข้อจำกัดได้อย่างสมบูรณ์ในโลกเสมือนจริง

Bunchball (2010) ได้สรุปแรงจูงใจจากการใช้งานองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่า ขึ้นกับการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งมาจากความปรารถนาการได้รางวัล การแสดงออก การช่วยเหลือแบ่งปัน หรือการแข่งขัน นอกจากนี้การผสมผสานที่เหมาะสมของกลไกการทำงานและรูปแบบของระบบเกมจะสร้างปฏิกิริยาการตอบสนองทางอารมณ์ เกิดแรงจูงใจและความบันเทิง

Hamari, Koivisto, and Sarsa (2014) อธิบายถึงการใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเกมมิฟิเคชันเพื่อจำลองลักษณะของเกม และด้วยศักยภาพของเกมในการกระตุ้นผู้เล่น ทำให้แรงจูงใจเกิดขึ้นเมื่อบุคคลมีกำลังใจหรือถูกกระตุ้นให้ไปปฏิบัติงานหรือประพฤติในรูปแบบที่เฉพาะเจาะจง

Hwang (2018) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของแรงจูงใจพื้นฐาน 5 ปัจจัยหลักที่สอดคล้องกับองค์ประกอบของเกม ที่แสดงให้เห็นชัดว่าเกมมิฟิเคชันมีความสอดคล้องกับการส่งเสริมแรงจูงใจ ดังนี้

ตารางที่ 6 องค์ประกอบของแรงจูงใจพื้นฐานและองค์ประกอบของเกม

องค์ประกอบของแรงจูงใจพื้นฐาน	**องค์ประกอบของเกม**
เป้าหมาย (วัตถุประสงค์ที่ชัดเจน)	เหรียญแห่งความสำเร็จ เป้าหมายที่เกี่ยวกับกิจกรรม ติดตามความคืบหน้า เป้าหมายการแข่งขันระยะสั้นและระยะยาว
การเข้าถึง (นักเรียนได้เลือกกระทำและมีส่วนร่วม)	ระดับชั้น นำทางพัฒนาความสามารถนักเรียน ตัวเลือกทางเลือก
ผลป้อนกลับ (ตัวชี้วัดความสามารถ)	ติดตามความคืบหน้า บ่งบอกถึงความก้าวกน้าส่วนบุคคล เหรียญแห่งความสำเร็จ ประสิทธิภาพเชิงคุณภาพและปริมาณ
ความท้าทาย (โอกาสให้นักเรียนได้แข่งขัน)	การสร้างทีมแข่งขัน พัฒนาความรู้ความสามารถเดิม

องค์ประกอบของแรงจูงใจพื้นฐาน	องค์ประกอบของเกม
	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มและข้ามกลุ่ม ส่งเสริมการแข่งขันระหว่างเพื่อนร่วมทีม กระดานผู้นำ
ความร่วมมือ	เพื่อนร่วมทีม ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือและการสื่อสาร เน้นสร้างความสัมพันธ์

สามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันสามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้จากสิ่งที่ง่ายไปสู่สิ่งที่ยากได้อย่างเป็นลำดับ และการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเข้ามาเกี่ยวข้องสามารถทำให้เกิดแรงจูงใจตามลำดับขั้นที่สอดคล้องกับความต้องการของมนุษย์ทั้ง 5 ขั้น เริ่มจากความต้องการทางกายภาพ ความต้องการด้านปลอดภัย ความต้องการทางสังคม ความต้องการการยกย่อง และความต้องการสูงสุดของชีวิต โดยการค้นพบศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง เมื่อนักเรียนได้บรรลุแล้ว จะทำให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Dominquez, De-Morcos, Fernandez-Sanz, Pegas, and Jose-Javier (2012) ได้พัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันผ่านระบบอีเลิร์นนิ่งทำให้นักเรียนมีความท้าทาย มีคะแนนในการทำแบบฝึกหัดและมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นด้วย

Gabriel (2013) ได้ศึกษาผลของการปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของนักศึกษาระดับปริญญาโท ด้วยการให้คะแนน แสดงอันดับผู้นำ ผลการวิจัยพบว่า เทคนิคเกมมิฟิเคชันทำให้บทเรียนมีความน่าใจมากขึ้นและมีช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

Banfield and Wilkerson (2014) ได้ศึกษาถึงการเพิ่มแรงจูงใจภายใน และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองของนักเรียนโดยผ่านการใช้รูปแบบการสอนด้วยแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน โดยทดลองใช้รูปแบบการสอนนี้กับนักศึกษาในระดับปริญญาตรีที่เรียนในวิชาการบริหารจัดการระบบและความปลอดภัย (System administration and security) ซึ่งผลการศึกษาพบว่า นักเรียนร้อยละ 96 มีแรงจูงใจภายใน และความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในระดับที่สูงเมื่อใช้รูปแบบการสอนตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน

จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์กลุ่ม

ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 30 คน โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ศุภกร ถิรมงคลจิต (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อสร้างเสริมแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันของกลุ่มทดลองและการจัดกิจกรรมแบบปกติของกลุ่มควบคุม กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 66 คน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีแรงจูงใจสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข (2559) ได้นำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการสอน เพื่อศึกษาถึงผลที่เกิดขึ้นทั้งในด้านแรงจูงใจ การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนของนักศึกษา ในการเรียนการสอนรูปแบบปกติกับการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน 2) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนของนักศึกษา 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการทำงานกลุ่มของนักศึกษา และ 4) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา พบว่า การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สามารถจูงใจให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเข้าห้องเรียนเพิ่มสูงขึ้น การทำเควสเพื่อเก็บไอเท็มต่าง ๆ สามารถจูงใจให้นักศึกษามีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทั้งในการตอบคำถาม การทดสอบย่อย และการทำกิจกรรมในชั้นเรียน

วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และเพื่อศึกษาเจตคติของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษ ดำเนินการวิจัยโดยการเก็บข้อมูลจากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ทักษะการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเจตคติของนักเรียนต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M = 4.51, SD = .08)

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง จังหวัดพิจิตร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก

จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เห็นได้ว่า เกมมิฟิเคชันสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับแนวคิดหรือวิธีการสอนอื่น ๆ ได้ เนื่องจากกลไกและความเป็นพลวัตของเกมมิฟิเคชัน สามารถเกิดขึ้นได้ในทุกสถานการณ์ที่เกิดการแข่งขันควบคู่กับความร่วมมือของนักเรียนเอง โดยเฉพาะเมื่อนำมาใช้กับการจัดการเรียนการสอนภาษาที่สอง จะมีส่วนช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จและลดความวิตกกังวลในการเรียนภาษาได้เป็นอย่างดี

3. การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

จากการศึกษาเกี่ยวกับความหมายของการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ได้มีนักการศึกษาให้ความหมายและรายละเอียดดังต่อไปนี้

Bygate (2001) กล่าวถึงความสำคัญของภาระงานไว้ว่า การใช้ภาระงานเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะภาษาเป้าหมายของผู้เรียน ในประเภทของภาระงานที่แตกต่างกันออกไปช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาเป้าหมายสื่อสารได้อย่างมีความหมาย

Ellis and Rod (2004) กล่าวว่า ภาระงานในความหมายของงานปฏิบัติที่นำมาใช้ในการเรียนการสอนคือ กิจกรรมหนึ่งซึ่งต้องการให้นักเรียนใช้กระบวนการคิดผ่านข้อมูลที่ได้มา โดยครูเป็นผู้ควบคุม และสร้างกระบวนการนี้ และได้ให้ลักษณะของภาระงานไว้ 4 ประการดังต่อไปนี้ ประการแรกคือ เป็นกิจกรรมในการสอนและการเรียนรู้ภาษา ต้องเป็นกิจกรรมที่ทำให้นักเรียนบรรลุเป้าประสงค์การเรียนรู้ ประการที่สองคือ งานปฏิบัติให้ความสำคัญในเรื่องของความหมายหรือรูปแบบทางภาษาด้วย ประการที่สาม คือ งานปฏิบัติต้องเกี่ยวข้องกับการสื่อสาร เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการ ฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาได้จริง ประการที่สี่ คือ งานปฏิบัติต้องใช้ทักษะทางภาษา 1 ทักษะหรือมากกว่า

Branden (2005) ได้กล่าวถึงความหมายของภาระงานไว้ว่า ภาระงาน คือกิจกรรมที่มีคนมีส่วนร่วมเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายร่วมกัน โดยมีเป้าหมายคือ การเข้าใจภาษาที่ป้อนและการสร้างผลผลิตทางภาษา เช่น การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสถานการณ์จริงผ่านการใช้ภาษา ซึ่งจะทำให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

Willis (2007) กล่าวเพิ่มเติมถึงความหมายของภาระงานจริงไว้ว่า ภาระงานจริงเป็นการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานที่สะท้อนให้เห็นถึงการใช้ภาษาจริงในสังคม ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับความหมาย คือ ขั้นที่นักเรียนสร้างความหมายเพื่อการสื่อสารได้จริง 2) ระดับสื่อสาร คือ ขั้นที่นักเรียนเข้าใจถึงพฤติกรรมการสื่อสารในสถานการณ์จริง เช่น การเดาความหมาย การแสดงความคิดว่าเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย และ 3) ระดับกิจกรรม คือ ขั้นที่นักเรียนใช้ภาษาสื่อสารเพื่อทำกิจกรรมได้เสมือนกับสถานการณ์จริงนอกห้องเรียน เช่น การเล่าเรื่อง การอธิบายถึงวิธีการประดิษฐ์สิ่งของ

จากความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานสามารถกล่าวโดยสรุปได้ว่า หมายถึง การจัดกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนใช้ภาษาเป้าหมายผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริง โดยใช้ภาระงานต่าง ๆ ให้นักเรียนปฏิบัติ และมีครูเป็นผู้ควบคุม และประเมินผลเพื่อดูผลลัพธ์ของการปฏิบัติงาน

3.2 ประเภทกิจกรรมแบบเน้นภาระงาน

การจัดการเรียนการสอนภาษาด้วยวิธีการเรียนรู้ที่เน้นภาระงาน เป็นแนวการสอนภาษาที่ครูมอบหมายกิจกรรมหรือชิ้นงานให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงตามเป้าหมายที่กำหนด โดยสามารถแบ่งประเภทของภาระงานได้ดังต่อไปนี้

Richards, Gallo, and Renandya (2001) ได้นำเสนอรูปแบบของการจัดภาระงานเพื่อการเรียนการสอน (Pedagogical Task) ที่แตกต่างกันไว้อีก 5 ประเภท ดังนี้

1. ภาระงานประเภทจิ๊กซอว์ (Jigsaw Task) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียนคนอื่น ๆ เพื่อเรียบเรียงเรื่องราวให้สัมพันธ์กัน เช่น นักเรียนได้รับเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม นักเรียนจะต้องทำการเล่าเรื่องร่วมกันกับกลุ่มอื่น ๆ โดยลำดับเหตุการณ์ตามท้องเรื่องได้อย่างถูกต้อง

2. ภาระงานแลกเปลี่ยนข้อมูล (Information-gap Task) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างบุคคลหรือกลุ่ม โดยที่จะได้รับชุดข้อมูลที่แตกต่างกันนักเรียนจะต้องทำการสื่อสารเพื่อขอและให้ข้อมูลเพื่อให้ภาระงานนั้นแล้วเสร็จ

3. ภาระงานแก้ปัญหา (Problem Solving Task) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้คิดหาแนวทางแก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่กำหนดตามชุดของข้อมูลที่กำหนดให้

4. ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ (Decision-Making Task) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้ใช้เหตุผลในการตัดสินใจต่อเรื่องหรือปัญหาที่ครูกำหนด โดยนักเรียนต้องอธิบายเหตุผลที่เลือกตัดสินใจสิ่งนั้น

5. ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Opinion Exchange Tasks) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกัน โดยไม่จำเป็นต้องมีความเห็นที่ตรงกันกับบุคคลอื่น

Oxford, Cho, Leung, and Kim (2004) ให้เสนอลักษณะของภาระงานในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

1. งานที่เป็นหน้าที่รับผิดชอบ ความหมายในลักษณะนี้มีนัยถึงงานที่ต้องใช้แรงในการลงมือทำงาน (Externally Imposed)

2. งานที่เป็นองค์ประกอบของหลักสูตรและการสอนหรือแผนการดำเนินการเพื่อผลลัพธ์ด้านภาษา งานลักษณะนี้จะพบในการศึกษาระดับวิชาชีพของผู้ใหญ่และในการศึกษาระดับประถมศึกษา ซึ่งบางครั้งอาจพบได้ในการเรียนภาษาที่สอง

3. งานที่เป็นกรอบพฤติกรรมที่แยกต่างหากจากกิจกรรม (Behavioral Framework Distinct from Activity) โดยที่งาน คือ งานที่เป็นต้นแบบด้าน ที่แจกให้ผู้เรียนและให้ผู้เรียนสร้างข้อมูลเอง

4. งานที่เป็นกิจกรรมทางการสื่อสารที่มีความหมายและนำไปใช้ได้จริง เป็นกิจกรรม หรือเป้าหมายที่ใช้ภาษาในการทากิจกรรม และผู้เรียนจะต้องมีการเจรจาหาความหมายและจดจ่ออยู่ในการสื่อสารที่เป็นธรรมชาติและมีความหมาย

5. งานที่เป็นกิจกรรมที่เน้นความถูกต้องหรือเน้นโครงสร้างภาษา เป็นกิจกรรมที่เน้นรูปแบบภาษา ในยุคก่อนมีความเป็นงานเชิงฝึกทักษะกลไกและไม่เน้นการสื่อสาร แตกต่างจากยุคปัจจุบันที่เน้นทั้งความถูกต้องของภาษาในบริบทที่ก่อให้เกิดการสื่อสาร

Nunan (2006) ได้กำหนดรูปแบบของภาระงานไว้ 2 ประเภท คือ ภาระงานเพื่อการเรียนการสอน (Pedagogical Task) ซึ่งเป็นภาระงานในชั้นเรียน และภาระงานจริง (Real-world Task) ซึ่งเป็นภาระงานที่เน้นการฝึกใช้ภาษาในชีวิตประจำวัน มีรายละเอียดดังนี้

1. ภาระงานเพื่อการเรียนการสอน (Pedagogical Task) ภาระงานเพื่อการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนภาษาจากการทำกิจกรรมผ่านการทำภาระงานในห้องเรียน โดยแบ่งประเภทของภาระงานเพื่อการเรียนการสอนไว้ 2 ประเภท ดังนี้

1.1 ภาระงานเพื่อการฝึกฝน (Rehearsal Rational) เป็นภาระงานที่นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาอย่างมีเป้าหมาย และฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เช่น การเขียนประวัติของตัวเองเพื่อใช้ในการสมัครงาน (Resume) นักเรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาอย่างถูกต้อง และสื่อสารได้

อย่างมีความหมาย โดยการทำภาระงานนี้จะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกและพัฒนาทักษะทางภาษาของตนเองได้ดียิ่งขึ้นผ่านการทำกิจกรรมแบบจับคู่และได้รับคำแนะนำจากครู

1.2 ภาระงานเพื่อการกระตุ้น (Activation Rationale) เช่น การจัดกิจกรรมให้นักเรียนทำภาระงานกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน โดยกำหนดสถานการณ์ให้นักเรียนอยู่บนเรือที่กำลังจะจมและนักเรียนต้องว่ายน้ำไปที่เกาะถึงจะรอดจากการจมน้ำ โดยมีเงื่อนไขว่านักเรียนมีภาชนะกันน้ำ 1 อย่าง ให้นักเรียนตัดสินใจเลือกสิ่งของที่จะนำไป งานนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนได้รับการกระตุ้นจากสถานการณ์ที่ได้รับเพื่อให้เกิดการใช้ภาษาและโครงสร้าง

2. ภาระงานจริง (Real-world Task) เป็นการนำสื่อในชีวิตจริงเข้ามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสฝึกการใช้ภาษาอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในชีวิตจริง เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสถานการณ์จริง เป็นต้น

Willis (2007) ได้กล่าวถึงภาระงานที่เกี่ยวโยงกันกับการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง ดังนี้

1. ภาษาเพื่อจุดประสงค์เฉพาะทาง (English for Specific Purposes) ในการจัดการเรียนรู้แบบภาษาเพื่อจุดประสงค์เฉพาะทาง ผู้สอนจะต้องสะท้อนให้ผู้เรียนได้เกิดการใช้ภาษาได้เสมือนในสถานการณ์จริง เช่น ภาษาเพื่อจุดประสงค์ทางวิชาการ และภาษาเพื่อการประกอบอาชีพ ตัวอย่างเช่น ภาระงานการทำนาย (Prediction Task) เช่น การให้อ่านบทความเชิงวิชาการ เพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาเฉพาะทาง โดยอาจมีการกำหนดขั้นตอนการทำกิจกรรมเริ่มจากจับกลุ่มอ่านบทความหรืองานวิจัย จดบันทึกคำถามที่สำคัญที่อาจมีคำตอบอยู่ในบทความ จากนั้นผู้สอนจึงถามผู้เรียนทายคำตอบสิ่งที่กลุ่มตนเองได้ตั้งคำถามไว้

2. ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (Everyday English) มักเป็นรูปแบบของการให้ภาระงานที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริง เช่น การพูดสนทนา การอ่านข่าวหนังสือพิมพ์ การร่วมกันสรุปและอภิปรายในหัวข้อต่างๆ ร่วมกันในห้องเรียนโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาสื่อสารได้มากที่สุด

สรุปได้ว่า กิจกรรมภาระงานส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกัน และมีเป้าหมายที่ชัดเจน มีภาระงานอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษา ที่สมจริงเพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจริงได้ดี รวมถึงมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน มีความรับผิดชอบในการทำภาระงาน และผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติภาระงานจะขึ้นอยู่กับนักเรียน จากนั้นนักเรียนจะเลือกมาใช้ตัดสินหรือแก้ปัญหาด้วยวิธีการการสื่อสารทางเดียวหรือสองทางก็ได้ด้วยทักษะทางภาษา ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกภาระงาน 5 ประเภทมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ การสร้างสรรค์ภาระงาน ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ ภาระงานนำเสนอข้อมูลใหม่ ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และภาระงานหาข้อมูลที่ขาดหายไป เนื่องจากมีลักษณะที่สอดคล้องกับระดับความสามารถของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นเป็นวัยที่มีพัฒนาการทางสติปัญญาที่มากขึ้น ชอบคิด

สามารถใช้เหตุผลได้ดี และแสดงความคิดเห็นวิพากษ์วิจารณ์ต่าง ๆ อีกทั้งรูปแบบภาระงานดังกล่าวมีความเหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการวิจัย

3.3 องค์ประกอบของกิจกรรมภาระงาน

Candlin and Murphy (1987) ได้แยกองค์ประกอบของภาระงานไว้ดังนี้

1. ข้อมูลทางภาษา (Input) คือ ข้อมูลที่ใช้ในการดำเนินกิจกรรม ซึ่งอาจเป็นข้อมูลทั่วไป

2. บทบาท (Role) คือ การกำหนดบทบาทของนักเรียนต้องปฏิบัติอย่างไร ขณะดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ

3. สถานที่ (Setting) คือ ควรกำหนดห้องเรียนให้เป็นสถานการณ์ต่าง ๆ ตามหน้าที่ทางภาษาที่กำหนดไว้ขณะทำกิจกรรม ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงกิจกรรมในชั้นเรียนเข้ากับสถานการณ์จริงนอกห้องเรียน

4. การดำเนินกิจกรรม (Actions) คือ การระบุขั้นตอนว่า นักเรียนจะดำเนินกิจกรรมอย่างไรจึงจะบรรลุผล

5. ผลลัพธ์ (Outcome) คือ ควรระบุว่า หลังจากภาระงานลุล่วงแล้ว มีผลลัพธ์ได้ทางเดียวหรือหลายทางขึ้นอยู่กับการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาของนักเรียนขณะทำกิจกรรม

6. ผลสะท้อนกลับ (Feedback) คือ ควรประเมินค่าของภาระงานว่านักเรียนสามารถดำเนินกิจกรรมได้บรรลุผลสำเร็จหรือไม่ เกิดการเรียนรู้หรือไม่ สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนรู้กับสถานการณ์จริงได้ดีหรือไม่

Pica et al. (1993) กล่าวถึงองค์ประกอบของกิจกรรมเน้นภาระงานว่ามี 2 ส่วน คือ

1. จุดมุ่งหมาย (Goals) ของภาระงาน คือ การระบุภาระงาน นักเรียนร่วมกันทำงานเป็นกลุ่มหรือเดี่ยว เพื่องานภาระงานนั้นถึงจุดหมายและบรรลุผล

2. งานหรือกิจกรรม (Work or Activities) แบ่งเป็น 2 ชนิด ได้แก่

2.1 งานที่ระบุความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียน (Interact and Relationship) โดยนักเรียนจะเป็นคนให้ข้อมูล (Suppliers) หรือเป็นผู้ร้องขอ (Requesters) ขณะร่วมทำงานเพื่อให้งานนั้นบรรลุวัตถุประสงค์

2.2 งานที่ระบุว่านักเรียนจำเป็นต้องมีหรือไม่ปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

Ellis and Rod (2004) กล่าวว่าหากพิจารณาภาระงานเฉพาะด้าน ควรคำนึงถึงองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ข้อมูลทางภาษา (Input) เป็นข้อมูลทางภาษาที่กำหนดให้นักเรียนปฏิบัติภาระงาน เช่น ข้อมูลทางภาษาแบบใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด (Verbal and Non-verbal)

2. สถานการณ์ในการสอน (Conditions) ควรกำหนดรูปแบบของสถานการณ์ในการปฏิบัติภาระงา เช่นกิจกรรมทั้งชั้นเรียน หรือกิจกรรมกลุ่มย่อย เป็นตัน

3. กระบวนการสอน (Procedures) ควรระบุขั้นตอนในการสอน เพื่อให้นักเรียนใช้ประกอบการปฏิบัติงานให้เสร็สมบูรณ์ เช่น นักเรียนต้องเตรียมก่อนการปฏิบัติงานหรือไม่

4. ผลลัพธ์ของภาระงาน (Outcomes) เมื่อนักเรียนปฏิบัติงานเสร็จสมบูรณ์ ผลลัพธ์เกิดจากการปฏิบัติงานของนักเรียนและกระบวนการที่ใช้ในการปฏิบัติภาระงาน เช่น เมื่อนักเรียนประสบปัญหาในการสื่อสารนักเรียนอาจใช้วิธีการแก้ปัญหาข้อผิดพลาด หรือคำถามช่วยขยายหัวข้อเรื่อง

Nunan (2006) ได้กำหนดองค์ประกอบของภาระงานที่ประกอบด้วย เนื้อหา สื่อ อุปกรณ์ กิจกรรม เป้าหมายนักเรียนและบริบททางสังคม ดังต่อไปนี้

1. จุดมุ่งหมาย (Goals) คือ การบอกขอบเขตของงานว่าต้องการให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายในการดำเนินภาระงานนั้น เช่น เพื่อพัฒนาทักษะการพูดและการเขียน

2. ข้อมูลทางภาษา (Input) คือ ข้อมูลที่มีลักษณะสมจริงเพื่อให้นักเรียนใช้ในการดำเนินภาระงานนั้น ซึ่งมีหลายรูปแบบ เช่น จดหมาย ข้อความข่าวหนังสือพิมพ์ รูปถ่าย ภาพวาด ตารางเวลา โฆษณาจากสื่อสิ่งพิมพ์ และแผนที่ เป็นต้น

3. กิจกรรม (Activities) คือ การระบุถึงวิธีการดำเนินกิจกรรมของนักเรียนต่อข้อมูลทางภาษา (Input) ในกิจกรรมนั้น ๆ ซึ่งกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาในลักษณะสมจริง มีการปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

4. บทบาทของครู (Teacher Role) คือ ระบุว่าขณะดำเนินกิจกรรมนั้น ครูมีบทบาทอย่างไร เช่นครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ผู้ร่วมกิจกรรม (Participant) ผู้ร่วมสังเกตการณ์ (Observer) หรือผู้ให้คำแนะนำ (Counselor) เป็นต้น

5. บทบาทของนักเรียน (Learner Role) คือ ระบุว่าขณะดำเนินกิจกรรมนั้น นักเรียนมีบทบาทอย่างไร เช่นเป็นผู้ร่วมสนทนา (Conversation Partner) เป็นผู้ฟัง (Listener) เป็นตัน

6. สถานที่ (Setting) คือการจัดสภาพการณ์ในห้องเรียน ให้เป็นสถานที่ต่าง ๆ ตามหน้าที่ของภาษา เช่นสถานีรถไฟ โรงพยาบาล เป็นต้น

ตารางที่ 7 ผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

องค์ประกอบของกิจกรรมภาระงาน	Candlin (1987)	Pica et al. (1993)	Ellis (2004)	Nunan (2006)	ผู้วิจัย
ข้อมูลทางภาษา	✓	-	✓	✓	✓
บทบาทของนักเรียน	✓	-	-	✓	✓
บทบาทของครู	-	-	-	✓	-
สถานที่	✓	-	-	✓	✓
การดำเนินกิจกรรม	✓	-	✓	-	✓
ผลลัพธ์	✓	-	-	-	-
ผลสะท้อนกลับ	✓	-	-	-	-
จุดมุ่งหมาย	-	✓	-	✓	✓
งานหรือกิจกรรม	-	✓	-	✓	✓
สถานการณ์การสอน	-	-	✓	-	-
ผลลัพธ์ของภาระงาน	-	-	✓	-	-

กล่าวโดยสรุป องค์ประกอบของกิจกรรมเน้นภาระงานประกอบด้วยจุดมุ่งหมายของภาระงานที่ระบุว่าต้องการให้ภาระงานนั้นบรรลุวัตถุประสงค์ของหน้าที่ภาษาอย่างใดอย่างหนึ่งในการกระทำกิจกรรมนั้น นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษาโดยใช้ตัวป้อนสมจริงซึ่งจะทำให้นักเรียนเชื่อมโยงเหตุการณ์ในภาระงานนั้น ๆ กับเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงในสถานการณ์จริง ทั้งนี้กิจกรรมนั้นต้องมีการระบุขั้นตอนที่ชัดเจน และในขณะเดียวกันภาระงานนั้นต้องมีการกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนว่ามีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างไร

3.4 ขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนของกิจกรรมแบบเน้นภาระงาน

กระบวนการเรียนการสอนของกิจกรรมแบบเน้นภาระงาน เป็นการจัดการเรียนการสอนเพื่อการเรียนรู้ภาษาที่เกิดจากการใช้ภาระงานเป็นสื่อกลางสำคัญ ซึ่งสิ่งที่สำคัญคือนักเรียนต้องรู้เป้าหมายของภาระงานนั้น ๆ รวมถึงศึกษาและต้องเข้าใจขั้นตอนการปฏิบัติงานให้ถูกต้องครบถ้วน โดยมีนักวิชาการได้อธิบายขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ไว้ดังนี้

Prabhu (1987) กล่าวไว้ว่า ก่อนที่จะพัฒนาการใช้ภาษาได้ตามความต้องการนั้น จะต้องพัฒนาความเข้าใจภาษาก่อน โดยไม่มีการกำหนดโครงสร้างทางคำศัพท์หรือหัวข้อทางภาษา นั่นคือการพัฒนารูปแบบของภาษาต้องเกิดจากการรับรู้ภาษาโดยผ่านระบบการจัดการภายใน โดยไม่มี

ลำดับขั้นตอนของบทเรียนที่ต้องฝึกหรือต้องใช้ภาษา และ Prabhu ได้กำหนดขั้นตอนการปฏิบัติภาระงานไว้ 2 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียมปฏิบัติภาระงาน (Pre-task) คือขั้นตอนกระบวนการที่ครูใช้กับนักเรียนทั้งชั้นเรียนหนึ่งกลุ่มหรือหนึ่งคน เพื่อแสดงหรือสาธิตกิจกรรมก่อน เป็นการมุ่งเร้าและดึงดูดความสนใจของนักเรียน ซึ่งเป็นกระบวนการที่ทำให้นักเรียนรู้สึกผ่อนคลาย ลดความยากของบทเรียน และเป็นการให้นักเรียนได้คิดถึงภาษาที่ต้องนำมาใช้ในการทำกิจกรรม

2. ขั้นการปฏิบัติภาระงาน (Task) คือขั้นตอนกระบวนการที่ให้นักเรียนปฏิบัติจริง ซึ่งส่วนใหญ่จะให้นักเรียนปฏิบัติเป็นรายบุคคล และหลังปฏิบัติกิจกรรมดังกล่าวครูจะให้ข้อมูลป้อนกลับด้วยนั่นเอง

Ellis and Rod (2004) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการเรียนแบบเน้นภาระงานที่คล้ายคลึงกับ Prabhu และ Wilis ดังนี้

1. ขั้นตอนเตรียมงานปฏิบัติ (Pre-Task) เป็นขั้นตอนที่มุ่งเน้นการเตรียมนักเรียนให้สามารถทำงานปฏิบัติได้ โดยเป็นแนวทางการปฏิบัติที่สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนได้นั้นจะต้องอาศัยวิธีการ 4 วิธี ดังต่อไปนี้

วิธีที่ 1 สนับสนุนนักเรียนให้ปฏิบัติงานที่มีลักษณะเหมือนกับงานปฏิบัติ

วิธีที่ 2 ให้นักเรียนสังเกตรูปแบบของการทำงานปฏิบัติ

วิธีที่ 3 ส่งเสริมความพร้อมที่ปฏิบัติงานในขั้นต่อไป

วิธีที่ 4 วางแผนอย่างเป็นระบบสำหรับงานปฏิบัติหลัก ได้แก่ การวางแผนปฏิบัติงานสำหรับนักเรียน การวางแผนที่ชี้แนะรูปแบบภาษาและการวางแผนแบบเน้นเนื้อหา

2. ขั้นระหว่างการปฏิบัติงาน (During-Task หรือ Task Cycles) มี 2 วิธี ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 คุณลักษณะงานปฏิบัติ (Task Performance Options) หมายถึง คุณลักษณะต่าง ๆ ของงานปฏิบัติที่ส่งเสริมนักเรียนสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยครูสามารถวางแผนการจัดการเรียนรู้ล่วงหน้าได้ เช่น

1. ในขั้นนั้นการใช้ภาษาที่ถูกต้อง นักเรียนสามารถกำหนดเวลาเองได้สำหรับการปฏิบัติงานในกรณีที่ไม่คำนึงถึงการใช้ภาษาที่ถูกต้องนัก

2. การให้ข้อมูลบางส่วนกับนักเรียนในขณะที่นักเรียนกำลังปฏิบัติภาระงาน

3. การให้คำแนะนำในภาระงานปฏิบัติที่นักเรียนไม่คาดคิดคำตอบไว้ล่วงหน้า ซึ่งเป็นการท้าทายนักเรียน เช่น ภาระงานปฏิบัติที่ต้องการตัดสินใจ (A Decision-making Task) ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจ และฝึกใช้ภาษาในภาระงานปฏิบัติเพิ่มขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 คุณลักษณะทางด้านกระบวนการ (Process Options) หมายถึง ขั้นตอนของการปฏิบัติภาระงานที่กำหนดให้นักเรียนทำตามภาระงานที่ได้รับมอบหมายให้สมบูรณ์

ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-Task หรือ Language Focus) เป็นขั้นตอนที่นักเรียน

3. รายงานผลการปฏิบัติงาน พร้อมทั้งประเมินผลการปฏิบัติงานของนักเรียนเอง สามารถระบุสาเหตุของปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาในการสื่อสารรวมทั้งการใช้ภาษาในการปฏิบัติงาน หลังจากนั้นครูเลือกปัญหาทางภาษา ซึ่งนักเรียนใช้ไม่ถูกต้องขณะปฏิบัติงานมาวิเคราะห์แก้ไขภาษาให้ถูกต้องร่วมกันในชั้นเรียน และสุดท้ายให้นักเรียนได้ทำงานปฏิบัติซ้ำอีกครั้งหนึ่งเพื่อให้โอกาสนักเรียนได้ปรับปรุงชิ้นงานของตนเอง

Willis (2007) ได้แบ่งขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนของกิจกรรมการเรียนแบบเน้นภาระงาน 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. ขั้นก่อนปฏิบัติภาระงาน (Pre-task) เป็นกระบวนการที่ครูนำเสนอหัวข้อในการจัดการเรียนการสอน บอกหรือทบทวนคำศัพท์และวลีที่เป็นประโยชน์ตรงกับบทเรียนที่เรียน และครูต้องมั่นใจว่านักเรียนพร้อมที่จะเรียนรู้ในขั้นตอนต่อไปได้

2. ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Task Cycle) เป็นกระบวนการที่นักเรียนมีบทบาทในการปฏิบัติงานอาจทำอยู่ในรูปงานคู่หรือกลุ่ม มีการวางแผนเตรียมรายงานและนำเสนอในชั้นเรียน เช่น การรายงานปฏิบัติงาน การรายงานการค้นพบข้อมูลในชั้นเรียน โดยครูเพียงแค่ช่วยนักเรียนตรวจแก้งานนำเสนอ โดยคอยกระตุ้นนักเรียน และช่วยให้นักเรียนมั่นใจในการนำเสนองานนั้น ๆ

3. ขั้นเน้นความรู้ทางภาษา (Language Focus) เป็นกระบวนการขั้นตอนหลังปฏิบัติภาระงาน มีการวิเคราะห์นักเรียน ตรวจสอบและอภิปรายรูปแบบภาษาหรือเน้นความรู้ทางภาษา (Language Features) ที่ใช้ในภาระงาน โดยครูฝึกและทบทวนรูปแบบทางภาษาให้แก่นักเรียนเพื่อเพิ่มเติมสร้างความมั่นใจ มีการทบทวนคำศัพท์และวลีที่จำเป็นอื่น ๆ เพิ่มเติมด้วย

พนอ สงวนแก้ว (2553) ได้อธิบายขั้นการสอนด้วยวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานไว้ดังนี้

1. ขั้นก่อนปฏิบัติการ (Pre-task: P) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับภาระงานที่นักเรียนต้องปฏิบัติ โดยใช้วิธีการให้ตัวอย่างทั้งวิธีการปฏิบัติงานและผลผลิตของงานในการสร้างความเข้าใจเละกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

2. ขั้นปฏิบัติการ (Action: A) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการอ่านเน้นกระงานในรูปแบบกรทำงานร่วมกันในบรรยากาศของความเพลิดเพลิน โดยเนื้อหาที่ใช้ในการส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านตามขั้นตอนความเข้าใจระดับตัวอักษรและความเข้าใจระดับตีความ รวมทั้งให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการการประเมินผลงานร่วมกัน

3. ขั้นความรู้ควรจำ (Noseworthy-knowledge: N) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ทบทวนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ ความคิดจากการปฏิบัติกิจกรรม ส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือและการให้ความช่วยเหลือ โดยครูเป็นผู้อำนวยความสะควกให้ความช่วยเหลือนักเรียนในทุกรูปแบบ

นักเรียนได้ร่วมงานกับผู้ที่มีความแตกต่างกัน มีการช่วยหลือและชี้แนะจากผู้ที่มีความชำนาญมากกว่า เป็นการเสริมศักยภาพเพื่อให้นักเรียนสั่งสมความชำนาญขึ้นทีละน้อย (Scaffolding)

4. ขั้นผลผลิต (Outcome: O) มีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในการทำภาระงาน ความพึงพอใจต่อกิจกรรมและความคงทนในการเรียนของนักเรียนจากการปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการสร้างความรู้ภายในกลุ่มนักเรียน โดยครูมีบทบาทเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม

ทัศนีย์ จันติยะ (2558) กล่าวถึงขั้นตอนการสอนภาษาแบบเน้นภาระงานว่ามีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นก่อนปฏิบัติงาน (Pre-task) ครูชี้แจงภาระงานและกระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียน ครูคอยชี้แนะและควบคุมให้ นักเรียนฝึกหัดสิ่งที่อยู่ในเนื้อหาโดยครูคอยชี้แนะ

2. ขั้นปฏิบัติงาน (Task cycle) ครูให้ทักษะของงานที่อยู่ในโลกของความจริงหรือใกล้เคียงกับโลกความเป็นจริงของนักเรียนเมื่อทำกิจกรรมเสร็จแล้วเตรียมรายงานแล้วนำเสนอ โดยครูให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อนักเรียนได้ทราบข้อมูลที่ถูกต้อง

3. ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-task หรือ Language Focus) นักเรียนฝึกฝน ครูทบทวนรูปแบบภาษาเพื่อสร้างความมั่นใจ

พรนภัส ทับทิมอ่อน (2562) ได้พัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษแบบเน้นภาระงานที่มีชื่อว่า PTFT Model โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นเตรียมตัวก่อนทำภาระงาน (Pre-task Priming Activities: P) เป็นการเตรียมความพร้อมนักเรียนเป็นการกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้รู้จักหัวข้อในการเรียน เช่น การเกริ่นนำด้วยคำศัพท์ วลี ที่อยู่ในบทอ่าน หรือแม้แต่รูปภาพเพื่อสร้างความคุ้นเคยให้นักเรียน หรือทบทวนความรู้เดิมที่มีอยู่ รวมถึงการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อหัวข้อ

2. ขั้นภาระงาน (Task: P) เป็นการให้นักเรียนทำภาระงานที่ถูกออกแบบและจัดเรียงไว้เป็นชุด โดยที่ภาระงานจะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารระหว่างทำภาระงานตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริงหรือสถานการณ์ที่จำลองมา นักเรียนสามารถทำงานกันเป็นคู่ หรือกลุ่มย่อย โดยครูเป็นเพียงผู้แนะนำ และผู้คอยให้ความช่วยเหลือขณะนักเรียนทำกิจกรรมอยู่ห่างๆ ในขั้นนี้ครูยังไม่เน้นที่ความถูกต้องของภาษาในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรม ครูพยายามกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรม ระดมความคิดกับสมาชิกภายในกลุ่ม นักเรียนสามารถใช้สื่ออื่นๆ ในการช่วยทำกิจกรรม ไม่ว่าจะเป็น หนังสือ ดิกชันนารี การถามเพื่อนกลุ่มอื่น หรือเสนอความคิดเห็นต่อกลุ่มอื่นๆ หลังจากนั้นครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม นำเสนองานของตน และครูให้ผลสะท้อนกลับในแต่ละกลุ่ม

3. ขั้นเน้นรูปแบบภาษา (Form Focus: F) เป็นขั้นตอนที่ช่วยให้นักเรียนพิจารณารูปแบบภาษาที่ใช้ระหว่างทำภาระงานเข้าใจและมีประสบการณ์ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร ในขั้นนี้ครูจะอธิบายรูปแบบและการใช้ ภาษา โครงสร้าง ไวยากรณ์ ในเนื้อเรื่องที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมไป และครูถามคำถามที่เกี่ยวกับเนื้อเรื่องกับนักเรียน จากนั้นนักเรียนสรุปกฎเกณฑ์คำศัพท์ วลี ที่ได้ลงสมุดบันทึก หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อย

4. ขั้นฝึกซ้ำหรือขั้นประเมิน (Task Repetition and/or Evaluation: T) เป็นขั้นตอนที่ให้นักเรียนได้ฝึกซ้ำและประเมินการใช้ภาษาของตัวเอง เพื่อให้นักเรียนได้สำรวจและตรวจสอบความเข้าใจของตนเองด้วยการให้นักเรียนช่วยกันประเมินตนเอง ได้แก่ การให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายผลการเรียนรู้ รูปแบบภาษาที่ใช้และความถูกต้องของภาษา หรือโดยการเขียนสรุปเนื้อหาความรู้ที่ได้รับจากบทเรียน

จากการศึกษาขั้นตอนกระบวนการเรียนการสอนของกิจกรรมแบบเน้นภาระงานของนักวิชาการทั้ง 6 คน สามารถสรุปได้ว่า นักเรียนจะต้องปฏิบัติภาระงานจากกิจกรรมการเรียนภาษาที่เน้นให้นักเรียนได้ใช้ภาษาเป้าหมายในบริบทของการใช้จริงและเชื่อมโยงกับการนำไปใช้ในสถานการณ์ที่แตกต่าง อย่างไรก็ตาม ครูจำเป็นจะต้องอิงปัจจัยต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ เช่น การเลือกเนื้อหาที่ทันสมัย เหมาะสมกับนักเรียน รวมไปถึงการจัดกิจกรรมหรือภาระงานที่สอดคล้องกันเพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมเน้นภาระงาน และได้นำขั้นตอนที่สังเคราะห์ได้นี้ ไปใช้ในการทำแบบฝึกเพื่อการทดลองในงานวิจัยครั้งนี้ด้วย ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8 ผลการสังเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน	**Prabhu (1987)**	**Ellis (2004)**	**Willis (2007)**	**พนอ สงวนแก้ว (2553)**	**ทัศนีย์ จันติยะ (2558)**	**พรนภัส ทับทิมอ่อน (2562)**	**ผู้วิจัย**
1. ขั้นเตรียมปฏิบัติภาระงาน (Pre-task) เร้าความสนใจของนักเรียนด้วยวิธีต่าง ๆ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2. ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Task) ให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานด้วยตนเองและครูให้ข้อมูลย้อนกลับ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน	Prabhu (1987)	Ellis (2004)	Willis (2007)	พนอ สงวนแก้ว (2553)	ทัศนีย์ จันติยะ (2558)	พรนภัส ทับทิมอ่อน (2562)	ผู้วิจัย
3. ขั้นทบทวนความรู้ควรจำ (Noseworthy-knowledge/Form Focus) ทบทวนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ ความคิดจากการปฏิบัติกิจกรรม	-	-	-	✓	-	✓	-
4. ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-task) ตรวจสอบอภิปรายผลการทำงานและปฏิบัติซ้ำอีกครั้ง	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

สรุปได้ว่า ในการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานมีขั้นตอนที่มีผู้กล่าวไว้ตรงกัน ดังนี้ 1. ขั้นเตรียมปฏิบัติภาระงาน (Pre-task) ครูต้องกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อเรื่องที่จะเรียน 2. ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Task) หลังจากนั้นบทบาทหลักจะเป็นของนักเรียนในการลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกัน โดยในระหว่างนี้ ครูมีบทบาทเป็นผู้คอยให้การช่วยเหลือ สนับสนุน ดูแล ให้นักเรียนได้เกิดการเรียนรู้และมีทักษะที่คาดหวัง 3. ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-task) เป็นการนำเสนอและสรุปเนื้อหาร่วมกัน เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน ในกระบวนการทั้งหมดนี้ นักเรียนจะได้ใช้กระบวนการทั้งทางสมอง และทางสังคม และได้สร้างความรู้ด้วยตัวเอง

3.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติ คือ การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารที่เกิดขึ้นระหว่างการปฏิบัติงานอย่างแท้จริง รูปแบบการใช้ภาษาทั่วไปค่อนข้างมุ่งเน้นที่รูปแบบเดียว จุดมุ่งหมายคือการรวมทั้ง 4 ทักษะและฝึกความคล่องแคล่วเพื่อความถูกต้อง มีนักวิชาการได้กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนแบบเน้นงานปฏิบัติ ดังต่อไปนี้

Willis (2007) กล่าวถึงประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานไว้ ดังนี้

1. นักเรียนมีความมั่นใจในการพูด และการสื่อสารกับผู้อื่นมากขึ้น
2. นักเรียนสนุกสนาน มีแรงจูงใจ เกิดความท้าทายในการปฏิบัติงาน
3. นักเรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติ พร้อมทั้งฝึกการแก้ปัญหา
4. นักเรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริง

เรณู รื่นยุทธ (2554) กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมมุ่งงานปฏิบัติ (Task-Based Learning) ซึ่งเป็นวิธีการสอนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษจากการปฏิบัติจริงโดยภาษาที่เรียนมีความใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง มุ่งเน้นความหมายในด้านการสื่อสารมากกว่ารูปแบบภาษา เมื่อนักเรียนเรียนแล้วสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตจริง รวมทั้งมุ่งเน้นให้นักเรียนได้ฝึกใช้กระบวนการคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาจากการที่นักเรียนทำงานปฏิบัติตามที่ครูกำหนด

ช่อทิพ วิริยะ (2555) ได้กล่าวว่า ประโยชน์ของภาระงานมีมากมาย เช่น ทำให้เกิดกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจแก่นักเรียน นักเรียนมีโอกาสที่จะฝึกฝนภาษาของตนเองอย่างเป็นส่วนตัว แล้วจึงนำเสนอภาระงานให้นักเรียนคนอื่นเห็น นักเรียนจึงสามารถใช้ภาษาได้ถูกต้องและคล่องแคล่วจากการเรียนรู้จากการทำภาระงานและผลสะท้อนจากการทำภาระงาน

สรวง ศรีแก้วทุม (2557) กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนแบบเน้นภาระงาน ไว้ว่า การสอนแบบเน้นภาระงานเอื้อให้นักเรียนมีความชำนาญ เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นความจำเป็นของสังคมที่จะต้องพัฒนาเยาวชนให้เป็นบุคคลแห่งการเรียนรู้ เรียนรู้ตลอดชีวิต (Life Long Learner) ชิ้นงานที่กำหนดมีความสอดคล้อง สามารถนำไปใช้จริงในชีวิต ส่งผลให้นักเรียนเห็นความสำคัญของสิ่งที่เรียน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนนักเรียนสนุกกับการเรียน เพราะได้มีบทบาทในการเรียนรู้ด้วยตนเอง แล้วนำความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์ผลงาน นักเรียนเห็นความก้าวหน้าหรือปัญหาด้วยตนเอง ควบคุมการทำงานของตนเองได้ และฝึกความรับผิดชอบ

ชญาภรณ์ ธีรชัยมงคลกุล (2561) กล่าวถึงประโยชน์ของการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ไว้ว่า

1. เป็นการเรียนรู้ที่สามารถประยุกต์ได้และเหมาะสมกับนักเรียนทุกช่วงอายุและภูมิหลัง
2. นักเรียนจะเปิดรับและมีโอกาสได้เรียนรู้ภาษามากขึ้น
3. นักเรียนมีอิสระในการใช้ภาษา คำศัพท์ และไวยากรณ์ที่นักเรียนทราบแล้ว
4. นักเรียนได้มีการสื่อสารผ่านตัวภาษาอย่างมีความหมาย
5. นักเรียนจะได้เรียนรู้รูปแบบของภาษา รวมไปถึงโครงสร้างต่าง ๆ
6. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความทะเยอทะยานในการเรียนรู้ภาษามากขึ้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติ คือ นักเรียนได้มีโอกาสใช้ภาษาจริงระหว่างการปฏิบัติภาระงาน เน้นการสื่อความหมายมากกว่ารูปแบบของภาษา ชิ้นงานที่กำหนดต้องมีความสอดคล้องกับสถานการณ์จริงสามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้นักเรียนเห็นความสำคัญของเนื้อหาที่เรียน ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน

3.6 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีสอนเน้นภาระงาน

การสังเคราะห์กระบวนการและขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานของผู้วิจัย

ตารางที่ 9 ผลการสังเคราะห์การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน	องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน	องค์ประกอบของภาระงาน	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน
1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้	เป้าหมาย	1. ขั้นเตรียมปฏิบัติภาระงาน (Pre-task) เร้าความสนใจของนักเรียนด้วยวิธีต่าง ๆ	จุดมุ่งหมาย ข้อมูลทางภาษา กฎกติกา	1. ขั้นภารกิจ (Mission) 1.1 วิเคราะห์นักเรียน 1.2 กำหนดจุด ประสงค์ โครงสร้างเนื้อหาและเรื่องราวของเกม 1.3 แจ้งจุดประสงค์และโครงสร้างเนื้อหาให้นักเรียนทราบ 2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) 2.1 กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อต่าง ๆ และทบทวนข้อมูลเดิม
2. การกำหนดโครงสร้างและกิจกรรมการเรียนรู้	การแข่งขัน คะแนน	2. ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Task) ให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานด้วยตนเอง และครูให้ข้อมูลย้อนกลับ	การดำเนินกิจกรรม สถานที่ บทบาทของนักเรียน งานหรือกิจกรรม	3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) 3.1 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานและเกมแข่งขันที่กำหนด
3. การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน	เหรียญตรา รางวัล ระดับชั้น กระดานจัดอันดับ	3. ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-task) ตรวจสอบและอภิปรายผลการทำงาน		4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) 4.1 อภิปรายผลที่เกิดจากการทำภาระงาน และร่วมกันสรุปเนื้อหา ฝึกซ้ำ 5. ขั้นสะท้อนผล (Level System)

ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน	องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน	องค์ประกอบของภาระงาน	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน
				5.1 ประเมินผลและให้รางวัลเมื่อสามารถทำภารกิจสำเร็จตามเงื่อนไข 5.2 จัดอันดับบนกระดานจัดอันดับ

จากแนวคิดข้องต้นสามารถสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน คือการจัดกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนใช้ภาษาเป้าหมายผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหาที่สอดคล้อง กับสถานการณ์จริง โดยใช้ภาระงานต่าง ๆ ให้นักเรียนปฏิบัติร่วมกันและมีครูเป็นผู้ควบคุม โดยมีการนำแนวคิด รูปแบบ กลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ร่วมด้วย เพื่อทำให้กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่คาดหวัง และช่วยเร้าความสนใจ ก่อให้เกิดสนุกสนานควบคู่กับการส่งเสริมการเรียนรู้ หลังจากนั้นจึงประเมินผลเพื่อดูผลลัพธ์ของการปฏิบัติงานโดยใช้การจัดอันดับเป็นปัจจัยกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียน โดยแบ่งเป็น 5 ขั้นตอน ซึ่งผู้วิจัยได้นำเสนอขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวในการวิจัยครั้งนี้ ดังนี้

1. ขั้นภารกิจ (Mission) ครูวิเคราะห์นักเรียน เพื่อให้ทราบถึงระดับความสามารถในการเรียนรู้ ความรู้เดิมของนักเรียน และความสนใจ จากนั้นจึงกำหนดจุดประสงค์ โครงสร้างเนื้อหาและเรื่องราวของเกม แล้วแจ้งจุดประสงค์และโครงสร้างเนื้อหาให้นักเรียนทราบ โดยประสงค์ของงานต้องมีเป็นผลที่สอดคล้องกับเป้าหมายของเกมที่นักเรียนได้ร่วมมือกันปฏิบัติ ทั้งนี้อาจกำหนดเป็นเป้าหมายใหญ่เพียงหนึ่งเดียว หรือเป้าหมายเล็กที่ต่อเนื่องกันก็ได้

2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) ครูกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อต่าง ๆ และทบทวนข้อมูลทางภาษาเดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้ว โดยเน้นการมีส่วนร่วมของทุกคน ใช้วิธีกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อต่าง ๆ เพื่อให้มั่นใจว่านักเรียนจะสามารถปฏิบัติกิจกรรมหรือภาระงานที่ได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ครูควรทบทวนข้อมูลทางภาษาเดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้วเพื่อให้นักเรียนเกิดความมั่นใจมากยิ่งขึ้น

3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานและเกมแข่งขันที่กำหนด เลือกใช้หรือจัดสถานที่ให้เหมาะสมกับหน้าที่ทางภาษา เพื่อเชื่อมโยงกิจกรรมในชั้นเรียนเข้ากับสถานการณ์จริงนอกห้องเรียน ภาระงานนั้นมีการกำหนดบทบาทของครูและนักเรียนว่ามีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในลักษณะใด แล้วจึงให้นักเรียนมีบทบาทในการลงมือปฏิบัติงานและกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง อาจเป็นการปฏิบัติเดี่ยว คู่ หรือกลุ่มตามสถานการณ์เกมและรูปแบบของงานที่

กำหนด โดยใช้กิจกรรมหรือภาระงานที่สอดแทรกด้วยกลไกของเกม เพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ อีกทั้งยังมีความสอดคล้องกับลักษณะของพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่นเกม เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ (Status/Respect) ความต้องการประสบความสำเร็จ (Achievement)

4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) อภิปรายผลและข้อมูลทางภาษาร่วมกัน เพื่อตรวจความเข้าใจ และอภิปรายผลที่เกิดจากการทำภาระงาน หลังการทำกิจกรรมนั้น นักเรียนจะได้ผลลัพธ์ทางภาษาจากตัวป้อนที่สมจริง ซึ่งจะทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ในภาระงานนั้นกับเหตุการณ์จริงที่อาจเกิดขึ้นได้ในสถานการณ์จริง หากเกิดปัญหาในระหว่างการปฏิบัติภาระงาน ให้ระบุปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาเพื่อนำไปพัฒนารูปแบบงานและกิจกรรมให้มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียนและฝึกปฏิบัติซ้ำ เพื่อให้นักเรียนเกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง

5. ขั้นสะท้อนผล (Level System) ประเมินผลและมอบรางวัลตามที่ได้กำหนดกติกา มีการจัดอันดับบนกระดานจัดอันดับเพื่อแสดงความเป็นผู้นำ ทำให้เกิดความท้าทายเพื่อคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น ย่อมถือเป็นแรงจูงใจหรือการกระตุ้นนักเรียนให้สนุกได้อย่างดี

3.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Nahavandi and Mukundan (2013) ได้ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานในห้องเรียนการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยทำการศึกษาเพื่อหาผลการใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเพื่อใช้ในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจในนักเรียนที่เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาอื่น โดยให้นักศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์จำนวน 84 คน ในมหาวิทยาลัยทาบริช อาซาด (Tabriz Azad University) ทดลองเรียนด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของ Willis (2007) กลุ่มควบคุมไม่ได้รับการเรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ดังกล่าว และทำการสอน 8 บทเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน และวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้ t-test พบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

Rad & Bakhash (2015) ได้ศึกษาการเสริมความสามารถในอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนภาษาอังกฤษระดับกลาง (Intermediate) โดยใช้กิจกรรมการอ่านแบบเน้นภาระงาน มีวัตถุประสงค์เพื่อหาผลของการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชาวอิหร่านที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ โดยกล่าวว่าการใช้การจัดการเรียนรู้แบบนนกระงานเป็นข้อที่สำคัญในปัจจุบัน และภาระงานเป็นกิจกรรมที่เน้นผลของการจัดกิจกรรมซึ่งทำการทดลองโดยใช้แบบสอบถามเพื่อศึกษาประโยชน์ที่สำคัญสำหรับครูได้แก่ วิธีการสอนอ่านโดยใช้ภาระงานและแรงกระตุ้นนักเรียน โดยทำการคัดเลือกจากนักเรียนในสถานบันภาษาจาฮาด (Jahad Language Institutes) ผลการทดลองพบว่า การใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานทำให้นักเรียนมีความ

กระตือรือร้นในการเรียน นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมกลุ่มเล็กและมีความรับผิดชอบในการเรียนของตนเอง โดยมีครูเป็นผู้ช่วยหลือ ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน คือ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างครูเละนักเรียน อีกทั้งยังสามารถพัฒนาความมั่นใจในตนเองของนักเรียนมีการกระตุ้นให้นักเรียนเรียนได้ดีขึ้น ช่วยให้นักเรียนตอบคำถามการอ่านเพื่อความเข้าใจง่ายเละรวดเร็วมากยิ่งขึ้น รวมถึงการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนดีขึ้นเมื่อใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

พนอ สงวนแก้ว (2553) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการอ่านเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ความพึงพอใจในการอ่านภาษาอังกฤษแบบเพิ่มขยายและความคงทนในการเรียน มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยคือ เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการอ่านเน้นภาระงานต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ศึกษาผลการใช้รูปแบบการอ่านเน้นภาระงานต่อความพึงพอใจในการอ่านเพื่อเพิ่มขยาย ศึกษาผลการใช้รูปแบบการอ่านนั้นภาระงานต่อความคงทนในการเรียน และ ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้รูปแบบกิจกรรมการอ่านเน้นภาระงาน ผลการวิจัยปรากฏว่า รูปแบบการอ่านเน้นภาระงานที่พัฒนาขึ้นมีชื่อว่า PANO MODEL มีองค์ประกอบคือ หลักการ วัตถุประสงค์ กระบวนการเรียนการสอน สาระความรู้และทักษะในการปฏิบัติงาน ระบบสังคม หลักการตอบสนอง และสิ่งสนับสนุน ซึ่งมีภาระงานในการปฏิบัติ 4 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นก่อนปฏิบัติการ 2) ขั้นปฏิบัติ 3) ขั้นความรู้ความจำ 4) ขั้นผลผลิต มีประสิทธิภาพ 73.67/74.92 อยู่ในระดับดี และคะแนนความเข้าใจในการอ่านของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความพึงพอใจต่อการอ่านแบบเพิ่มขยายอยู่ในระดับดีมาก คะแนนหลังเรียนและสอบซ้ำแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 หมายถึง นักเรียนมีความคงทนในการเรียน

จุติมา ศรีบัว (2555) ได้พัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจากหนังสือพิมพ์และนิตยสารภาษาอังกฤษโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติ โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยานนาเวศวิทยาคม กรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย ซึ่งเครื่องมือที่ใชในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านเพื่อความเข้าใจจำนวน 5 แผน 2) แบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจำนวน 5 บท และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ทั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจากหนังสือพิมพ์และนิตยสารภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติ มีประสิทธิภาพ 75.70/78.22 ตามเกณฑ์ และ 2) ผลสัมฤทธิ์ดานการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนสูงกว่าก่อนการใช้แบบฝึกหัด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จิราพร กาฬสุวรรณ (2556) ได้ทำการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้วิธีการสอนแบบยึดภาระงานเป็นฐานของนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 1

มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการสอนแบบยึดภาระงานเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 1 ภาคการศึกษาที่ 3 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คน มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ จังหวัดนครศรีธรรมราช เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้การสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยวิธีการสอนแบบยึดภาระงานเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเองจำนวน 9 แผน แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแบบสอบถามวัดความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอนแบบยึดภาระงานเป็นฐาน วิเคราะห์ชื่อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติทดสอบสมมติฐาน ได้แก่สถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักศึกษามีความพึงพอใจต่อการสอนแบบยึดภาระงานเป็นฐานอยู่ในระดับมาก

สุพรรณี อาศัยราช (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้กิจกรรมเสริมแบบเน้นภาระงาน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี โดยการใช้กิจกรรมการอ่านแบบเน้นภาระงาน และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของของนักศึกษาที่มีต่อกิจกรมเสริมการอ่านแบบเน้นการะงาน กลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2557 จำนวน 23 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของเผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่บรรจุกิจกรรมเสริมแบบเน้นการะงานมีค่าเท่ากับ 77.17/77.04 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 70/70 2) ความสามารถทางการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมเสริมแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความคิดเห็นที่ดีต่อการเรียนด้วยกิจกรรมเสริมการอ่านแบบเน้นภาระงาน

จากการศึกษาดังกล่าว เห็นได้ชัดเจนว่า การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เป็นอีกหนึ่งวิธีการสอนที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาความสามารถของนักเรียนด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เนื่องจากนักเรียนได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติเองผ่านกิจกรรมและภาระงานต่าง ๆ มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างปฏิบัติงาน โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก จึงสามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี และมีความมั่นใจในการใช้ภาษามากยิ่งขึ้น

4. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 ความหมายของการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญในชีวิตประจำวัน เพราะการอ่านจะทำให้ได้รับความรู้ความเพลิดเพลิน ก่อให้เกิดความเข้าใจแนวคิด อารมณ์ และจินตนาการได้ นอกจากนั้นการอ่านยังมีบทบาทสูงสุดในการศึกษาเล่าเรียน ซึ่งมีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการอ่านไว้แตกต่างกัน ดังนี้

Alderson (2000) กล่าวว่าการอ่านเป็นทักษะที่สลับซับซ้อนที่ต้องอาศัยองค์ประกอบมากมาย เช่น การเข้าใจความหมายของคำศัพทโครงสร้างของประโยค ดังนั้น การอ่านที่ดีตองอาศัยกระบวนการทางภาษาหลาย ๆ ดานจึงจะช่วยใหมีความสามารถทางการอ่านเป็นอย่างดี

Roe, Stood, and Burns (2001) ได้ให้ความหมายขของการอ่านเพื่อความเข้าใจว่า เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ในการสร้างความหมาย กล่าวคือ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างความรู้เดิมของผู้อ่าน ข้อมูลในบทอ่าน และบริบทการอ่าน เพื่อที่จะสร้างความเข้าใจให้เกิดขึ้น

Block, Gambrell, and Pressley (2002) ได้ให้ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจว่า คือ การรับความหมายจากเนื้อหาที่เขียน ซึ่งเนื้อหาได้มาจากสื่อต่าง ๆ ตั้งแต่ หนังสือจนถึงข้อความจากหน้าจอดอมพิวเตอร์ ตามความหมายนี้ การอ่านเพื่อความเข้าใจ เป็นกระบวนการที่ผู้อ่านปฏิสัมพันธ์กับสิ่งพิมพ์ และทำความเข้าใจกับข้อความนั้น ๆ ผู้อ่านเข้าใจด้วยการรับความหมาย ตรวจสอบความหมาย และสร้างความหมาย โคชสรุปการอ่านเพื่อความเข้าใจถือเป็นกระบวนการสร้างความหมายนั่นอง เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ (Interactive Process) ระหว่างผู้อ่าน เนื้อหา และบริบทที่อ่าน เป็นกระบวนการกลั่นกรองและสร้างความหมายผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับภาษาเขียนและกระบวนการอ่านเพื่อความเข้าใจประกอบด้วย 3 มิติ คือผู้อ่าน เนื้อหาและกิจกรรม มิติทั้ง 3 ที่เกิดขึ้นกายได้บริบททางวัฒนธรรมสังคม โดยผู้อ่านปรับแต่ง ขยายความแต่ละองค์ประกอบ ทำให้เนื้อหามีคุณค่าต่อผู้อ่าน

อมรลักษณ์ สัพโส (2550) ได้กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการทางความคิดที่สื่อสารกันระหว่างผู้ส่งสารหรือผู้เขียนกับผู้รับสารหรือผู้อ่าน โดยอาศัยความรู้ความสามารถในการสื่อความหมายจากตัวอักษรที่ปรากฏ และอาศัยประสบการณ์เพื่อช่วยแปลความหมายให้ชัดเจน จะทำให้ผู้อ่านเข้าใจสิ่งที่อ่านได้ง่ายขึ้น

เพ็ญศรี รังสิยากุล (2551) มีความคิดเห็นว่าการอ่านเป็นทักษะเพื่อการสื่อความหมายระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน ซึ่งมิใช่เป็นเพียงการรับความคิดของผู้เขียนโดยผ่านสัญลักษณ์เท่านั้น การอ่านต้องผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และผลิตผลเช่นเดียวกับการเขียน นั่นคือผู้อ่านมีปฏิกิริยาตอบสนองโดยการวิจารณ์ การอ้างอิง การขยายความ และการสรุปความ

ยุพรพรรณ ตันติสัตยานนท์ (2555) กล่าวว่า การอ่าน หมายถึง กระบวนการแปลความหมายหรือการหาความหมายจากเนื้อหาที่เป็นตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ด้วยความเข้าใจ โดยอาศัยประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐานมาประมวลความคิดในการหาความหมายนั้น เป็นการเรียนรู้การใช้กลวิธีการอ่านรวมทั้งการฝึกทักษะของผู้อ่านในการคิด คำศัพท์ โครงสร้าง และความหมาย การจับใจความ การถอดความจากภาษาเขียนมาเป็นภาษาในความคิด

จากความหมายของการอ่านในแนวคิดของนักการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านการอ่านที่ได้กล่าวมาแล้วนั้น สามารถสรุปความโดยรวมได้ว่าการอ่านเป็นกระบานการของการสื่อความหมายระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน ผ่านข้อความต่าง ๆ โดยผู้อ่านต้องใช้การตีความในสิ่งที่อ่านเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันกับผู้เขียน โดยในระหว่างการอ่าน ผู้อ่านจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่อ่านตั้งแต่ระดับตัวอักษรไปสู่ความเข้าใจของสิ่งที่อ่าน ทั้งนี้ไม่จำเป็นต้องเข้าใจทุกตัวอักษร เนื่องจากผู้อ่านจะต้องมีวิธีการอ่านและกลยุทธ์ในการอ่านที่จะสามารถช่วยให้เกิดความเข้าใจเนื้อเรื่องที่อ่านทั้งหมดได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

นักการศึกษาหลายคนได้ให้ความหมายของการอานเพื่อความเข้าใจไว้หลายทัศนะ ดังนี้

Brumitt (2008) ได้อธิบายไว้ว่า ความเข้าใจในการอ่านเป็นหลักสำคัญของการอ่าน โดยที่ผู้อ่านจะเข้าไปเกี่ยวข้องในกระบวนการที่เกิดขึ้น ได้แก่ การใช้ความรู้ ความเข้าใจในตัวอักษร คำหรือประโยคที่ปรากฏ ซึ่งเป็นการสร้างความหมายจากข้อความนั้น ๆ

Wilhelm and Jeff (2012) ได้อธิบายไว้สรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ กระบวนการที่ผู้อ่านสร้างความหมายจากการอ่านอย่างกระตือรือร้น กล่าวคือ เป็นการอ่านที่ผู้อ่านไม่ได้มีฐานะเป็น ฝ่ายรับความหมายในตัวบทหรือข้อความที่อ่าน แต่ผู้อ่านนั้นเองที่จะต้องเป็นผู้สร้างความหมายระหว่างการอ่าน ซึ่งเรียกว่ากระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ส่งผ่านระหว่างกันระหว่างผู้อ่านและตัวบท ผู้อ่านจะต้องนำประสบการณ์ในชีวิต ความรู้เดิม อารมณ์ ความรู้สึก ความต้องการหรือเป้าหมาย ณ ขณะที่อ่านนั้นเข้ามามีส่วนในกระบวนการสร้างความหมาย ในการตีความเพื่อให้เข้าใจถึงเจตนารมณ์ผู้เขียน

เพ็ญยุพา สุขเอม (2550) ได้ให้ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ว่า หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่ใช้ความรู้ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านมาใช้สร้างความหมายให้เข้าใจในเรื่องที่อ่านให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียนโดยผู้อ่านจะต้องสามารถตีความ และสรุปความในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านรับรู้

กรมวิชาการ (2551) กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ หมายถึง การอ่านที่มุ่งค้นหาสาระสำคัญของเรื่อง หรือของหนังสือแต่ละเล่ม ที่เป็นส่วนใจความสำคัญ และส่วนขยายใจความสำคัญของเรื่อง

กฤษฎา โพธ์ชัยรัตน์ (2556) ได้ให้ความหมายของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ว่า หมายถึง การอ่านเพื่อเก็บข้อมูลของเรื่องที่อ่านเพื่อให้ข้อความหลัก เพื่อทราบว่าเรื่องนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไรหรือมีสาระสำคัญอย่างไร สามารถแสดงความคิดเห็นกับเรื่องนั้น ๆ ได้ และที่สำคัญการอ่านเพื่อความเข้าใจยังเป็นการอ่านเพื่อทราบเจตนาอารมณ์ของผู้เขียนซึ่งอาจระบุไว้ตรง ๆ ในบทอ่าน หรือผู้อ่านจะต้องใช้ความ

จากความหมายสามารถสรุปได้ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือกระบวนการที่ผู้อ่านทำความเข้าใจและแปลความหมายทั้งในระดับตัวอักษร และระดับตีความ และระดับการประยุกต์ โดยการตีความ และอาศัยความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อเรื่องและประสบการณ์เดิมที่มีอยู่แล้ว ทั้งนี้แบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นใจความสำคัญ และส่วนที่ขยายใจความสำคัญหรือส่วนประกอบ เพื่อให้เรื่องชัดเจนยิ่งขึ้น

4.3 ระดับของความเข้าใจในการอ่าน

ในการอ่านนั้น ผู้อ่านจะมีระดับความเข้าใจสิ่งที่อ่านแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญา ความรู้ด้านภาษา ความรู้ทั่วไป หรือประสบการณ์เดิม นักการศึกษาได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

Fin (2003) กล่าวถึง ระดับพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนไว้ว่า เมื่อนักเรียนเกิดความเข้าใจที่แท้จริงในบทเรียน นักเรียนจะแสดงพฤติกรรมว่านักเรียนมีความรู้ในเรื่องที่เรียน โดยกำหนดพฤติกรรมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจไว้ 4 ระดับ ดังนี้

ระดับที่ 1 ระดับตามตัวอักษร (Literal Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการจับประเด็นของเรื่องที่อ่านจากข้อความที่ปรากฏในบทอ่าน

ระดับที่ 2 ระดับตีความ (Interpretative Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการแปลความ พิจารณาหาสาเหตุและผลสรุป รวมถึงการลงความเห็นจากสิ่งที่ไม่ได้ระบุไว้ในเรื่องที่อ่าน

ระดับที่ 3 ระดับประยุกต์ (Applied Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการนำความรู้ไปสัมพันธ์กับความรู้ที่ตนเองมีอยู่ หรือเชื่อมโยงกับความรู้จากวิชาต่าง ๆ และนำไปใช้ในบริบทของสถานการณ์ใหม่

ระดับที่ 4 ระดับประเมินค่า (Evaluation Comprehension) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินใจ ประเมินผลสิ่งที่อ่าน โดยอาศัยความรู้ ประสบการณ์ของผู้อ่านเอง

Cuesta College (2004) และ James H. Berry (2005) ก็ได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านออกเป็น 3 ระดับได้แก่

1. ระดับความเข้าใจความหมายตามตัวอักษร (Literal Level) คือ เข้าใจในสิ่งที่ผู้เขียนเขียนไว้โดยตรง เข้าใจตามเนื้อเรื่องที่ปรากฏในบทอ่าน ซึ่งความเข้าใจในระดับนี้เป็นความเข้าใจขั้นพื้นฐานของการอ่าน

2. ระดับความเข้าใจขั้นตีความ (Interpretive Level) คือ การที่ผู้อ่านเข้าใจความหมายในสิ่งที่บทอ่านไม่ได้แสดงไว้อย่างชัดเจน โดยที่ผู้อ่านต้องอ่านให้ได้มาซึ่งความหมายที่แฝงอยู่และเข้าใจในความหมายที่ตีความมานั้น ๆ

3. ระดับการประยุกต์ใช้ (Applied Level) คือ เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่านเข้าใจหลักการและแนวคิดหลักของเรื่องที่ได้อ่าน นำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่นๆ ได้

Krathwohl (2010) ได้แบ่งการประเมินตามระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ค่อนข้างละเอียด โดยดัดแปลงมาจาก Bloom's Taxonomy มี 6 ขั้นดังต่อไปนี้

1. ขั้นจดจำ (Remember) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถจดจำหรือระลึกถึงข้อมูลได้

2. ขั้นเข้าใจ (Understand) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถแปล ตีความ และคาดเดาเรื่องที่อ่านได้

3. ขั้นประยุกต์ (Apply) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถนำเอาหลักการ หรือวิธีการที่ได้อ่านไปประยุกต์ใช้กับสถานการณ์อื่นๆ ได้

4. ขั้นวิเคราะห์ (Analyze) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถแยกแยะข้อมูลออกเป็นส่วนๆ เพื่อระบุแรงจูงใจหรือสาเหตุ รวมทั้งสามารถหาเหตุผลมาสนับสนุนได้

5. ขั้นประเมิน (Evaluate) ในขั้นนี้ผู้อ่านสามารถตัดสินและประเมินค่าความถูกต้องโดยมีเกณฑ์การประเมินที่ชัดเจน

6. ขั้นสร้างสรรค์ (Create) เป็นขั้นที่ผู้อ่านสามารถรวบรวมความรู้เดิมร่วมกับความรู้ใหม่เพื่อสร้างความแตกต่างจากรูปแบบเดิม

จากระดับความเข้าใจในการอ่านดังที่กล่าวมาข้างตัน ผู้วิจัยเลือกใช้ระดับของการอ่านได้ 3 ระดับ คือ ระดับที่ 1 ความเข้าใจตามตัวอักษรหรือแปลความหมาย ระดับที่ 2 ความเข้าใจขั้นตีความหรือบอกรายละเอียดของเรื่อง และระดับที่ 3 ความเข้าใจขั้นประยุกต์ใช้ โดยจะเห็นได้ว่าระดับความเข้าใจในการอ่านมีความสัมพันธ์กัน ระดับความเข้าใจในขั้นต้นจะเป็นพื้นฐานของระดับความเข้าใจขั้นสูงขึ้นต่อไป และครอบคลุมลักษณะของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

4.4 องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน

นักการศึกษาหลายคนได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของความเข้าใจในการอ่านดังนี้

Graves and Ryder (1998) กล่าวถึงองค์ประกอบในการอ่านว่า นักเรียนควรตระหนักในการใช้กลวิธีการอ่านที่ช่วยในการทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน ซึ่งจะเกิดก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ใช้ความคิดของตนเองในการรวบรวม เลือก จัดระบบ และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน จึงจะส่งผลทำให้นักเรียนได้บรรลุตามจุดประสงค์การอ่าน

กฤษฎา โพธ์ชัยรัตน์ (2556) กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ ดังนี้

1. สามารถจดจำเรื่องราวส่วนใหญ่ที่อ่านมาแล้วได้ เมื่อถึงคราวจำเป็นที่ต้องการจะใช้ประโยชน์หรืออ้างอิงถึงก็ทำได้โดยไม่ยาก

2. สามารถจับใจความสำคัญได้ สามารถแยกแยะหรือระบุประเด็นหลักออกจากประเด็นย่อยที่ไม่จำเป็นหรือสำคัญเกี่ยวข้องมากนักได้ สามารถประเมินได้ว่าอะไรบ้างที่ควรจะสนใจเป็นพิเศษหรือตัดทิ้งไปได้

3. สามารถตีความเรื่องราวหรือข้อคิดเห็นที่อ่านได้ว่า มีนัยสำคัญหรือลึกซึ้งมากน้อยแพียงใด

4. สามารถลงความคิดเห็นจากสิ่งที่อ่านมาแล้วได้อย่างถูกต้อง มีเหตุผลและน่าเชื่อถือ

5. สามารถใช้วิจารณญาณของตนพิจารณาไตร่ตรองข้อสรุป หรือการอ้างอิงต่าง ๆ ของผู้เขียนได้อย่างถูกต้องและเป็นระบบไม่สับสน

6. สามารถถ่ายโอนหรือประสมประสานความรู้ที่ได้รับจากการอ่านกับประสบการณ์อื่น ๆ ได้อย่างเหมาะสมตามกาละและเทศะ

จากองค์ประกอบของการอ่านเพื่อความเข้าใจที่กล่าวมานั้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านที่จะทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจได้นั้นจะต้องอาศัยความรู้เดิมของผู้อ่าน ทั้งด้านคำศัพท์และด้านความหมาย และยังต้องมีจุดประสงค์ในการอ่านที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจในการอ่าน สามารถจับใจความสำคัญหรือแยกแยะประเด็นสำคัญต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถแสดงความคิดเห็นจากสิ่งที่อ่านได้อีกด้วย โดยประสบการณ์เดิมของผู้อ่านนั้นจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถมองเห็นภาพในเรื่องที่อ่านได้อย่างชัดเจนเป็นอย่างดี

4.5 ประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจ

การอ่านนั้นมีหลากหลายวิธีขึ้นอยู่กับประเภทของการอ่านซึ่งการอ่านแต่ละประเภทสามารถเป็นตัวกำหนดจุดประสงค์ในการอ่านเพื่อให้เกิดความหมายได้ซึ่งมีนักวิชาการ ได้กล่าวถึงประเภทการอ่านซึ่งสามารถสรุปเป็นประเด็นได้ดังนี้

ประเภทที่ 1 เกี่ยวกับการอ่านออกเสียง (Oral Reading)

สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2558) กล่าวถึงการอ่านออกเสียงว่าเป็นการสอนภาษาอังกฤษแบบใหม่สำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาเพื่อพัฒนาสู่สากล ต้องฝึกการอ่านเพื่อฝึกความถูกต้อง (Accuracy) และความคล่องแคล่ว (Fluency) ซึ่งการฝึกให้นักเรียนอ่านออกเสียงได้อย่างถูกต้อง และคล่องแคล่ว ควรฝึกฝนไปตามลำดับขั้นและฝึกอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดความคุ้นเคยในการออกเสียง

ประเภทที่ 2 เกี่ยวกับการอ่านเพื่อสำรวจ (Survey Reading)

Nuttal (2005) กล่าวว่า เป็นการอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่องที่อ่าน เช่น ชื่อเรื่อง สารบัญ จำนวนหน้าที่อ่าน ไม่ได้ลงลึกถึงเนื้อหา

ประเภทที่ 3 การอ่านเพื่อจับใจความ (Skimming)

Harmer and Jeremy (2007) กล่าวว่า เป็นการอ่านเพื่อหารายละเอียดของเรื่องที่อ่านและหาจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ประเภทใด และมีลักษณะอย่างไร และเนื้อหาโดยรวมของเรื่องเป็นอย่างไร

ประเภทที่ 4 การอ่านเพื่อหารายละเอียด (Scanning)

Nuttal (2005) และ Harmer and Jeremy (2007) กล่าวว่า เป็นการอ่านเพื่อให้ได้เรื่องราวและรายละเอียดในบางส่วนหรือบางอย่างหรือการหารายละเอียดเฉพาะ ข้อมูลเฉพาะตามที่ผู้อ่านต้องการ เช่น หาข้อมูลเกี่ยวกับชื่อ เวลา หรือวันที่ โดยไม่จำเป็นต้องอ่านทุกคำหรือทุกบรรทัด จะเป็นข้อมูลที่ปรากฏให้ผู้อ่านเห็นได้อย่างชัดเจนในบทอ่าน

จากการศึกษาประเภทของการอ่านเพื่อความเข้าใจ สรุปได้ว่าประเภทของการอ่านมีความแตกต่างกันตามวัตถุประสงค์ของแต่ละคน เช่น การอ่านเพื่อฝึกการอ่านเสียงให้ถูกต้อง การอ่านเพื่อหาความหมายจากเรื่องหรือหาความสำคัญของเรื่อง อ่านหารายละเอียด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้อ่านหรือขึ้นอยู่กับลักษณะของสื่อที่อ่านเป็นหลัก

4.6 วิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจ

เพื่อให้การอ่านเพื่อความเข้าใจบรรลุวัตถุประสงค์ นักวิชาการจึงได้เสนอแนะวิธีการอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ดังนี้

กรมวิชาการ (2551) ระบุการบรรลุวัตถุประสงค์การอ่านเพื่อความเข้าใจมีแนวทางดังต่อไปนี้

1. ตั้งจุดมุ่งหมายในการอ่านให้ชัดเจน เช่น อ่านเพื่อหาความรู้ อ่านเพื่อความเพลิดเพลิน อ่านเพื่อบอกเจตนาของผู้เขียน เพราะจะเป็นแนวทางให้กำหนดการอ่านได้อย่างเหมาะสม และจับใจความหรือคำตอบได้รวดเร็วยิ่งขึ้น

2. สำรวจส่วนประกอบของหนังสืออย่างคร่าวๆ เช่น ชื่อเรื่อง คำนำ สารบัญ คำชี้แจงการใช้หนังสือ ภาคผนวก ฯลฯ เพราะส่วนประกอบของหนังสือจะทำให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องหรือหนังสือที่อ่านได้กว้างขวางและรวดเร็ว

3. ทำความเข้าใจลักษณะของหนังสือว่า เป็นหนังสือประเภทใด เช่น สารคดี ตำราบทความ ฯลฯ ซึ่งจะช่วยให้มีแนวทางในการอ่านเพื่อความเข้าใจสำคัญได้ง่ายขึ้น

4. ใช้ความสามารถทางภาษาด้วยการแปลความหมายของคำ ประโยค และข้อความต่าง ๆ อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

5. ใช้ประสบการณ์หรือภูมิหลังเกี่ยวกับเรื่องที่เคยอ่านมาประกอบ เพื่อจะทำให้เข้าใจและจับใจความที่อ่านได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าในการอ่านนั้น ผู้อ่านต้องอาศัยความเข้าใจระดับตามตัวอักษรเพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจในระดับอื่น ๆ เมื่อเกิดความเข้าใจแล้วผู้อ่านจะต้องรู้จักการอ่านขั้นตีความ จับใจความสำคัญเรียงลำดับเหตุการณ์สรุปความ วิเคราะห์วิจารณ์ ซึ่งเป็นระดับความเข้าใจที่สูงขึ้น

4.7 เกณฑ์การคัดเลือกบทอ่าน

ลักษณะของสื่อการสอนอ่านควรมีความเหมาะสมกับนักเรียน นักวิชาการจึงได้เสนอแนะวิธีการคัดเลือกบทอ่านเหมาะสมกับระดับความสามารถและความสนใจของนักเรียนไว้ดังนี้

Brinton and Washe (1992 อ้างถึงในจันทรา ตันติพงศานุรักษ์. 2544) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเลือกบทอ่านสรุปได้ดังนี้

1. เนื้อหาของบทเรียนเป็นเรื่องจริง (Content Authenticity) ทันสมัย มีข้อมูลที่สามารถพัฒนาทักษะทางภาษาของนักเรียนได้

2. งานหรือกิจกรรมสอดคล้องกับสถานการณ์ความเป็นจริง (Task of Authenticity) เปิดโอกาสให้นักเรียนพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์และวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล

3. บทเรียนน่าสนใจ (Interest Level)

4. ความยากง่ายของเนื้อหา (Difficult Level) บทอ่านมีข้อมูลเพียงพอและมีความเหมาะสมกับนักเรียน

5. เนื้อหาเข้าใจได้ (Accessibility) นักเรียนมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับบทอ่าน ความสามารถความเข้าใจประเด็นทางวัฒนธรรม การเรียบเรียงเนื้อหาตลอดจนสำนวนภาษาที่เหมาะสม

6. รูปแบบของบทเรียน (Packaging) น่าสนใจ การจัดหน้า ตัวพิมพ์ ภาพสื่อสาร

7. บทเรียนยืดหยุ่นได้ (Flexibility) บทเรียนเหมาะสมที่จะใช้สอนทักษะสัมพันธ์ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมที่หลากหลายและเอื้อต่อนักเรียนที่มีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน

8. แหล่งเนื้อหา (Source) บทเรียนมาจากแหล่งเนื้อหาที่น่าเชื่อถือและหลากหลาย

9. สื่อการสอนเสริม (Support Materials) อาจมีคู่มือเฉลยคำตอบหรือแบบฝึกเสริม

วิสาข์ จัติวัตร์ (2543) ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการเลือกบทอ่านสรุปได้ดังนี้

1. ระดับความยากง่ายของบทอ่าน (Readability) การเลือกบทอ่านให้เหมาะสมกับระดับความยากง่าย โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์และโครงสร้างประโยคให้เหมาะสมกับนักเรียน

2. ความเหมาะสมของเนื้อหา (Suitability of Content) ควรเลือกเนื้อหาที่นักเรียนสนใจ ในการเลือกเนื้อหาควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1.1 เป็นเนื้อหาที่บอกนักเรียนในสิ่งที่นักเรียนไม่รู้มาก่อน

1.2 แนะนำให้นักเรียนคิดในสิ่งใหม่ๆที่ไม่เคยคิดมาก่อน

1.3 ช่วยให้เข้าใจว่าคนอื่นคิดและรู้สึกอย่างไร

1.4 ทำให้อยากอ่านหนังสือต่อไป

นอกจากนั้นควรเลือกเนื้อหาที่ท้าทายสติปัญญาของนักเรียนโดยต้องอาศัยความรู้ทางภาษาอังกฤษ มีคำศัพท์ที่มีคุณค่าต่อการเรียนรู้ ไม่ควรมีคำศัพท์ใหม่ๆมากเกินไป ควรเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกคาดเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท

3. ประโยชน์ของบทอ่าน (Exploitability) เนื้อหาของบทอ่านนั้นควรใช้สอนทั้งเนื้อหาและภาษาควบคู่กันไปเพื่อให้นักเรียนใช้ภาษาเพื่อสื่อสารเนื้อหาต่าง ๆ และเนื้อหาของบทอ่านควรสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

4. ความเหมาะสมกับการเมืองและวัฒนธรรม (Political and Cultural Appropriateness) ควรเลือกเนื้อหาบทอ่านที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมและสภาพการเมืองของประเทศ ไม่ควรใช้เนื้อหาที่ไม่เป็นที่ยอมรับของวัฒนธรรมไทย

5. ลักษณะของรูปเล่น (Appearances) เนื้อหาของบทอ่านมีภาพหรือแผนภูมิที่ช่วยให้บทอ่านมีลักษณะที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนและง่ายต่อการทำความเข้าใจเนื้อหา

6. บทอ่านที่เป็นเอกสารจริง (Authentic text) ครูควรเลือกบทอ่านที่มีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียนเพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถอย่างอิสระ ถ้าไม่สามารถเลือกบทอ่านที่เป็นเอกสารจริงในระดับที่เหมาะสมกับความสามารถของนักเรียนก็ควรทำให้บทอ่านง่ายขึ้น เช่น ให้คำศัพท์ง่ายขึ้นทำให้โครงสร้างประโยคไม่ซับซ้อน ถ้าครูสามารถหาเรื่องที่เขียนให้ง่ายขึ้นกว่าฉบับเดิมได้ก็ควรกระทำ เพราะดีกว่าให้นักเรียนอ่านสิ่งที่นักเรียนไม่สามารถอ่านได้เองตามลำพัง

สรุปได้ว่าการเลือกบทอ่านเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการอ่านมากขึ้น เพราะมีความสำคัญและสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน การเลือกบทอ่านที่มีความ

เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของนักเรียน มีความยากง่ายพร้อมเนื้อหาน่าสนใจ และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตจริงได้ บทอ่านนั้นย่อมมีความหมายต่อนักเรียน

4.8 ลักษณะของแบบทดสอบวัดการอ่านเพื่อความเข้าใจ

Alderson (2000) ได้แบ่งลักษณะของแบบทดสอบที่ใช้ในการวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ ดังนี้

1. แบบทดสอบแบบเติมคำในช่องว่างและแบบโคลซ (Gap-filling and Cloze Test) คือแบบทดสอบที่ผู้ทดสอบทำการลบคำออกจากเนื้อเรื่องที่อ่าน โดยคำที่ลบนั้นจะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัดและประเมิน หลังจากนั้นผู้ทำแบบทดสอบต้องทำ การอ่านสิ่งที่มีอยู่และเติมคำที่ขาดหายไป เพื่อให้มีความหมายและไวยากรณ์ที่สมบูรณ์ถูกต้อง ซึ่งคำที่นำมาเติมนั้นอาจไม่ใช่คำศัพท์ที่ผู้สร้างแบบทดสอบลบออกเลย อาจเป็นคำศัพท์อื่น ที่สามารถทำให้ความหมายและไวยากรณ์สมบูรณ์

2. แบบทดสอบแบบหลายตัวเลือก (Multiple-choice) คือแบบทดสอบที่มีหลายตัวเลือกที่ให้ผู้อ่านได้เลือกเพื่อแสดงถึงความเข้าใจต่อบทอ่าน โดยผู้สร้างแบบทดสอบจะทำการสร้างลักษณะของคำถามและความเป็นไปได้ของคำตอบนั้นๆ โดยมีตัวเลือกเป็นเครื่องมือในการวัดความเข้าใจ ซึ่งบางครั้งอาจผิดพลาดได้เนื่องจากผู้ทำแบบทดสอบอาจมีเทคนิคในการทำแบบทดสอบอื่นๆ นอกเหนือจากการเข้าใจเนื้อเรื่อง เช่น การวิเคราะห์ตัวเลือก โครงสร้างของคำถาม และตัดตัวเลือกที่ไม่เหมาะสมออกไป ทำให้สามารถตอบได้ถูกต้อง

3. แบบทดสอบแบบเลือกตอบ (Alternative Objective)

3.1 การจับคู่ (Matching) คือการที่ผู้สร้างแบบทดสอบสร้างสิ่งที่ต้องการวัดมา 2 ชุด และให้ผู้ทำแบบทดสอบจับคู่กัน โดยผู้สร้างแบบทดสอบต้องมั่นใจว่า ตัวเลือกที่ให้มานั้นมีจำนวนมากกว่าจำนวนข้อ และต้องมีข้อถูกเพียงข้อเดียว เพื่อไม่ให้เกิดการทำถูกต้องเนื่องจากการเดา

3.2 การเรียงลำดับ (Ordering) คือแบบทดสอบที่ผู้สร้างนำกลุ่มของคำศัพท์ ประโยค ย่อหน้าหรือบทอ่านมาให้ผู้ทำแบบทดสอบเรียงให้ถูกต้องสมบูรณ์ ซึ่งเป็นการวัดความสามารถในการใช้คำเชื่อม โครงสร้างของเรื่องที่อ่านหรือโครงสร้างไวยากรณ์ที่มีความซับซ้อน

3.3 คำถามแบบ 2 ตัวเลือก (Dichotomous Items) คือแบบทดสอบที่มี 2 ตัวเลือก คือ “ถูก” หรือ “ผิด” หรือ “เห็นด้วย” หรือ “ไม่เห็นด้วย” โดยผู้ทดสอบทำการอ่านประโยคและตอบคำถามข้างต้น ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ได้รับความนิยมเพราะเป็นแบบทดสอบที่สร้างได้ง่าย

4. แบบทดสอบแบบแก้ไข (Editing Test) เป็นแบบทดสอบที่ผู้สร้างแบบทดสอบนำบทอ่านที่มีข้อผิดพลาดมาให้นักเรียนหาข้อผิดพลาดนั้น โดยลักษณะของข้อผิดพลาดในเรื่องที่อ่านอาจจะอยู่ในลักษณะของหลายตัวเลือกหรือแบบปลายเปิด

5. แบบทดสอบแบบเขียนตอบ (Short-answer test)คือแบบทดสอบที่ผู้สร้างแบบทดสอบทำการตั้งคำถาม เพื่อให้ผู้ทดสอบตอบแบบสั้นและกระชับ โดยมีข้อดีคือ สามารถตีความและทำการวิเคราะห์ได้ว่าผู้ทำแบบทดสอบมีความเข้าใจเรื่องที่อ่านจริงหรือไม่เพียงใด จากคำตอบของผู้ทำแบบทดสอบ เนื่องจากแบบทดสอบแบบเลือกตอบไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าผู้ทำ แบบทดสอบตอบถูกต้องจากการเข้าใจเนื้อเรื่องจริงหรือเกิดจากการเดา

Nuttal (2005) ได้แยกประเภทต่าง ๆ ของคำถามเพื่อความเข้าใจในการอ่าน ดังนี้

1. คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจตามระดับอักษร (Questions of Literal Comprehension) เป็นคำถามที่มีคำตอบปรากฏให้เห็นชัดเจนอยู่ในเนื้อเรื่อง คำถามชนิดนี้ต้องการคำตอบโดยใช้คำศัพท์ที่อยู่ในเนื้อเรื่อง และถือว่าคำถามระดับต่ำตัวอักษรเป็นสิ่งที่สำคัญอันดับแรกสุด

2. คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจในระดับการจัดเตรียมเนื้อเรื่อง (Questions Involving Reorganization) เป็นคำถามที่เกี่ยวกับการจัดเรียบเรียงเนื้อความคำถามชนิดนี้ยากกว่าคำถามแบบที่หนึ่งเล็กน้อย เพราะเป็นการถามที่ให้ผู้อ่านรวบรวมข้อมูลในระดับตามตัวอักษรเข้าด้วยกันหรือเข้าใจได้ลึกซึ้งมากขึ้น คำถามชนิดนี้เป็นประโยชน์แก่ผู้อ่านโดยรวม เพื่อให้อ่านโดยภาพรวมมากกว่าแยกอ่านทีละประโยคและยังทำให้อ่านได้เข้าใจอย่างเต็มที่

3. คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจระดับสรุปอ้างอิง (Questions of Inference) เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้อ่านอ่านข้อความระหว่างบรรทัด เพื่อที่จะได้พิจารณาได้ว่าอะไรคือความนัยที่แสดงอยู่และไม่ได้ปรากฏให้เห็นในเนื้อเรื่อง คำถามชนิดนี้ยากกว่าคำถามทั้งสองชนิดข้างต้นมาก เป็นคำถามที่ต้องการให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อเรื่องดีพอที่จะดึงเอาความหมายที่แฝงที่มีอยู่นั้น นำออกมาใช้เพื่อตอบคำถาม

4. คำถามที่ใช้วัดความเข้าใจระดับประเมินผลเนื้อเรื่องที่อ่าน (Questions of Evaluation) ความเข้าใจที่จะประเมินผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน เกี่ยวข้องกับผู้อ่านในการที่จะพิจารณาตัดสินเกี่ยวกับเนื้อเรื่องว่าผู้เขียนต้องการจะสื่อความและอ่านได้เข้าใจมากแค่ไหน ผู้อ่านจะถูกคำถามเพื่อลงความเห็นหรือตัดสินรวมทั้งประเมินจุดมุ่งหมายของผู้เขียนอีกด้วย

5. คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นส่วนตัวของผู้อ่าน (Questions of Personal Response) ในบรรดาคำถามทั้งหมดคำถามใช้ดีขึ้นอยู่กับผู้อ่านมากที่สุดและขึ้นอยู่กับผู้เขียนน้อยที่สุด เพราะเป็นการถามเพื่อให้แสดงความคิดเห็นโดยที่ผู้อ่านไม่ต้องคำนึงว่าผู้เขียนจะใช้กลวิธีใดในการเขียน

Valmont (1997 อ้างถึงในกฤษฎา โพธิ์ชัยรัตน์, 2556) เกี่ยวกับคำถามที่ใช้วัดความเข้าใจในการอ่านดังนี้

1. คำถามเกี่ยวกับใจความหลัก เป็นคำถามที่ขอบคุณใจความของเรื่อง

2. คำถามเกี่ยวกับรายละเอียด เป็นคำถามที่มักใช้ถามเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏในเนื้อความในเรื่อง คำถามง่ายและตรงไปตรงมาเกี่ยวข้องกับใจความหลักของเรื่องและไม่กำกวม

3. คำถามที่เกี่ยวกับการสรุปอ้างอิงจากเนื้อเรื่อง เป็นคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่ผู้เขียนตั้งใจให้กูอ่านตีความได้เองโดยไม่มีเนื้อหาปรากฏอยู่ในเนื้อเรื่องอย่างชัดเจน

4. คำถามเกี่ยวกับการสรุปใจความ เป็นคำถามที่สามารถทดสอบความเข้าใจในการอ่านได้ดี การที่ผู้อ่านจะตอบคำถามประเภทนี้ได้จะต้องเก็บเนื้อหาจากเรื่องและอนุมานเอาจากเนื้อเรื่อง

5. คำถามเกี่ยวกับการจัดเรียงเนื้อความ มี 2 ลักษณะ คือ คำถามที่เกี่ยวข้องกับการจัดระเบียบผู้แต่งที่ใช้บทความสั้นและใช้สำนวนไปในทางที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเขียนมากกว่าการอ่าน และคำถามที่เกี่ยวกับลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง

6. คำถามเกี่ยวกับเหตุผล เป็นคำถามที่ทดสอบความเข้าใจของผู้อ่านเกี่ยวกับเหตุและผล ผู้อ่านจะต้องรู้ว่าสาเหตุของผลดังกล่าวสืบเนื่องมาจากอะไร

7. คำถามเกี่ยวกับคำศัพท์ สิ่งที่ต้องการทดสอบจะเป็นความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ซึ่งอาจเป็นความรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความของคำที่พูดในเนื้อเรื่องหรือเป็นการถามความหมาย

Aebersold and Field (1997) แบ่งวิธีการวัดและการประเมินได้ 2 วิธี ดังต่อไปนี้ คือ

1.วิธีวัดและประเมินการอ่านแบบดั้งเดิม (Traditional Method of Testing Reading) ซึ่งได้แก่ข้อคำถามแบบตัวเลือก (Multiple-choice Questions) น่าเชื่อถือ การทดสอบคำศัพท์ (Vocabulary tests) คำถามประเภทโคลช (Cloze) คำถามที่ตอบสั้นและคำถามปลายเปิด (Short answer and open-ended Questions) และการเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Completion task)

2. วิธีการวัดและประเมินการอ่านในรูปแบบอื่น ๆ (Alternative methods of assessing reading) ซึ่งได้แก่ การเขียนบันทึก (Journal) แฟ้มสะสมงาน (Portfolios) การบ้าน การสังเกตของครู (Teacher assessment through observation) การประเมินตนเอง (Self-assessment) และการประเมินจากเพื่อนนักเรียน (Peer-assessment)

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาและปรับปรุงการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษด้านครูจะต้องมีเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน คลอบคลุมวัตถุประสงค์ และให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดทิศทางการประเมินผล โดยครูสามารถวัดความเข้าใจของนักเรียนโดยการให้ทำการทดสอบความรู้ของนักเรียนด้วยข้อสอบที่มีมาตรฐาน เพื่อนำไปสู่การวัดและการประเมินที่เที่ยงตรง น่าเชื่อถือ และสามารถนำผลที่ได้ไปปรับปรุงแก้ขจุดบกพร่องในความสามารถในการอ่านของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Irfan (2017) ได้ทำการศึกษาผลของการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาอย่างมีนัยสำคัญของนักเรียนที่เรียนการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน และนักเรียนที่เรียนโดยการใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นไวยากรณ์ โดยทำการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม คือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยทำการเลือกแบบสุ่มคือ กลุ่มทดลองจำนวน 21 คน และกลุ่มควบคุมจำนวน 23 คน หลังจากนั้นทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้การสอนอ่านเพื่อความเข้าใจและวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test เละทำการวิเคราะห์โดยใช้ SPSS ผลการศึกษาพบว่ามีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่ามีผลสัมฤทธิ์ที่แตกต่างระหว่างนักเรียนที่สอนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน และการจัดการเรียนรู้แบบเน้นไวยากรณ์

Chandran and Shah (2019) ได้ทำการศึกษาวิจัยแบบสำรวจเกี่ยวกับปัญหาที่พบเจอในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองในประเทศมาเลเซีย กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายจำนวน 80 คน จาก 43 โรงเรียนในเมืองยะโฮร์ ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาที่ส่งผลต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจมากที่สุด คือ 1) กระบวนการสอนการอ่าน 2) เทคนิคหรือกิจกรรมการสอนการอ่าน 3) ความรู้และประสบการณ์เดิม 4) ความรู้ทางด้านภาษา และ 5) แรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามลำดับ ผู้วิจัยทำการศึกษาเรื่องดังกล่าว เพราะเล็งเห็นว่าทักษะการอ่านเป็นทักษะที่สำคัญและเป็นทักษะพื้นฐานสำหรับนักเรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สอง เนื่องจากทักษะการอ่านสามารถช่วยพัฒนาความรู้วิชาการของนักเรียนได้เป็นอย่างดี จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ทุกภาคส่วนจะต้องได้รับทราบ ปัญหาและรีบดำเนินการแก้ไข

กัลยา เวทยาวงศ์ (2550) ได้ศึกษาถึงการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดนครศรีธรรมราชที่ลงเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มเติม รายวิชา ภาษาอังกฤษเพื่อชีวิตประจำวัน อ32101 ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3 กลุ่ม ซึ่งได้มาโดยวิธีเลือกแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาด้วยแบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รพีพรรณ สุฐาปัญญกุล (2557) ได้ทำการวิจัยเรื่อง รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานและโครงงานเพื่อพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจและความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี โดยใช้รูปแบบชื่อว่า “PRAPE Model” กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาอาหารและโภชนาการ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ ประจำปีการศึกษา 2557 จำนวน 2 ห้องเรียน ผลการวิจัย พบว่า รูปแบบการเรียนการสอนที่พัฒนามี

ประสิทธิภาพเท่ากับ 78.08/ 80.22 และหลังการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอน (PRAPE Model) กลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

อุษา มะหะหมัด (2557) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษเน้นภาระงานเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยใช้รูปแบบคือ “ ADAA Model” ซึ่งมี 5 องคประกอบ ได้แก หลักการ วัตถุประสงคกระบวนการจัดการเรียนรูการวัดและประเมินผล และเงื่อนไขสำคัญในการนำรูปแบบไปใชใหประสบผลสำเร็จ โดยทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเขาใจก่อนเรียน แล้วดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และทดสอบหลังเรียน พบว่า ประสิทธิภาพของกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเท่ากับ 78.29/81.23 และหลังเรียนตามรูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษเนนภาระงาน นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จันทรกานต์ จรรยา (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนราชดำริ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังใช้บทเรียน และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ซึ่งมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 29 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) ประสิทธิภาพของบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน มีค่าเท่ากับ 77.71/75.22 ซึ่งถือว่าบทเรียนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังใช้บทเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และ 3) กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษาดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ครูจำเป็นต้องจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน ด้วยการทบทวนความรู้เดิม และพัฒนากิจกรรมที่มีลักษณะให้นักเรียนได้ฝึกฝนการใช้ภาษาจนเกิดความชำนาญ ใช้สื่อการสอนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมจริง และสอดแทรกเทคนิคที่กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนและเห็นความสำคัญของการนำความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในอนาคต

5. แรงจูงใจในการเรียนและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 ความหมายของแรงจูงใจในการเรียน

มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของแรงจูงใจในการเรียนไว้ดังนี้

McMillan and Forsyth (1991) ได้ให้ความหมายไว้ว่า แรงจูงใจในการเรียน หมายถึง การเรียนรู้ที่นักเรียนให้ความสนใจและต้องการเข้าร่วมกระบวนการเรียนรู้เป็นผลมาจากการที่ครูเป็นผู้กระทำ และนักเรียนตอบสนองต่อเงื่อนไขที่ครูกำหนด เพื่อให้เกิดพฤติกรรมในการเรียนรู้และบรรลุตามเป้าหมาย

สุชาดา สุขบำรุงศิลป์ (2553) กล่าวว่า แรงจูงใจคือสิ่งที่อยู่ภายในตัวบุคคลเป็นแรงขับ เป็นพลังของแต่ละคนที่ทำให้กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งจนสำเร็จ โดยมีกระบวนการเกิดจากการที่มนุษย์ทุกคนมีความคาดหวังความต้องการ (Needs) และเป้าหมายในชีวิต ทำให้เกิดแรงขับ (Drive) เพื่อนำไปสู่เป้าหมาย (Goals) เพราะฉะนั้นแรงจูงใจจึงมิอิทธิพลในการกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาทิศทางใดทิศทางหนึ่งและรักษาพฤติกรรมนั้นไว้ เพื่อให้ตนเองนั้นได้สิ่งที่ต้องการ

สุรีรัตน์ อักษรกาญจน์ (2553) กล่าวว่าแรงจูงใจในการเรียนเป็นกระบวนการที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรมไปในทิศหาที่มีป้าหมาย โดยแรงจูงใจเป็นสิ่งสำคัญในการเรียนการสอน หากครูสามารถสร้างแรงจูงใจให้เกิดกับนักเรียนได้ นักเรียนก็จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น

สุกิจ ทวีศักดิ์ (2555) กล่าวว่า แรงจูงใจในการเรียน หมายถึง ความตื่นตัวหรือความต้องการของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมในการเรียน ทำให้เกิดการแสดงออกถึงพฤติกรรมในการเรียนอย่างต่อเนื่องและถาวร

จากความหมายของแรงจูงใจในการเรียนทั้งหมด สามารถสรุปได้ว่า กระบวนการที่ทำให้พลังจากภายในจิตใจของบุคคล มีความต้องการจะกระทำหรือปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายที่วางไว้

5.2 องค์ประกอบของแรงจูงใจ

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง มีนักวิชาการได้ระบุองค์ประกอบของแรงจูงใจไว้ดังนี้

Dörnyei (1994) อธิบายองค์ประกอบของแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ระดับ คือ ระดับภาษา ระดับนักเรียน และระดับสถานการณ์ในการเรียน

ระดับที่ 1 ระดับภาษา หมายถึง ทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาและความสำเร็จของตนในอนาคตในการใช้ภาษานั้น กระบวนการในระดับนี้อธิบายได้จากแนวคิดเรื่องแรงจูงใจเชิงบูรณาการและแรงจูงใจเชิงเครื่องมือ ตามแนวคิดของ Gardner (1985) กล่าวคือ นักเรียนต้องการเรียน เพื่อสื่อสารกับเจ้าของภาษา และเพื่อความสำเร็จในอาชีพของตนในอนาคตจากการใช้ภาษานั้น

ระดับที่ 2 ระดับนักเรียน หมายถึง ความต้องการความสำเร็จและความมั่นใจในตัวเองของนักเรียนเอง ซึ่งความมั่นใจในตัวเองเกี่ยวข้องกับประเด็นอื่น ๆ ดังนี้

1) ความวิตกกังวลในการใช้ภาษา (Language Use Anxiety)

2) การรับรู้ความสามารถในการใช้ภาษาที่สองของตนเอง (Perceived L2 Competence)

3) คุณลักษณะที่เป็นสาเหตุของความสำเร็จหรือล้มเหลวจากประสบการณ์ที่ผ่านมาของนักเรียน (Causal Attributions)

4) ความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง (Self-Efficacy)

ระดับที่ 3 ระดับสถานการณ์ในการเรียน หมายถึง สถานการณ์ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอนในห้องเรียน แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ ได้แก่

1) องค์ประกอบแรงจูงใจด้านเนื้อหารายวิชา (Course-Specific Motivational Component) เป็นการจัดหลักสูตรและเนื้อหาวิชาที่สอนให้น่าสนใจ เหมาะสม และสนองความต้องการของนักเรียน

2) องค์ประกอบแรงจูงใจด้านครู (Teacher-Specific Motivational Components) เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมและบุคลิกภาพของครู วิธีการสอน การมอบหมายงาน การสร้างบรรยากาศในห้องเรียน และการให้ข้อมูลย้อนกลับแก่นักเรียน

3) องค์ประกอบแรงจูงใจด้านกลุ่มนักเรียน (Group-Specific Motivational components) เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีเป้าหมายในการเรียนอย่างชัดเจน ฝึกทำงานร่วมกัน

พงศ์ หรดาล (2540) ได้กำหนดองค์ประกอบของแรงจูงใจเป็น 3 องค์ประกอบ คือ

1. ความต้องการ (Needs) ความต้องการของมนุษย์ที่เกิดจากการขาดสิ่งใดสิ่งหนึ่งในตัวของบุคคล ซึ่งเป็นการขาดดุลทั้งร่างกายและสภาพแวดล้อมภายนอก คนทุกคนมีความต้องการหลายระดับ และความต้องการของมนุษย์ประกอบด้วย ความต้องการทางด้านกายภาพ (Physiological Needs) เป็นแรงผลักดันที่เกิดขึ้นผสมกับความต้องการที่จะมีชีวิตและการดำรงชีวิต ได้แก่ ความหิว ความกระหาย ความต้องการทางเพศ ความต้องการอุณหภูมิที่หมาะสม การหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด ความต้องการพักผ่อนนอนหลับ ความต้องการอากาศที่บริสุทธิ์ ความต้อการขับถ่าย และความต้องการทางจิตใจและสังคม (Physiological and Social Needs) เป็นความต้องการที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน เกิดขึ้นจากสภาพของสังคม วัฒนธรรม การเรียนรู้และประสบการณ์ที่บุคคลนั้นได้รับ ได้แก่ ความต้องการที่เกิดจากสังคม และความต้องการทางสังคมที่เกิดจากการเรียนรู้

2. แรงจูงใจ (Motive) หรือแรงขับ (Drive) เป็นสิ่งที่มากระตุ้นให้เกิดขึ้นภายในตัวบุคคลไปยังเป้าหมาย ซึ่งพฤติกรรมที่กระดุ้นนี้เรียกว่า "พฤติกรรมที่ถูกจูงใจ (Motivated Behavior)" พฤติกรรมที่ถูกจูงใจ จะต้องมีกริยาอาการอย่างหนึ่งออกมาในลักษณะที่เพิ่มพลังและจะต้องมุ่งไปสู่

ทิศทางใดทิศทางหนึ่ง ในขณะที่แรงขับเป็นแรงผลักดันที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลมีความต้องการ ถ้าความต้องการมีพลังสูง แรงขับก็จะสูง ทำให้บุคคลเกิดความพยายามอย่างแรงกล้าที่จะกระทำการต่าง ๆ ให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ ซึ่งแรงขับประกอบด้วยแรงขับปฐมภูมิ (Primary Drive) เป็นแรงขับที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับวุฒิภาวะของคนที่ไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ประกอบด้วย แรงขับทางด้านสรีระ เช่น ความหิวกระหาย ความเจ็บปวด ความต้องการทางเพศ ความอบอุ่น ความหนาว และแรงขับทั่วไป เช่น ความอยากรู้อยากเห็น ความกลัว และ 2) แรงขับทุติยภูมิ (Secondary Drive) เป็นแรงขับที่ค่อนข้างสลับซับซ้อน ซึ่งส่วนใหญ่เกิดจากการเรียนรู้ หรือบางทีเรียกว่า "แรงกระตุ้นทางสังคม" เช่น การยอมรับทางสังคม สถานะทางสังคม หรือความผูกพันกับผู้อื่น อาทิ ตำแหน่งหน้าที่การงาน เกียรติยศชื่อเสียง และอำนาจ

3. เป้าหมาย (Goals) เป้าหมายเป็นจุดหมายของพฤติกรรม ซึ่งเมื่อบรรลุเป้าหมายแล้วจะทำให้บุคคลรู้สึกพึงพอใจ (ลดแรงขับและลดความต้องการ) หรือรู้สึกไม่พอใจ (เพิ่มแรงขับและเพิ่มความต้องการ)

ปราณี ประวิชพราหมณ์ (2556) ได้สรุปองค์ประกอบจากนักจิตวิทยาหลายคนไว้ว่า องค์ประกอบของแรงจูงใจมี 3 ด้าน ดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านกายภาพ (Biological Factor) ในองค์ประกอบด้านนี้จะพิจารณาถึงความต้องการทางกายภาพของมนุษย์ เช่น ความต้องการปัจจัย 4 เพื่อจะดำรงชีวิตอยู่ได้

2. องค์ประกอบทางด้านการเรียนรู้ (Learned Factor) องค์ประกอบด้านนี้เป็นผลสืบเนื่องต่อจากองค์ประกอบข้อที่ 1 ทั้งนี้เพราะมนุษย์ทุกคนไม่สามารถได้รับการตอบสนองความต้องการในปริมาณ ชนิดและคุณภาพตามที่ตนเองต้องการ และในหลายๆ ครั้ง สิ่งแวดล้อมเป็นตัววางเงื่อนไขในการสร้างแรงจูงใจของมนุษย์

3. องค์ประกอบทางด้านความคิด (Cognitive Factor) องค์ประกอบทางด้านความคิดมีส่วนสำคัญในการเกิดแรงจูงใจของมนุษย์ ทั้งนี้เพราะความคิดทำให้เกิดความเชื่อ ค่านิยมและทัศนคติที่จะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมโดยตรง

กล่าวโดยสรุป การเกิดแรงจูงใจล้วนเกิดจากองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดแรงขับภายในตนเอง อาจมาจากองค์ประกอบที่เกิดจากภายในตนเองหรืออาจเกิดจากสภาพแวดล้อมต่าง ๆ โดยรอบ โดยสามารถแบ่งได้เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นจากตนเอง แรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ และความเชื่อ ค่านิยมส่วนตัว องค์ประกอบทุกด้านก่อให้เกิดแรงจูงใจและนำไปสู่เป้าหมายหรือความสำเร็จที่คาดหวัง

5.3 ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการเรียน

Williams and Burden (1997) กล่าวว่า ปัจจัยภายใน ความเชื่อ ความรู้สึกและการรับรู้เป็นปัจจัยภายในที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการจูงใจและความสำเร็จ หากนักเรียนเห็นคุณค่าในงานที่ได้รับมอบหมายและเชื่อว่าตนเองทำได้ นักเรียนจะใช้ความพยายามในการสำเร็จงานชิ้นนั้น แรงจูงใจของแต่ละคนอาจจะเพิ่มมากขึ้น หากบุคคลนั้นมีความเข้าใจรับรู้ถึงตนเอง และสามารถควบคุมการกระทำของตนเองได้

Dembo and Seli (2008) กล่าวว่า การจูงใจนักเรียนประกอบด้วย 3 ปัจจัย ได้แก่

1) ปัจจัยทางสังคม หมายถึง สภาพความเป็นอยู่และวัฒนธรรมของครอบครัว

2) ปัจจัยสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน และการสนับสนุนของครูที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียน

3) ปัจจัยภายในหรือความเชื่อและทัศนคติของนักเรียน โดยปัจจัยวัฒนธรรมทางสังคมและปัจจัยสภาพแวดล้อมในชั้นเรียนมีอิทธิพลต่อปัจจัยภายใน ซึ่งปัจจัยภายในเป็นกุญแจสำคัญที่มีผลต่อพฤติกรรมการรับรู้ และปัจจัยทางภูมิหลังของนักเรียนก็มีผลต่อแรงจูงใจ

Zhao (2012) กล่าวว่า การสนับสนุนจากครู เป็นการให้ข้อมูลของครูเพื่อแจ้งให้นักเรียนได้ทราบถึงวัตถุประสงค์ในการปรับปรุงและการปฏิบัติงานให้ดีขึ้น จะทำให้แรงจูงใจและเกิดความสำเร็จมากขึ้น การสนับสนุนของครูมีหลายรูปแบบ ซึ่งต่างล้วนเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อแรงจูงใจของนักเรียน

ฤทัยรัตน์ ชิดมงคล and เปรมฤดี บริบาล (2555) กล่าวว่า ปัจจัยทางสังคม คือ สภาพครอบครัวและวัฒนธรรมของครอบครัวเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อแรงจูงใจและพฤติกรรมของนักเรียน เนื่องจากความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ปกครองและนักเรียน และความคาดหวังของผู้ปกครองที่มีต่อนักเรียนเป็นปัจจัยที่ผลักดันให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ การสนับสนุนจากผู้ปกครองแสดงถึงการรับรู้ถึงความผูกพัน การช่วยเหลือและการสนับสนุนทางการศึกษาของผู้ปกครองที่มีผลต่อนักเรียน เพราะผู้ปกครองเป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นและมีอิทธิพลเป็นอย่างมากต่อการเรียนรู้และความพร้อมของนักเรียนในทุกระดับชั้น

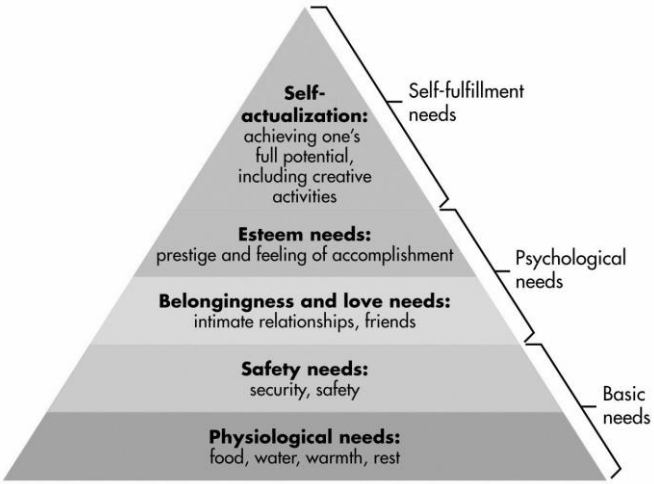
สามารถสรุปได้ว่า แรงจูงใจในการเรียนเกิดขึ้นจากปัจจัยหลัก 3 ประการได้แก่ 1. ปัจจัยทางสังคม ได้แก่ สภาพแวดล้อม รวมถึงการดูแลเอาใจใส่ และความคาดหวังจากผู้ปกครอง 2. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมในชั้นเรียน ซึ่งหมายถึงบรรยากาศทางกายภาพและบรรยากาศทางจิตวิทยา และ 3. ปัจจัยด้านแรงจูงใจภายใน อันเกิดจากความตั้งใจของนักเรียนเอง

5.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ พบว่าสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือ ทฤษฎีด้านเนื้อหา (Content Theory) และด้านกระบวนการ (Process Theory) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. ทฤษฎีด้านเนื้อหา (Content Theory) กล่าวถึงปัจจัยภายในของบุคคลที่ทำให้แสดงพฤติกรรมนั้นออกมาหรือทำให้พฤติกรรมนั้นคงอยู่ โดยเชื่อว่าการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์เกิดมาจากสิ่งกระตุ้นภายในและความต้องการ เพื่อเป็นการหาคำตอบว่าปัจจัยใดส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมของมนุษย์ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยทฤษฎีลำดับขั้นแห่งความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) และทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม (Cognitive View of Motivation) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ทฤษฎีลำดับขั้นแห่งความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) Maslow (อ้างถึงใน สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556) เป็นนักจิตวิทยาที่พัฒนาทฤษฎีแรงจูงใจโดยมีแนวคิดว่ามนุษย์มีความต้องการโดยธรรมชาติตามลำดับขั้นความต้องการ ซึ่งมนุษย์มีแนวโน้มความต้องการใหม่ที่สูงขึ้นจากความต้องการเดิมจากแรงจูงใจของตนเอง เพื่อให้มีความต้องการด้านพฤติกรรมที่นำไปสู่การตอบสนองต่อความพึงพอใจ อย่างไรก็ตามหากความต้องการในขั้นแรกยังไม่สามารถตอบสนองได้บุคคลจะไม่มีการพัฒนาตนเองเพื่อไปสู่ความต้องการในขั้นถัดไปได้ ตามทฤษฎีของ Maslow ความต้องการของมนุษย์แบ่งออกเป็นทั้งหมด 5 ขั้น ดังแผนภูมิที่ 3



แผนภูมิที่ 3 ลำดับขั้นความต้องการของ Maslow (Maslow's hierarchy of need)
ที่มา: https://www.brandage.com/article/4591/Maslow-Hierarchy-of-Needs (2561)

ขั้นที่ 1 ความต้องการทางกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานหรือปัจจัยสี่ที่ทำให้บุคคลสามารถดำรงชีวิตอยู่ด้วย เช่น ความต้องการอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค รวมถึงที่อยู่อาศัย จึงจัดเป็นความต้องการพื้นฐานขั้นแรก

ขั้นที่ 2 ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย (Safety Needs) หลังจากที่ความต้องการทางด้านร่างกายได้รับการตอบสนองแล้ว จะมีความต้องการทางด้านความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินตามมา ซึ่งเป็นความต้องการที่ทำให้เกิดความอบอุ่น มั่นคง เช่น ความต้องการด้านการรักษาพยาบาลในเวลาเจ็บป่วย ความต้องการการได้รับประโยชน์จากการทำงาน เป็นต้น

ขั้นที่ 3 ความต้องการความผูกพัน (Belonging Needs) เป็นความต้องการได้รับความรัก ความผูกพัน และการยอมรับจากคนรอบข้าง เช่น ครอบครัว เพื่อน คนรัก เป็นต้น ซึ่งจัดเป็นความต้องการทางด้านสังคมและจิตใจ

ขั้นที่ 4 ความต้องการได้รับการชื่นชมยกย่อง (Esteem Needs) เป็นความต้องการได้รับชื่อเสียง เกียรติยศ รวมถึงการได้รับคำยกย่องชมเชยจากผู้อื่น เพื่อตอบสนองการเห็นคุณค่าในตนเอง เช่น ความต้องการการเคารพนับถือจากผู้อื่น เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ความต้องการพัฒนาตนเองให้สมบูรณ์ (Self-Actualization) เป็นความต้องการขั้นสูงสุดที่จะเติมเต็มความสมบูรณ์ของตนเอง ถือเป็นความต้องการที่แท้จริงของตนเอง ซึ่งการเกิดความต้องการในขั้นนี้เป็นไปได้ยาก เพราะจะต้องเกิดความต้องการในด้านอื่น ๆ มาก่อน และจะต้องเข้าใจในชีวิตของตนเองเป็นอย่างดี

1.2 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) (แสงเดือน ทวีสิน, 2545, สุรางค์ โค้วตระกูล, 2556 และลักขณา สริวัฒน์, 2557) แสดงให้เห็นว่าแรงจูงใจเกิดจากการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งมีบทบาทในการกำหนดทิศทางของการแสดงพฤติกรรมมนุษย์ ดังเช่นที่ บันดูรา อธิบายว่าการสร้างเอกลักษณ์และการเลียนแบบจากตัวแบบที่ตนเองชื่นชม เป็นแรงจูงใจที่สำคัญในการแสดงออกพฤติกรรม เนื่องจากการหวังว่าการเลียนแบบจะนำประโยชน์มาให้ เช่น การได้รับแรงเสริมหรือรางวัล ซึ่งรางวัลที่มีคุณค่ามากที่สุดคือรางวัลทางสังคม เช่น การชมเชย การให้กำลังใจ เป็นต้น โดยเชื่อว่าเมื่อบุคคลเห็นผู้อื่นแสดงพฤติกรรมใดๆ แล้วได้รับรางวัล ก็จะยึดเป็นแนวทางในการปฏิบัตินั้นเป็นตัวแบบ เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมนั้นออกไปแล้วได้รับรางวัล จะแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นประจำจนเกิดเป็นนิสัย

1.3 ทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม (Cognitive View of Motivation) นักจิตวิทยาที่ยึดถือทฤษฎีนี้เกี่ยวกับแรงจูงใจ มีความเชื่อว่ากระบวนการทางความคิดมีส่วนที่ทำให้เกิดพฤติกรรมที่มีเป้าหมาย ให้ความสำคัญเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและความรู้ ความเข้าใจ ต่อไปนี้

แผนภูมิที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมและความรู้ ความเข้าใจ
ที่มา: สุรางค์ โค้วตระกูล (2556)

ทฤษฎีนี้แสดงให้เห็นว่าแรงจูงใจในการกระทำพฤติกรรมของมนุษย์ขึ้นอยู่กับการรับรู้ สิ่งรอบตัว โดยอาศัยความสามารถทางปัญญา ซึ่งมนุษย์จะได้รับแรงผลักดันจากหลายๆ ด้าน จนกระทั่งทำให้เกิดความไม่สมดุลในการแสดงพฤติกรรม มนุษย์จึงต้องอาศัยการปรับ (Accommodation) และดูดซึม (Assimilation) ประสบการณ์ใหม่กับประสบการณ์เดิมของตนเอง โดยอาศัยสติปัญญาเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ทฤษฎีนี้เน้นเรื่องแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) และให้ความสำคัญกับเป้าหมาย วัตถุประสงค์ ซึ่งสุรางค์ โค้วตระกูล (2556) กล่าวว่ามนุษย์จะตั้งเป้าหมายของตนเองไว้สูงเมื่อประสบความสำเร็จและในทางกลับกันจะตั้งเป้าหมายในระดับต่ำ เมื่อล้มเหลวจากการทำงาน

1.4 ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง (Self-Determination Theory)

Ryan and Deci (2000 อ้างถึงในนิภารัตน์ รูปไข่, 2557) อธิบายว่าแรงจูงใจและพฤติกรรมของมนุษย์สร้างมาจากกระบวนทัศน์เชิงอินทรีย์ (Organismic) โดยมองว่าตามธรรมชาติมนุษย์จะกระตือรือร้นและลงมือกระทำกิจกรรมด้วยตนเอง แต่ในทางตรงกันข้ามกับกระบวนทัศน์เชิงกลไก (Mechanism) มองว่ามนุษย์จะเป็นผู้ที่ถูกกระทำ ทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเองเป็นทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ด้านจิตใจ โดยกล่าวว่ามนุษย์มีความต้องการขั้นพื้นฐานด้านจิตใจ 3 ประการ คือ

1) ความต้องการมีอิสระกำหนดได้ด้วยตนเอง (Need for Autonomy)

2) ความต้องการความสามารถ (Need for Competence)

3) ความต้องการความสัมพันธ์กับผู้อื่น (Need for Relatedness) ซึ่งความต้องการเหล่านี้ล้วนเป็นหน้าที่ของแรงจูงใจภายในที่จะต้องปฏิบัติให้ดีที่สุด เพื่อความเจริญงอกงามตามธรรมชาติของมนุษย์ และทำให้มีความสุขในการดำเนินชีวิตประจำวัน

2. ทฤษฎีด้านกระบวนการ (Process Theory) เป็นทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลให้เกิดพฤติกรรม เป็นการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจกับกระบวนการจูงใจ ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลให้พฤติกรรมนั้นคงอยู่หรือหายไป ประกอบด้วยทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory) ทฤษฎีการกำหนดเป้าหมาย (Goal-Setting Theory) และทฤษฎีความเสมอภาค (Equity Theory) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

2.1 ทฤษฎีความคาดหวัง (Expectancy Theory)

Vroom (อ้างถึงในมินตรา สิงหนาค, 2552) ได้อธิบายวิธีการกระทำที่จะทำให้สามารถบรรลุเป้าหมายได้ ด้วยการได้รับแรงกระตุ้น ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) บุคคลจะเกิดแรงจูงใจในการทำงาน มีความพยายามจนประสบความสำเร็จและทำให้งานบรรลุตามเป้าหมายได้นั้น เกิดมาจากความคาดหวังของแต่ละบุคคล

2) ความพึงพอใจในการทำงานจะส่งผลต่อแรงจูงใจในการทำงานโดยตรง เนื่องจากความพึงพอใจเกิดจากการเปรียบเทียบผลตอบแทนที่ได้รับกับความคิดที่กระตุ้นให้เกิดการทำงาน ซึ่งสามารถกระทำได้ 2 รูปแบบ คือ การเพิ่มความคาดหวังในความสำเร็จที่จะเกิดขึ้นกับผลงาน โดยการสื่อสารให้รับรู้ถึงความน่าจะเป็นไปได้ของผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้น และการเพิ่มคุณค่าทางบวกของผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการทำงาน

2.2 ทฤษฎีการตั้งเป้าหมาย (Goal-Setting Theory)

Locke and Latham (1990) กล่าวว่าการตั้งเป้าหมายเป็นการทำให้บุคคลรับรู้ความต้องการของตนเองเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความพยายามจนสามารถบรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งจะเป็นแรงจูงใจให้แสดงพฤติกรรมนั้นต่อไป โดยที่เป้าหมายจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของบุคคลนั้นจะต้องมีลักษณะเฉพาะเจาะจง และเป็นที่ยอมรับ

2.3 ทฤษฎีความเสมอภาค (Equity theory)

Adm (1965 อ้างถึงในนิภารัตน์ รูปไข่, 2557) ได้อธิบายว่าทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับการใช้วิจารณญาณของบุคคล โดยจะมุ่งแสวงหาความเสมอภาคทางสังคม ซึ่งจะเปรียบเทียบกับปัจจัยนำเข้า เช่น ประสบการณ์และความพยายาม กับผลตอบแทนที่ได้รับ ทั้งนี้แรงจูงใจจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อบุคคลเห็นว่ามีความเสมอภาคและยุติธรรม โดยการเปรียบเทียบตัวเองกับบุคคลอื่น ทำให้เกิดผลดังนี้

1) บุคคลจะเกิดความไม่พอใจ เมื่อรู้สึกว่าได้ผลตอบแทนที่ไม่เท่าเทียม

2) บุคคลจะเกิดความพึงพอใจ เนื่องจากได้รับผลตอบแทนที่เท่าเทียมกัน ทำให้การทำงานมีผลผลิตในระดับเดิมต่อไป

3) บุคคลจะเกิดความพึงพอใจเนื่องจากได้รับผลตอบแทนที่สูงกว่าสิ่งที่เป็นความยุติธรรม ส่งผลให้ทำงานเพิ่มมากขึ้นและเกิดความกระตือรือร้นในการทำงาน

จากการศึกษาแนวคิด หลักการและทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจในการเรียน ทำให้ผู้วิจัยทราบว่าทฤษฎีแรงจูงใจสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่ม คือแรงจูงใจที่เป็นทฤษฎีในด้านเนื้อหาที่เป็นการอธิบายถึงพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการตั้งเป้าหมายเพื่อให้ประสบความสำเร็จ โดยมีแรงผลักดันที่เกิดขึ้นจากความต้องการของแต่ละบุคคล และแรงจูงใจที่เป็นทฤษฎีในด้านกระบวนการซึ่งเป็นการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการจูงใจกับปัจจัยที่เกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามนักเรียนที่มีแรงจูงใจในการเรียนในระดับสูง จะมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับสูงเช่นเดียวกัน จึงกล่าวได้ว่า

แรงจูงใจเป็นปัจจัยที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและต้องการที่จะเรียนรู้ ทำให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ให้ประสบความสำเร็จได้

5.5 ประเภทของแรงจูงใจ

แรงจูงใจเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา เพื่อให้นำไปสู่เป้าหมายได้ตามที่นักจิตวิทยาได้ศึกษาและแบ่งลักษณะของแรงจูงใจออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ดังนี้

Moore (1992) ได้แบ่งแรงจูงใจไว้เป็น 2 ประเภทดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน เป็นแรงจูงใจที่แต่ละคนมีขึ้นภายในตัวเอง ซึ่งส่งผลให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาตามความต้องการหรือตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ ด้วยเหตุผลหรือความชอบส่วนตัว โดยไม่ถูกบังคับจากบุคคลอื่นหรือสิ่งเร้าภายนอก บุคคลที่มีแรงจูงใจภายในนั้นจะสามารถแสดงพฤติกรรมออกมาด้วยความพึงพอใจ เนื่องจากมองเห็นคุณค่าของการทำกิจกรรมจึงทำด้วยความเต็มใจ และตระหนักว่าการบรรลุเป้าหมายนั้นเป็นรางวัลที่สำคัญ เช่น ความสนใจ ความตั้งใจ ความอยากรู้อยากเห็น แรงจูงใจภายในนี้จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมที่คงทนถาวร

2. แรงจูงใจภายนอก เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นภายนอกตัวบุคคล ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นให้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาตามความต้องการหรือตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ เป็นการกระทำเพื่อให้แสดงพฤติกรรมที่เกิดจากการหวังผล ไม่ได้ทำด้วยอุดมคติ แรงจูงใจภายนอกนี้ เช่น การให้ความร่วมมือการยกย่องชมเชย การให้รางวัล การลงโทษ เป็นต้น ทำให้บุคคลนั้นมองเห็นเป้าหมาย แต่แรงจูงใจภายนอกนี้เป็นแรงจูงใจที่ไม่คงทนถาวร เพราะบุคคลมักจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาเมื่อต้องการสิ่งดังกล่าว หากไม่ต้องการก็มักจะไม่แสดงพฤติกรรมนั้น ๆ

Brown (2000) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจในการเรียนภาษาต่างประเทศไว้ 2 ประเภทคือ

1. แรงจูงใจเชิงบูรณาการ (Integrative Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากการที่นักเรียนต้องการเรียนภาษาต่างประเทศให้มากขึ้น โดยการได้เรียนรู้วัฒนธรรมของชุมชนนั้น เพื่อที่จะเป็นสมาชิกที่มีคุณภาพของชุมชน และเป็นที่ยอมรับของบุคคลในวัฒนธรรมของประเทศ

2. แรงจูงใจเชิงเครื่องมือ (Instrumental Motivation) หมายถึง แรงจูงใจที่เกิดจากการที่นักเรียนต้องการเรียนภาษาต่างประเทศเพื่อวัตถุประสงค์อื่น เช่น เพื่อให้ได้คะแนนสูงหรือ เพื่อให้ได้อาชีพที่ดี หรือเป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพ

สรุปได้ว่าแรงจูงใจแบ่งได้เป็น 2 ประเภทคือ แรงจูงใจที่เกิดจากการแสดงออกทางพฤติกรรมโดยความรู้สึกและความปรารถนาของตนเอง เรียกว่า แรงจูงใจภายใน ในการเรียนภาษาต่างประเทศแรงจูงใจภายในมักเกิดในลักษณะของการยอมรับการใช้ภาษานั้น มองเห็นคุณค่าและประโยชน์ของการเรียนภาษาต่างประเทศ แต่ถ้าหากแรงจูงใจใดที่เกิดจากปัจจัยภายนอกเป็นตัวกระตุ้น ขับให้เกิด

พฤติกรรม จะจัดเป็นแรงจูงใจภายนอก เช่น การเรียนภาษาเนื่องจากต้องการทำงานในระดับที่สูงขึ้น หรือเพื่อให้ตนเองมีความสามารถพิเศษเพิ่มขึ้น

5.6 วิธีการสร้างแรงจูงใจในการเรียน

การจูงใจให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนขึ้นนั้นเป็นหน้าที่ที่ครูพึงปฏิบัติและหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองตามศักยภาพที่มีอยู่ได้ จากความสำคัญของการจูงใจในการเรียนการสอนดังกล่าว ครูจึงต้องสร้างแรงจูงใจให้แก่นักเรียน

มาลี จุฑา (2544 อ้างถึงในกรรณิการ์ กาญจันดา, 2546) กล่าวว่าการสร้างแรงจูงใจ ในการเรียนการสอนจะต้องใช้ทั้งแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก กล่าวคือ

1. การทำให้ตื่นตัว (Arousal) เป็นวิธีการกระตุ้นสมองและกล้ามเนื้อให้ตื่นตัวอยู่เสมอ การตื่นตัวของบุคคลมี 3 ระดับ คือ ตื่นตัวมาก ตื่นตัวปานกลาง และตื่นตัวน้อย ถ้ากรณีตื่นตัวมากเกินไปก็จะเกิดเป็นอาการที่เรียกว่าตื่นเต้น ถ้าตื่นตัวน้อยก็จะเฉื่อยชา การตื่นตัวระดับปานกลางจึงเป็นการตื่นตัวที่ดีที่สุด

2. การตั้งจุดหมาย (Objective) เป็นวิธีการกำหนดเป้าหมายของการเรียนการสอนในแต่ละครั้งว่าต้องการให้เกิดอะไรขึ้นในตัวนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้รับรู้และเข้าใจ จะได้ติดตามการประเมินผลการเรียนว่าบรรลุจุดมุ่งหมายมากน้อยเพียงใด จะได้เกิดความภาคภูมิใจในกรณีที่สามารถบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ได้

3. การใช้เครื่องล่อ (Incentives) เป็นวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้มากขึ้นและบ่อยครั้งขึ้น เช่น นักศึกษาขยันเรียนเพราะต้องการปริญญา

4. การลงโทษ (Punishment) เป็นวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจเรียนและมีความมานะพยายามในการเรียน โดยใช้วิธีการลงโทษ เช่นการดุ การว่ากล่าวตักเตือน การตำหนิ การลงโทษ มิใช่เป็นวิธีสร้างแรงจูงใจในการเรียนที่ดี เพราะการลงโทษนั้นมิได้ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเป็นเพียงช่วยหยุดพฤติกรรมชั่วคราวเท่านั้น ดังนั้นจึงควรใช้วิธีการลงโทษควบคู่ไปกับการให้รางวัลแก่นักเรียนเสมอ กล่าวคือ เมื่อครูหยุดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในตัวนักเรียนได้แล้ว ก็ควรจะให้รางวัลแก่นักเรียนในทันทีที่เขาได้แสดงพฤติกรรมตามที่ครูประสงค์แล้ว

5. การแข่งขัน (Competition) เป็นวิธีการกระตุ้นให้นักเรียนมีความมานะอดทนและพยายามปรับปรุงตัวเองหรือพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น เช่น ให้แข่งขันกันเพื่อนหรือหมู่คณะในเรื่องที่เกี่ยวกับการเรียน

อารี พันธ์มณี (2546) ได้อธิบายหลักการในการสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้เพิ่มเติม ดังนี้

1. การเสริมแรงด้วยคำชมและคำตำหนิ ซึ่งทั้งคำชมและคำตำหนิล้วนแต่มีผลต่อการเรียนรู้ของเด็ก โดยเฉพาะคำชมเชยจะให้ผลดีกว่าการตำหนิและมีผลต่อการเรียนรู้ ส่วนนักเรียนที่เรียนดีเมื่อถูกตำหนิจะมีความพยายามมากกว่าเมื่อได้รับคำชมเชย

2. การทดสอบบ่อยครั้ง คะแนนการสอบเป็นเครื่องจูงใจในการเรียนรู้และมีความหมายต่อนักเรียนมาก ดังนั้นการทดสอบบ่อยครั้งจะช่วยส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนตื่นตัวในการเรียน มีความสนใจในการเรียนอย่างสม่ำเสมอ และเอาใจใส่ต่อการเรียน ซึ่งจะส่งผลดีต่อตัวนักเรียนด้วย

3. การส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองในเรื่องที่สนใจ โดยครูอาจคอยเป็นที่ปรึกษาและชี้แนะแนวทางในการเรียนรู้ หรือเสนอแนะหัวข้อที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนใจใคร่รู้เพื่อให้นักเรียนได้เพิ่มเติมความรู้ด้วยตนเอง

4. การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้รับการเสริมแรงอย่างทั่วถึง มีการตั้งรางวัลสำหรับการทำงานได้ตามเป้าที่กำหนด โดยที่ไม่ได้ให้รางวัลเพียงแต่ผู้ที่ชนะในการแข่งขันเท่านั้น แต่อาจให้รางวัลนักเรียนที่มีพัฒนาการที่ดีขึ้นด้วย

5. ยกตัวอย่างจากสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยและคาดไม่ถึง เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ง่าย

6. เชื่อมโยงบทเรียนใหม่กับสิ่งที่เคยเรียนรู้มาก่อน จะทำให้เข้าใจได้ง่ายและชัดเจนขึ้น ซึ่งจะทำให้นักเรียนสนใจบทเรียนมากขึ้นและคาดหวังจะนำอาสิ่งที่เรียนไปใช้ประโยชน์และเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไป

7. เกมและการเล่นละคร การสอนที่ให้เด็กปฏิบัติจริง ทั้งในการเล่นเกมและการแสดงละครทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนและช่วยให้เข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น

วรรณี ลิมอักษร (2552) กล่าวถึงแนวทางการสร้างแรงจูงใจในการเรียนดังนี้

1. ครูควรใช้ประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่เป็นเรื่องใกล้ตัว โดยตั้งคำถามให้นักเรียนได้ค้นคว้าหาคำตอบให้มากที่สุด ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความอยากรู้อยากเห็นและเกิดความสนใจ

2. การทำให้นักเรียนนำความสามารถที่มีไปใช้ประโยชน์ในการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ครูจะต้องสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้แก่นักเรียน ซึ่งอาจทำได้โดย

- ครูจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือให้นักเรียนได้ทำงานที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของตนเอง เพื่อให้นักเรียนประสบความสำเร็จในขั้นต้นก่อน ทั้งนี้จะเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตนเองให้เกิดขึ้น จากนั้นจึงค่อยเพิ่มระดับความยากหรือความซับซ้อนของงานและเนื้อหาในการเรียนขึ้นไป

- ครูต้องสร้างความชัดเจนในจุดประสงค์ของการเรียนและแบ่งจุดประสงค์การเรียนรู้ออกเป็นช่วงสั้น ๆ เพื่อให้นักเรียนประสบความสำเร็จในระยะเวลาที่ไม่มากนัก อีกทั้งยังช่วยให้นักเรียนทราบถึงความก้าวหน้าในการเรียนของตนเองด้วย

3. การสร้างเจตคติที่ดีต่อการเรียนและให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการเรียน ไม่ใช่เรียนเพื่อให้ได้คะแนนสูงหรือสำเร็จการศึกษา ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อตนเองทั้งในปัจจุบันและในอนาคต ทำได้โดย

- ทำให้การเรียนสนุกสนาน ซึ่งครูสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในรูปแบบของเกม ทำให้นักเรียนได้รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนานไปพร้อมกัน

- การอธิบายความรู้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่เรียนในปัจจุบันกับสภาพความเป็นจริงในสังคม โดยสอนให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริงในชีวิตประจำวันมากที่สุด

4. การสอนให้นักเรียนยอมรับในสิ่งที่ผิดพลาดหรือความล้มเหลว เพื่อให้นักเรียนตระหนักว่าการเรียนหรือการทำงานต่าง ๆ จะต้องพบกับอุปสรรคมากมายซึ่งถือเป็นเรื่องธรรมดา หากรู้จักเปลี่ยนอุปสรรคความล้มเหลวที่เกิดขึ้นให้เป็นแรงผลักดันในการทำงานก็จะกลายเป็นประโยชน์และเป็นบทเรียนที่ดี นอกจากนั้น หากนักเรียนปฏิบัติตามคำแนะนำของครูในสิ่งที่ตนเองยังมีข้อผิดพลาดก็จะช่วยให้เกิดการพัฒนาได้การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความอบอุ่น โดยครูให้ความสำคัญกับนักเรียนอย่างเท่าเทียมกัน ไม่ว่านักเรียนจะมีความสามารถในระดับใดก็ตาม และการมอบหมายงานที่ท้าทายความสามารถของนักเรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น

5. การใช้ตัวแบบที่มีความสามารถระดับเดียวกันกับนักเรียนจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในตนเองและมีกำลังใจที่จะทำงานให้ประสบความสำเร็จอีกด้วย

จึงสรุปได้ว่า ครูควรกระตุ้นแรงจูงใจให้กับนักเรียน โดยใช้กิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความสนุกสนาน ให้นักเรียนเกิดความตื่นตัว หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนตั้งจุดมุ่งหมาย เพื่อให้มีแรงจูงใจและมีการวางแผนในการเรียน ในระหว่างการสอน ควรมีการยกตัวอย่างที่ใกล้เคียงกับความสามารถของนักเรียนและสัมพันธ์กับชีวิตจริง ทั้งนี้หากครูสามารถออกแบบการเรียนรู้และจัดกิจกรรมตามหลักการสร้างแรงจูงใจแล้ว การเรียนการสอนจะมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนได้รับประโยชน์สูงสุดและสามารถพัฒนาตนเองตามศักยภาพได้อย่างเต็มที่

5.7 ความสำคัญของการจูงใจในการเรียนการสอน

ในการทำกิจกรรมใด ๆ ของมนุษย์ย่อมมีสิ่งเร้าและแรงจูงใจเป็นสิ่งผลักดัน จึงมีนักวิชาการหลายคนได้สรุปความสำคัญของแรงจูงใจไว้ในทัศนะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

วรรณี ลิมอักษร (2552) ได้กล่าวถึงความสำคัญของแรงจูงใจไว้ดังนี้

1. แรงจูงใจสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความตั้งใจในการเรียนได้และทำให้มีการเข้าร่วมกิจกรรมหรือการทำงานต่าง ๆ

2. แรงจูงใจจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียน โดยทำงานตามความสามารถและความถนัดที่มีอยู่อย่างเต็มศักยภาพ

3. แรงจูงใจจะช่วยกระตุ้นและชี้แนะแนวทางให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตนไปในทางที่เหมาะสมและเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่ผู้อื่น เช่น การปฏิบัติตนตามกฎระเบียบ วัฒนธรรมและประเพณีอันดีงามของสังคม เป็นต้น

4. แรงจูงใจช่วยให้นักเรียนทราบถึงระดับความสามารถของตนเอง เพื่อการเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การแข่งขันประกวดพูดสุนทรพจน์ การสอบแข่งขันความรู้ทางวิชาการ เป็นตัน อีกทั้งยังช่วยให้สามารถตัดสินใจเลือกประกอบอาชีพในอนาคต เพราะนักเรียนจะทราบถึงความถนัดและความสามารถของตนเองด้วย

5. แรงจูงใจเป็นการปลูกฝังเจตคติที่ดีให้กับนักเรียนต่อการเรียนและการทำงาน รวมถึงการเข้าร่วมกิจกรรมทางสังคม

6. การจูงใจจะทำให้บุคคลมีความพยายามที่จะเพิ่มพูนความสามารถของตนเองขึ้นไปเรื่อย ๆ ทำให้ทราบถึงความก้าวหน้าและข้อบกพร่องต่าง ๆ ของตนเอง เพื่อลดข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นและแก้ไขปรับปรุงให้มีการพัฒนาไปในแนวทางที่ดีต่อไป

สุรางค์ โค้วตระกูล (2556) ได้กล่าวไว้ว่า แรงจูงใจเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากจะขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนของนักเรียนแล้ว แรงจูงใจยังส่งผลถึงระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หากนักเรียนที่มีความสามารถสูงแต่มีแรงจูงใจในการเรียนต่ำ ก็จะเกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำไปด้วย ดังนั้น แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอนให้ประสบผลสำเร็จ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า แรงจูงใจเป็นองค์ประกอบในกระบวนการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้นและมีความสนใจในเนื้อหาที่ตนเองกำลังเรียน รวมไปถึงการพัฒนาการเรียนไปสู่เป้าหมายที่ครูได้วางไว้

5.8 การวัดและประเมินผลแรงจูงใจในการเรียน

Yalden (1987) ได้กำหนดแบบสอบถามเป็นให้ค่าน้ำหนักตั้งแต่ 1 ถึง 5 แบบ Likert's Method ซึ่งมีความเชื่อมั่นสูงและพัฒนาเพื่อวัดชุดความรู้สึกได้หลายอย่าง โดยเครื่องมือนี้เป็นการให้น้ำหนักความรู้สึกแก่ข้อความที่พบ การสร้างข้อความที่แสดงความรู้สึกจะต้องครอบคลุมและสัมพันธ์กัน ข้อความอาจเป็นทางบวกหรือทางลบทั้งหมด หรือผสมกันก็ได้ มีขั้นตอนการสร้าง โดยสรุปดังนี้

1 . เลือกเป้าหมายที่แคบและเฉพาะเจาะจง หากมีการกำหนดช่วงเวลาด้วย จะยิ่งทำให้การแปลผลความหมายดียิ่งขึ้น

2. เขียนข้อความแสดงความรู้สึก ตรวจสอบข้อความให้มีความเหมาะสม การเขียนอาการแสดงออกในมาตราวัด

3. เลือกมาตรวัดแบบ Likert และให้ตอบว่า ชอบ-ไม่ชอบ,ดี-ไม่ดี เห็นด้วย-ไม่เห็นด้วย เป็นต้น แต่สามารถเป็นลักษณะอื่นได้ ขึ้นอยู่กับข้อความแสดงความรู้สึก โดยในการตอบมีระดับของความรู้สึกเรียกว่ามาตราตั้งแต่ 3 ถึง 5 มาตรา

4. นำชุดแบบทดสอบที่ได้ไปทดลองคุณภาพเบื้องต้น เมื่อได้แบบทดสอบที่มีอำนาจจำแนกดีแล้วพิจารณาว่าจะกำหนดให้มีกี่ข้อ ตามหลักการข้อสอบมีคุณภาพสูงมากจะใช้ 10 - 15 ข้อ แต่โดยทั่วไปแล้วจะมีตั้งแต่ 20 ข้อขึ้นไป

5. ให้คะแนนตามระดับความรู้สึกที่กำหนดแต่ละข้อ เปลี่ยนข้อความให้เป็นตัวเลข แต่หากกำหนดเป็นตัวเลขตั้งต้นให้นำตัวเลขมาใช้ได้เลย จากนั้นนำคะแนนที่ได้ไปหาคะแนนเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ล้วน และอังคณา (2543) อธิบายเกี่ยวกับทฤษฎีแรงจูงใจในลักษณะของการประเมินว่าเป็นกระบวนการให้น้ำหนักจากคุณและโทษของสิ่งที่พบและตัดสินด้วยความรู้สึกเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ อย่างเหมาะสมที่สุด ซึ่งผู้ที่จะตัดสินใจคือตัวเราเองโดยใช้ความรู้ ประสบการณ์ ความประทับใจ ความสะเทือนใจเกี่ยวกับสิ่งหล่านั้นมาเป็นองค์ประกอบ เครื่องมือที่ใช้ในการวัดแรงจูงใจมีลักษณะเป็นการให้สิ่งเร้าแล้วตอบตามความรู้สึก ซึ่งมีอยู่หลายแบบด้วยกัน

นอกจากนั้นนักวิจัยส่วนใหญนิยมใช้มาตรวัดแรงจูงใจในการเรียน (Academic Motivation Scale) ของ Harter (1980) และมาตรวัดของ Vallerand et al. (1992) และมาตรวัดของ Vansteenkiste and Lens (2006) มาใช้ในการวัดแรงจูงใจ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

Harter (1980 อ้างถึงในนิภารัตน์ รูปไข่, 2557) ได้สร้างมาตรวัดแรงจูงใจในการเรียนเพื่อใช้วัดนักเรียนในชั้นเรียน ซึ่งแบ่งเป็น 2 องค์ประกอบ คือ แรงจูงใจภายนอก เป็นการได้รับการเสริมแรงที่มีอิทธิพลมาจากสังคม เช่น การได้รับคำชมเชย จนถึงการได้รับสิ่งของเป็นรางวัล เมื่อนักเรียนรู้สึกว่าตนเองเป็นคนที่มีความสามารถก็จะช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จได้ และแรงจูงใจภายใน เป็นความกระตือรือร้นที่จะแสวงหาความรู้ของนักเรียนด้วยตนเอง

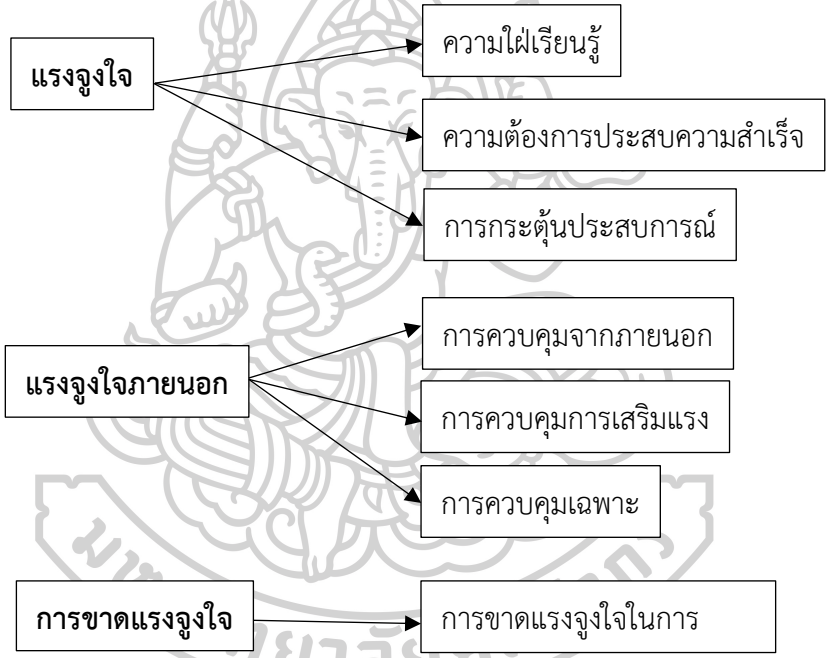
Vallerand et al. (1992 อ้างถึงในนิภารัตน์ รูปไข่, 2557) ได้สร้างมาตรวัดที่พัฒนามาจากทฤษฎีการตัดสินใจด้วยตนเอง (self-determination theory) ของ qDeci และ Ryan ที่ได้เสนอว่าถ้าอยากกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) จะต้องตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐาน (Basic Needs) 3 อย่างก่อน ได้แก่

1. ความต้องการอิสระในการตัดสินใจด้วยตนเอง (Need for Autonomy)

2. ความต้องการมีความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น (Need for Relatedness)

3. ความต้องการเป็นคนที่มีทักษะ ความสามารถ (Need for Competence)

เมื่อตอบสนองต่อความต้องการขั้นพื้นฐานทั้ง 3 อย่างแล้ว จะเกิดแรงจูงใจที่เรียกว่าแรงจูงใจภายนอกแบบบูรณาการ (Integrative Motivation) ซึ่งเป็นความต้องการทางจิตวิทยาขั้นพื้นฐาน อีกทั้งการเติมเต็มความต้องการเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดแรงจูงใจภายในด้วย โดยมาตรวัดนี้จะวัดทั้งหมด 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) แรงจูงใจภายใน วัดจากความใฝ่รู้ใฝ่เรียน ความต้องการประสบความสำเร็จ 2) แรงจูงใจภายนอก วัดจากการควบคุมจากภายนอกที่เข้ามาเกี่ยวข้อง การควบคุมการเสริมแรง และ 3) การขาดแรงจูงใจ วัดจากระดับการขาดแรงจูงใจ ดังแผนภูมิต่อไปนี้



แผนภูมิที่ 5 องค์ประกอบมาตรวัดแรงจูงใจในการเรียน

ที่มา: Vallerand et al. (1992)

Vansteenkiste and Lens (2006) พัฒนาการวัดมาจากทฤษฎีการกำกับตนเองทางวิชาการ (academic self-regulation) เป็นมาตรวัด 4 องค์ประกอบ คือ 1) แรงจูงใจภายนอก 2) แรงจูงใจภายใน 3) แรงจูงใจจากการทำงานเพราะหวังคำชม เป็นการได้รับปัจจัยภายนอกด้านอารมณ์ เพื่อให้บุคคลอื่นเห็นว่ามีพฤติกรรมที่ดี 4) แรงจูงใจจากการเห็นคุณค่าสิ่งที่ทำมีผลต่อความคิด ความเชื่อและสามารถควบคุมได้ แรงจูงใจภายนอกบุคคลจะมีการสมัครใจทำด้วยตนเอง โดยคิดว่าตนกำลังทำความดี และเป็นประโยชน์ตามความเชื่อของตน

จากการศึกษาการวัดแรงจูงใจในการเรียน สามารถสรุปหลักการประเมินแรงจูงใจได้ดังต่อไปนี้ การวัดประเมินแรงจูงใจสามารถใช้ Likert's Method โดยให้นักเรียนให้น้ำหนักข้อความที่ปรากฏ นักเรียนจะตอบตามความรู้สึก และต้องครอบคลุมทั้งแรงจูงใจภายในและภายนอก การใช้แบบประเมินที่มีความเที่ยงน่าเชื่อถือ จะทำให้ได้ผลตรงตามสภาพความเป็นจริง

5.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Marrow (1981 อ้างถึงใน Holt, 2001) ได้ศึกษาแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศญี่ปุ่น พบว่าวิธีการสอนภาษาอังกฤษไม่แตกต่างไปจากเดิม โดยการสอนยังคงมุ่งเน้นให้นักเรียนมีความรู้ด้านกฎเกณฑ์ไวยากรณ์ ซึ่งกิจกรรมการสอนเป็นเพียงการฝึกทักษะการใช้ภาษาสื่อสารในห้องเรียนเท่านั้น อีกทั้งรูปแบบและกิจกรรมการเรียนก็ยังไม่มีความหลากหลาย ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ล้วนแต่เป็นผลให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน เพราะไม่เห็นประโยชน์ของการเรียนภาษา สิ่งที่ครูต้องคำนึงคือ การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ทำให้นักเรียนสามารถนำภาษาไปใช้สื่อสารได้จริง ควรมุ่งเน้นที่กลยุทธ์การนำภาษาไปใช้และการพัฒนาทักษะการสื่อสาร ต้องสร้างกิจกรรมการเรียนที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้

Sun and Hsieh (2018) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การประยุกต์ใช้ระบบโต้ตอบแบบโต้ตอบแบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อเพิ่มแรงจูงใจภายในและภายนอก การมีส่วนร่วม และความสนใจของนักเรียนในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยศึกษาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันร่วมกับระบบตอบสนองแบบโต้ตอบ (IRS) ในการเรียนภาษาอังกฤษที่ส่งผลกระทบของต่อแรงจูงใจภายในและภายนอก การมีส่วนร่วม และความสนใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้วิธีการวิจัยแบบกึ่งทดลอง เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบวัดแรงจูงใจภายในและภายนอก และแบบสอบถามแบบคำถามปลายเปิด กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 144 คน ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มเพื่อเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เครื่องมือในการลงคะแนนที่แตกต่างกัน ผลการวิจัยพบว่า เมื่อใช้ องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันร่วมกับระบบตอบสนองแบบโต้ตอบ สำหรับกิจกรรมการสำรวจความคิดเห็นในห้องเรียน ทำให้เกิดบรรยากาศที่สนุก มีการโต้ตอบ แข่งขัน และแปลกใหม่ ช่วยพัฒนาระดับของแรงจูงใจภายใน การมีส่วนร่วมทำให้เกิดแรงจูงใจเพิ่มขึ้น

พจนีย์ หนักทอง (2553) ได้ศึกษาประสิทธิผลการเรียนการสอนด้วยการใช้ละครเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนเฉลี่ยจากแบบสอบถามแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างกัน

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งวิธีการเรียนการสอนด้วยการใช้ละครเป็นฐานจะช่วยพัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและมีแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น

พิธพร นิโกบ (2553) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาโมเดลเชิงสาเหตุของความเข้าใจในการอ่านที่มีแรงจูงใจในการอ่านและความสารถทางภาษาเป็นตัวแปรส่งผ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า 1) นักเรียนระดับประถมศึกษามีความเข้าใจในการอ่านอยู่ในระดับปานกลาง โดยนักเรียนในโรงเรียนขนาดใหญ่มีความเข้าใจในการอ่านมากกว่าโรงเรียนขนาดกลางอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แต่นักเรียนที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ต่างกัน กล่าวคือ นักเรียนในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล รวมทั้งนักเรียนในเขตเมืองและนอกเขตเมืองมีความเข้าใจในการอ่านไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) โมเดลเชิงสาเหตุของความเข้าใจในการอ่านที่มีแรงจูงใจในการอ่านและความสามารถทางภาษาเป็นตัวแปรส่งผ่าน มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ 3) แรงจูงใจในการอ่านและความสามารถทางภาษาเป็นตัวแปรส่งผ่านที่มีอิทธิพลต่อความเข้าในการอ่าน กล่าวคือ ภูมิหลังของผู้อ่านและสภาพแวดล้อมในโรงเรียนมีอิทธิพลทางอ้อมผ่านแรงจูงใจในกรอ่านและความสามารถทางภาษาไปยังความเข้าใจในการอ่านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

หนึ่งฤทัย วามตา (2554) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือร่วมกับสื่อสภาพจริงเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการอ่านของนักศึกษาก่อนและหลังการเรียนโดยใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือร่วมกับสื่อสภาพจริงของนักศึกษาในระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (พิเศษ) ชั้นปีที่ 1 จำนวน 29 คน ปีการศึกษา 2553 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการสอนที่เน้นกลวิธีการอ่านแบบร่วมมือร่วมกับสื่อสภาพจริงจำนวน 6 แผน แบบทดสอบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแบบวัดแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า นักศึกษาที่เรียนโดยการใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือร่วมกับสื่อสภาพจริงมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่าก่อนการทดลอง อีกทั้งยังมีแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษเพิ่มสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลองด้วย

จากการศึกษาดังกล่าว เห็นได้ชัดเจนว่า แรงจูงใจในการเรียนเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากส่งผลต่อทัศนคติของนักเรียนและการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอน ดังนั้นในการสอนภาษา ควรมุ่งเน้นที่กลยุทธ์การนำภาษาไปใช้และการพัฒนาทักษะที่ครอบคลุมถึงการสื่อสาร การมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียน สภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเชื่อมโยงข้อมูลทางภาษา และด้วยกิจกรรมการเรียนที่สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ตามความถนัดและความสนใจของนักเรียนที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงวัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบว่า แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีสอนแบบเน้นภาระงาน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาเพื่อให้เกิดความมั่นใจเมื่อต้องใช้ในสถานการณ์จริง และด้วยบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนานจึงส่งผลให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนที่ดีขึ้นด้วย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน จำนวน 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ขั้นภารกิจ 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 3) ขั้นปฏิบัติภาระงาน 4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา และ 5) ขั้นสะท้อนผล และนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดกิจกรรม ได้แก่ 1) คะแนน 2) เหรียญตรา 3) ระดับชั้น 4) กระดานจัดอันดับ 5) รางวัล 6) การแข่งขัน 7) เป้าหมาย และ 8) กฎกติกา จึงก่อให้เกิดความท้าทายและกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้เกิดความรู้ความสามารถ และแรงจูงใจในการเรียนได้ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยพิจารณาข้อมูลแล้วพบว่าเพื่อให้มีความเหมาะสมกับความสามารถและช่วงวัยของกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยจึงได้เลือกใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ ชนิดตัวเลือก 4 ตัวเลือก มีคะแนนเป็น 0 กับ 1 โดยมีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียว และใช้บทอ่านที่เป็นสื่อประเภทต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนมีความคุ้นเคยและนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และใช้แบบวัดแรงจูงใจแบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตาม 4 ขั้นตอนที่กำหนดไว้ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research) การศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการเกี่ยวกับพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research) การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน โดยผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 4 การพัฒนา (Development) การประเมินและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน

การดำเนินการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แต่ละขั้นตอนผู้วิจัยดำเนินการตามกรอบดำเนินการวิจัยในแผนภูมิที่ 6

ขั้นที่ 1 ศึกษาข้อมูลพื้นฐาน และความต้องการ

1.1 ศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาร.ร.หัวหิน เกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานฯ

1.2 ศึกษาความคิดเห็นของผู้ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานฯ ได้แก่ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ด้านวิธีสอนและด้านการวัดและประเมินผล 2) ผู้บริหารสถานศึกษา 3) หัวหน้าฝ่ายวิชาการ และ 4) ครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศโดยใช้การสัมภาษณ์

1.3 ศึกษาความต้องการและความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

↓

ขั้นที่ 2 พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

2.1 การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ฯ (ฉบับร่าง) ประกอบด้วย

1) แผนการจัดการเรียนรู้ฯ โดยมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้ ขั้นภารกิจ (Mission) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) และขั้นสะท้อนผล (Level System)

2) แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 1 ฉบับ

3) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียน จำนวน 15 ข้อ

4) แบบสอบถามความพึงพอใจ แบบลิเคิร์ทสเกล 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ

2.2 ตรวจสอบหาคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญ 5 คนและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

2.3 หาประสิทธิภาพ E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง และปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

↓

ขั้นที่ 3 ทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.1 นำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โรงเรียนหัวหิน ภาคเรียนที่ 1/2564 จำนวน 39 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ตามแบบแผนการวิจัยแบบแผนการทดลองกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest - Posttest Design)

ทดสอบ	ทดลอง	ทดสอบ
T_1	X	T_2

T_1 ทดสอบก่อนเรียน
X ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้
T_2 ทดสอบหลังเรียน

และเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ตามแบบแผนการวิจัยแบบกลุ่มเดียววัดหลังการทดลอง (One-Shot Case Study)

ทดลอง	ทดสอบ
X	T_2

X ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้
T_2 ทดสอบหลังเรียน

3.2 หาประสิทธิภาพ E_1/E_2 ตามเกณฑ์ 75/75 กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

↓

ขั้นที่ 4 ประเมินผลและปรับปรุงแก้ไข

4.1 เปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

4.2 ศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70

4.3 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

4.4 ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

↓

การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานฉบับสมบูรณ์

แผนภูมิที่ 6 กรอบดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การวิจัย (Research): ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการ

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

กลุ่มเป้าหมาย

1. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ที่เรียนรายวิชา อ23101 ภาษาอังกฤษ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน จากการสุ่มห้องเรียนละ 10 คน จำนวน 3 ห้องเรียน

2. ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ 1 คน ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 1 คน และด้านการวัดและประเมินผล 1 คน รวมจำนวน 3 คน

3. ผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 1 คน

4. หัวหน้าฝ่ายวิชาการ จำนวน 1 คน

5. ครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 5 คน โดยมีคุณสมบัติ 1) ด้านวิทยฐานะตั้งแต่ชำนาญการขึ้นไป และ 2) ด้านประสบการณ์การสอนมากกว่า 5 ปี

ขั้นตอนการดำเนินการ

1. วิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียน จากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศเพื่อนำมาเป็นแนวทาง

2. ศึกษาความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา หัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ เกี่ยวกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้ วิธีการดำเนินกิจกรรม สื่อการเรียนรู้ และการวัดและการประเมินผล

3. ศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบวิเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบเกมมิฟิเคชันและวิธีสอนแบบเน้นภาระงาน โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และบรรยายแบบพรรณนาความ

2. แบบสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง (Structured Interview) สำหรับผู้อำนวยการสถานศึกษา หัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเกี่ยวกับความคิดเห็นและความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

3. แบบสอบถามความต้องการของนักเรียน เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผลโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีลักษณะเป็นแบบสอบถามแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แบบวิเคราะห์เอกสารแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบเกมมิฟิเคชันและวิธีสอนแบบเน้นภาระงาน โดยการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร มีขั้นตอนการสร้างและการหาคุณภาพ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสาร ตำราที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์เอกสาร

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบวิเคราะห์เอกสารโดยแบ่งการวิเคราะห์เอกสารตามตัวแปรต้นออกเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

หัวข้อที่ 1 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

หัวข้อที่ 2 แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

แบ่งประเด็นการวิเคราะห์เอกสารให้ครอบคลุม ได้แก่ ความหมาย องค์ประกอบ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ และประโยชน์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 เสนอแบบวิเคราะห์เอกสารที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแบบวิเคราะห์เอกสารและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 4 เสนอแบบวิเคราะห์เอกสารที่ปรับปรุงแกไขตามขอเสนอแนะของอาจารยที่ปรึกษาวิทยาพนธ์ต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วยด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ 1 คน ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 1 คน และด้านการวัดและประเมินผล 1 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญดังต่อไปนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าประเด็นการวิเคราะห์สอดคล้องกับตัวแปรวิจัย

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าประเด็นการวิเคราะห์สอดคล้องกับตัวแปรวิจัย

- 1 หมายถึง แน่ใจประเด็นการวิเคราะห์ไม่สอดคล้องกับตัวแปรวิจัย

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้จากสูตร

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

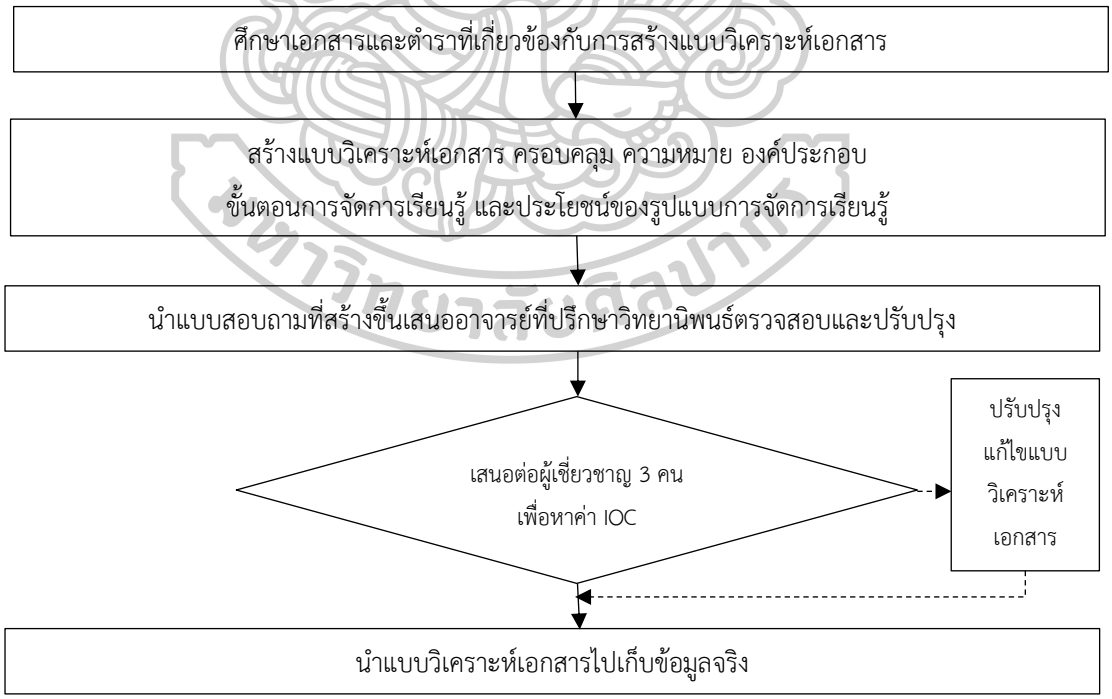
IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของประเด็นการวิเคราะห์กับตัวแปรวิจัย

ΣR หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1.00 ในประเด็นการวิเคราะห์ทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบวิเคราะห์เอกสารที่ได้จากการตรวจสอบมาปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปใช้วิเคราะห์เอกสาร ซึ่งสามารถสรุปขั้นตอนการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสารได้ดังแผนภูมิที่ 7



แผนภูมิที่ 7 ขั้นตอนในการสร้างแบบวิเคราะห์เอกสาร

2. แบบสัมภาษณ์ (Interview Form) ซึ่งเป็นแบบสัมภาษณ์ชนิดมีโครงสร้าง (Structured Interview) สำหรับผู้อำนวยการสถานศึกษา หัวหน้าวิชาการ ครูผู้สอนภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ เกี่ยวกับความคิดเห็นในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานและหลักการสร้างแบบสัมภาษณ์ มากำหนดเป็นโครงสร้างของเครื่องมือและขอบเขตของเนื้อหา โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ขั้นตอนที่ 2 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษามาสร้างแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง โดยแบ่งแบบสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 3 เสนอแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแบบวิเคราะห์เอกสารและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 4 เสนอแบบสัมภาษณ์ที่ปรับปรุงแก้ไขตามขอเสนอแนะของอาจารยที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วยด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ 1 คน ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 1 คน และด้านการวัดและประเมินผล 1 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ดังต่อไปนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้จากสูตร

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

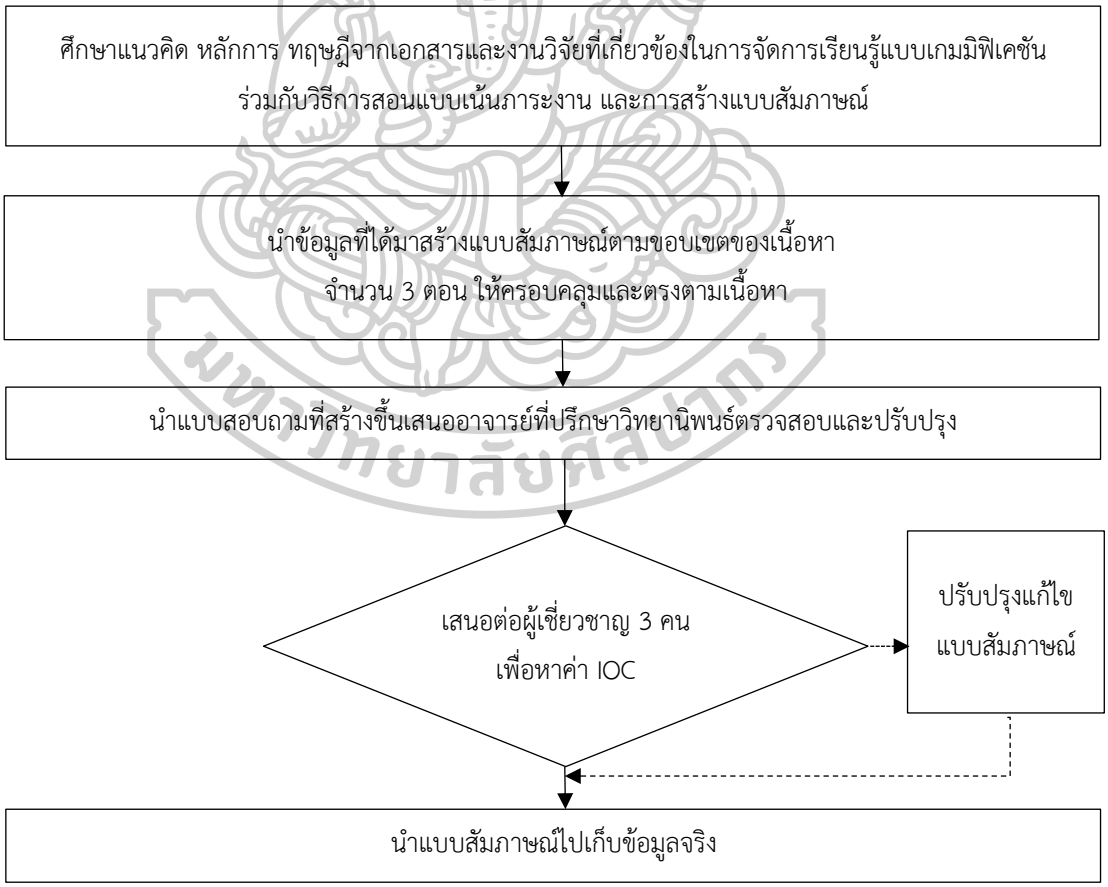
IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับวัตถุประสงค์การสัมภาษณ์

ΣR หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1.00 ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงแก้ไข คือ ตัดข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ อายุและเพศ เนื่องจากข้อมูลดังกล่าว ไม่ได้ใช้ในการวิเคราะห์

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบสัมภาษณ์ไปเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบบุคคลต่อบุคคลกับผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 1 คน หัวหน้าวิชาการ จำนวน 1 คน ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 5 คน ซึ่งสามารถสรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามได้ดังแผนภูมิที่ 8



แผนภูมิที่ 8 ขั้นตอนการสร้างแบบสัมภาษณ์

3. ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความต้องการของนักเรียน ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามความต้องการสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอนในการสร้างและหาคุณภาพดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาแนวคิด หลักการ ทฤษฎีจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาประมวลผล เพื่อกำหนดเป็นโครงสร้างของเครื่องมือ และขอบเขตของเนื้อหา โดยได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามตามขอบเขตของเนื้อหา โดยกำหนดเป็นประเด็นคำถาม 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ลักษณะของเกม สื่อการสอน รูปแบบของภาระงานและการวัดประเมินผล

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

โดยแบ่งตอนที่ 1 และ 2 เป็นแบบสำรวจรายการ (Checklist) และตอนที่ 3 เป็นคำถามแบบปลายเปิด (Open Ended Form)

ขั้นตอนที่ 3 เสนอแบบสอบถามที่สร้างขึ้นต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของแบบวิเคราะห์เอกสารและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

ขั้นตอนที่ 4 เสนอแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขตามขอเสนอแนะของอาจารยที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 คน ประกอบด้วยด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ 1 คน ด้านวิธีการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 1 คน และด้านการวัดและประเมินผล 1 คน เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาและภาษาที่ใช้ จากนั้นนำผลการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคลอง (Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ ดังต่อไปนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้จากสูตร

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

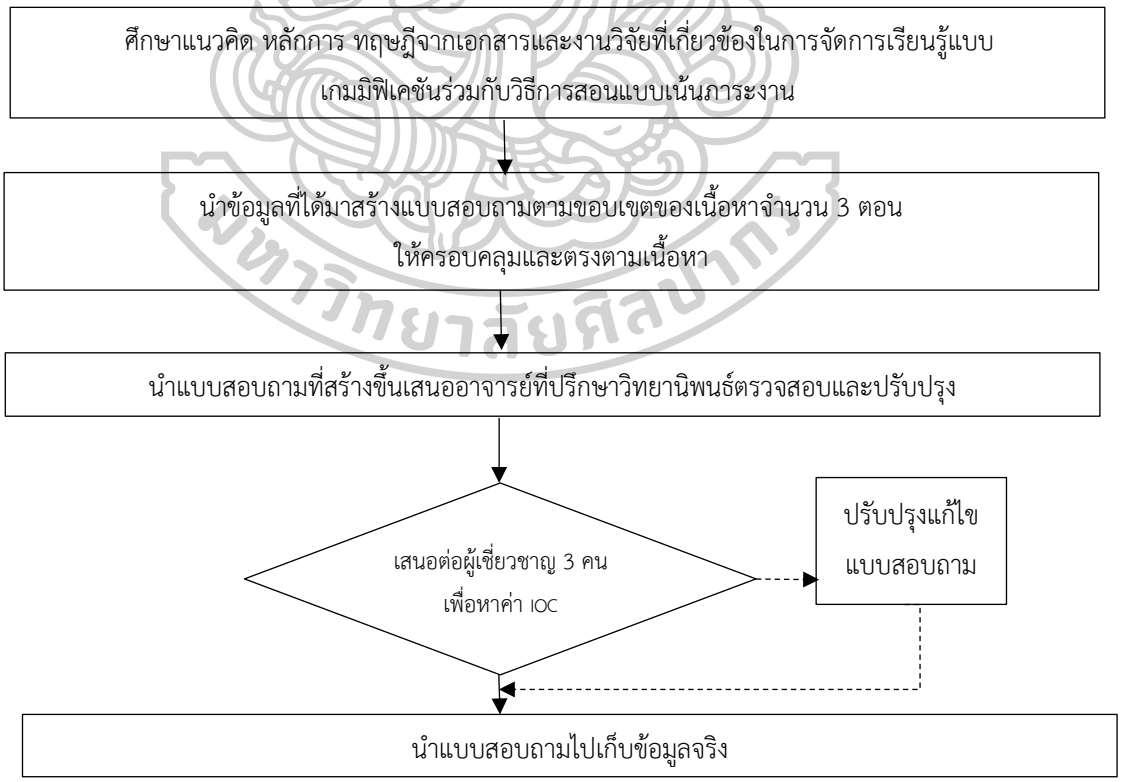
IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับจุดประสงค์

ΣR หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่า IOC จากผู้เชี่ยวชาญมีค่าเท่ากับ 1.00 ทั้งนี้มีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงแก้ไข คือ ปรับภาษาให้เหมาะสมกับผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบสอบถามไปเก็บข้อมูลกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มห้องเรียนละ 3 คน จำนวน 10 ห้องเรียน โดยใช้ระบบออนไลน์ด้วย Google Form ผู้วิจัยเป็นผู้ส่ง Link URL ของแบบสอบถามให้นักเรียน สามารถสรุปขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามได้ดังแผนภูมิที่ 9



แผนภูมิที่ 9 ขั้นตอนในการสร้างแบบสอบถามความต้องการของนักเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนการสัมภาษณ์

ขั้นที่ 1 ขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนหัวหิน หัวหน้าวิชาการ ครูภาษาอังกฤษ เพื่อขออนุญาตสัมภาษณ์เกี่ยวกับความสำคัญและความจำเป็นของการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ ปัจจัยที่ส่งผลกับการเรียนภาษาอังกฤษ แนวทางการแก้ปัญหาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน การออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันและภาระงาน สื่อและแหล่งการเรียนรู้ ลักษณะของภาระงาน และแนวทางการวัดและประเมินผล

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยกำหนดวัน เวลาที่จะสัมภาษณ์และแจ้งให้ผู้ที่จะไปสัมภาษณ์ทราบ

ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ด้วยตนเองกับผู้อำนวยการโรงเรียนหัวหิน หัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ในระหว่างวันที่ 7-9 กรกฎาคม 2564 ณ โรงเรียนหัวหิน เริ่มจากผู้วิจัยแนะนำตนเอง สนทนาพร้อมบอกถึงวัตถุประสงค์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้คำถามที่เกี่ยวกับเรื่องที่จะศึกษาหรือวิจัย เป็นคำถามที่ชัดเจนหลีกเลี่ยงคำถามที่เป็นไปในทางเสนอแนะคำตอบ จดบันทึก ถ่ายรูป และขออนุญาตหากมีการบันทึกเสียงในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ และทำการสัมภาษณ์จนสิ้นสุด

ขั้นที่ 4 จัดเตรียมข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าร้อยละ (%) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. ขั้นตอนการตอบแบบสอบถาม

ขั้นที่ 1 ขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อขออนุญาตให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตอบแบบสอบถามการวิจัยในครั้งนี้

ขั้นที่ 2 ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน จากการสุ่มห้องเรียนละ 3 คน จำนวน 10 ห้องเรียน

ขั้นที่ 3 ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเองในรูปแบบออนไลน์ด้วย Google Form เนื่องด้วยสาเหตุการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) โดยส่ง Link URL ของแบบสอบถามให้กับนักเรียนและอธิบายข้อคำถามด้วยการใช้โปรแกรม Zoom Meeting เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันในการตอบคำถาม ในวันที่ 9 กรกฎาคม 2564 เวลา 14.55-15.00 น.

ขั้นที่ 4 รวบรวมการตอบกลับแบบสอบถามเพื่อดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าร้อยละ (%) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง ตอนที่ 1 การวิเคราะห์สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้สัมภาษณ์ใช้การคำนวณค่าสถิติร้อยละ (%) ตอนที่ 2 และตอนที่ 3 ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการของนักเรียนในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในตอนที่ 1 และตอนที่ 2 ใช้การคำนวณค่าความถี่และสถิติร้อยละ (%) ตอนที่ 3 ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 1 การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 สรุปวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ 1 การวิจัย: การศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
1. เพื่อวิเคราะห์แนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแบบเกมมิฟิเคชันและวิธีสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน	ศึกษาและวิเคราะห์เอกสารหลักสูตรสถานศึกษาและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย	1. วรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องกับประเด็น ดังนี้ 1.1 แนวคิดเกมมิฟิเคชัน 1.2 การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 1.3 ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ 1.4 แรงจูงใจในการเรียน	แบบวิเคราะห์เอกสาร	วิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แล้วนำเสนอแบบพรรณนาความ

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้อำนวยการสถานศึกษา หัวหน้าฝ่ายวิชาการ และครูวิชาภาษาอังกฤษ	การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง	1. ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน 2. ผู้อำนวยการสถานศึกษา 1 คน 3. หัวหน้าวิชาการ 1 คน 4. ครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ 5 คน	แบบสัมภาษณ์	1. การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ(%) 2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)
3. เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผลโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน	การสอบถามโดยใช้แบบสอบถามออนไลน์	นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน จากวิธีการสุ่ม ห้องเรียนละ 3 คน จำนวน 10 ห้องเรียน	แบบสอบถาม	1. การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่และร้อยละ (%) 2. การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ขั้นตอนที่ 2 การพัฒนา (Development): การพัฒนาและหาประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มเป้าหมาย

1. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ 2 คน ด้านวิธีการสอนแบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 2 คน และด้านการวัดและประเมินผล 1 คน

2. นักเรียนชั้นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 จำนวน 32 คน และ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 30 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เป็นตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนการดำเนินการ

1. วิเคราะห์ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและความต้องการในขั้นตอนที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. ดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ขั้นภารกิจ (Mission)

1.1 วิเคราะห์ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย ในด้านความสามารถในการเรียนรู้ความรู้เดิม และความสนใจ

1.2 กำหนดจุดประสงค์ โครงสร้าง เนื้อหา เรื่องราวของเกม และกฎกติกา โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เรื่องราวเกี่ยวกับโลกเวทย์มนตร์มาใช้ในการดำเนินเรื่อง เนื่องจากคล้ายภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในช่วงวัยของนักเรียน และมีตัวละครที่บ่งบอกถึงลำดับขั้นตามสถานะอย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีเนื้อหาที่สนุกสนาน ทำให้เกิดจินตนาการ ส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศในการเรียนที่สนุกสนาน และมีผลต่อแรงจูงใจในการเรียน

1.3 แจ้งจุดประสงค์ โครงสร้าง เนื้อหา และกฎกติกาให้นักเรียนทราบ ว่าเมื่อนักเรียนอ่านบทอ่านและทำภาระงานหรือเกมที่ได้รับมอบหมายสำเร็จ จะได้รับคะแนน (Point) ตามเงื่อนไข

2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background)

2.1 กระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อต่าง ๆ และทบทวนข้อมูลทางภาษาเดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้ว

3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks)

3.1 จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานและเกมแข่งขันที่กำหนดเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามจุดประสงค์

4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing)

4.1 อภิปรายผลที่เกิดจากการทำภาระงาน และร่วมกันสรุปเนื้อหา เพื่อให้นักเรียนมีความเข้าใจที่ถูกต้องก่อนนำไปใช้จริง อาจฝึกซ้ำอีกครั้ง หากนักเรียนยังสับสนเนื้อหา

5. ขั้นสะท้อนผล (Level System)

5.1 ประเมินผลและให้รางวัลเมื่อสามารถทำภารกิจสำเร็จตามเงื่อนไข โดยนักเรียนที่มีคะแนนเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด จะได้รับสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งเปรียบเสมือนเหรียญตรา (Badges) เพื่อใช้ในการเลื่อนระดับชั้น (Level)

5.2 จัดอันดับบนกระดานจัดอันดับ เพื่อแสดงความเป็นผู้นำโดยในการจัดการเรียนรู้มีการสอดแทรกองค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ คะแนน เหรียญตรา ระดับชั้น กระดานจัดอันดับ รางวัล การแข่งขัน เป้าหมาย และกฎกติกา

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ตามแนวความคิดของ Harter (1980) Yalden (1987) และ Vansteenkiste and Lens (2006) โดยใช้แบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล จำนวน 15 ข้อ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล จำนวน 15 ข้อ

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาเอกสารหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นตอนที่ 2 วิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนหัวหิน

ขั้นตอนที่ 3 ศึกษาวรรณกรรมและเอกสารที่เกี่ยวข้องแนวคิดเกมมิฟิเคชันและการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้บทอ่านเพิ่มเติมจากหนังสือ จากหนังสือ Move it! 3 ดังนี้

บทอ่านที่ 1 I hate my room

บทอ่านที่ 2 Great Moments in History

บทอ่านที่ 3 Profile : Christiane Amanpour

บทอ่านที่ 4 Boston Market Wins More Customer

บทอ่านที่ 5 Strange Tourist Attractions

โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

1) มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

2) สาระการเรียนรู้

3) จุดประสงค์การเรียนรู้

4) สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

5) คุณลักษณะอันพึงประสงค์

6) ชิ้นงาน/ภาระงาน

7) สื่อการเรียนรู้

8) กิจกรรมการเรียนรู้

9) การวัดประเมินผล

และใช้กิจกรรมแบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ดังตารางที่ 11

ตารางที่ 11 แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

แผนการจัดการเรียนรู้	**มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**	**เนื้อหา**	**จำนวนคาบ/เวลา**	**กิจกรรม**	**สื่อ**	**วิธีการประเมิน/เกณฑ์การประเมิน**
1. เรื่อง Context Clue	ต 1.1 ม.3/2 ต 1.3 ม.3/1	การอ่านตีความจากบริบท โดยอาศัยคำหรือข้อความแวดล้อมที่ช่วยให้เข้าใจความหมายของคำบางคำได้มากขึ้น	3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง	- เกม Wordwall เดาความหมายของคำศัพท์ - เกม Family Feud บอกสิ่งของตามหมวดหมู่ - เกม Opposite Word - เกม Clue me in	- เว็บไซต์ Classtime - เกม family feud - เกม Opposite Word - เกม Clue me in	ประเมินจากคะแนนการปฏิบัติกิจกรรมและภาระงาน
2. เรื่อง Survey Reading and Pronoun Reference	ต 1.1 ม.3/2 ต 1.2 ม.3/4	การอ่านแบบสำรวจและการใช้สรรพนามอ้างอิง ซึ่งเป็นการนำคำสรรพนามมาแทนคำนามที่ผู้เขียนต้องการกล่าวซ้ำ	3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง	- เกม I spy - เกม Balloon Pronoun Game - การโหวตผ่าน Menti - กิจกรรม Roll and Retell - เกม Pronoun Reference	- ใบงาน - คลิปวีดีโอเรื่อง Pronoun References - เกม Balloon Pronoun Game - แบบสำรวจโดย menti - ใบกิจกรรม Roll and Retell - บัตรประโยค Pronoun Reference	ประเมินจากคะแนนการปฏิบัติกิจกรรมและภาระงาน

แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	เนื้อหา	จำนวนคาบ/เวลา	กิจกรรม	สื่อ	วิธีการประเมิน/เกณฑ์การประเมิน
3. เรื่อง Topic, Main Idea and Supporting Detail	ต 1.1 ม.3/2 ต 1.1 ม.3/4 ต 1.3 ม.3/2	การอ่านเพื่อระบุใจความสำคัญและใจความสนับสนุนของเนื้อเรื่อง	3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง	- เกม Blooket - กิจกรรม Mystery Bag - กิจกรรมนิทรรศการ Walking Gallery	- ใบงาน - แผ่นป้าย Topic - Mystery Bag พร้อมบทอ่านแบบสั้น	ประเมินจากคะแนนการปฏิบัติกิจกรรมและภาระงาน
4. เรื่อง Searching Skill	ต 1.1 ม.3/2 ต 1.1 ม.3/3 ต 1.2 ม.3/4	การอ่านแบบสกิมมิ่ง (Skimming) และ การอ่านแบบสแกนนิ่ง (Scanning) เป็นเทคนิคที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถอ่าน เรื่องได้รวดเร็วและเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ทันที	3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง	- กิจกรรม Sight Word Blast Off! - เกม Find me If You Can - เกมบันไดงูออนไลน์ - เกม True or False	- ใบงาน - กิจกรรม Sight Word Blast Off! - คำถามเกม Find me If You Can - ใบโฆษณาภาพยนตร์ - เกม True or False - ภาพเหตุการณ์ต้องใช้เทคนิค Skimming หรือ Scanning	ประเมินจากคะแนนการปฏิบัติกิจกรรมและภาระงาน
5. เรื่อง Making Inference	ต 1.1 ม.3/2 ต 1.1 ม.3/3 ต 1.2 ม.3/4	การอ่านเพื่ออนุมานและหาข้อสรุป	3 คาบ คาบละ 1 ชั่วโมง	- เกม Who am I? - เกม Jeopardy - กิจกรรม Merry-Go-	- ใบงาน - เกม Jeopardy - บัตรภาพเกม Merry-Go-Round	ประเมินจากคะแนนการปฏิบัติกิจกรรมและภาระงาน

ขั้นตอนที่ 5 เสนอแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจทานและนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ 2 คน ด้านวิธีการสอนแบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 2 คน และด้านการวัดและประเมินผล 1 คน เพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะด้านความตรงเชิงเนื้อหาของเนื้อหากับจุดประสงค์ พิจารณาตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert ใช้เกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้ มาเรียม นิลพันธุ์ (2558)

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ในการหาค่าคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย โดยการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยซึ่งพิจารณาจากเกณฑ์ ดังนี้ บุญชม ศรีสะอาด (2554)

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดเกณฑ์ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ในระดับเหมาะสมมากขึ้นไป จึงต้องมีค่าตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ได้ค่าตั้งแต่ 4.60-1.00 โดยมีประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้ปรับแก้ ดังต่อไปนี้

1) ปรับลดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ทับซ้อนกัน เพื่อให้น้อยลงและง่ายต่อการวัดและประเมินผล

2) ควรสาธิตหรือแสดงตัวอย่างการใช้เทคนิคการอ่าน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการสังเกตและซักถามก่อนปฏิบัติจริง

3) ควรประหยัดเวลากับกิจกรรมที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับการให้นักเรียนฝึกปฏิบัติข้อมูลทางภาษา

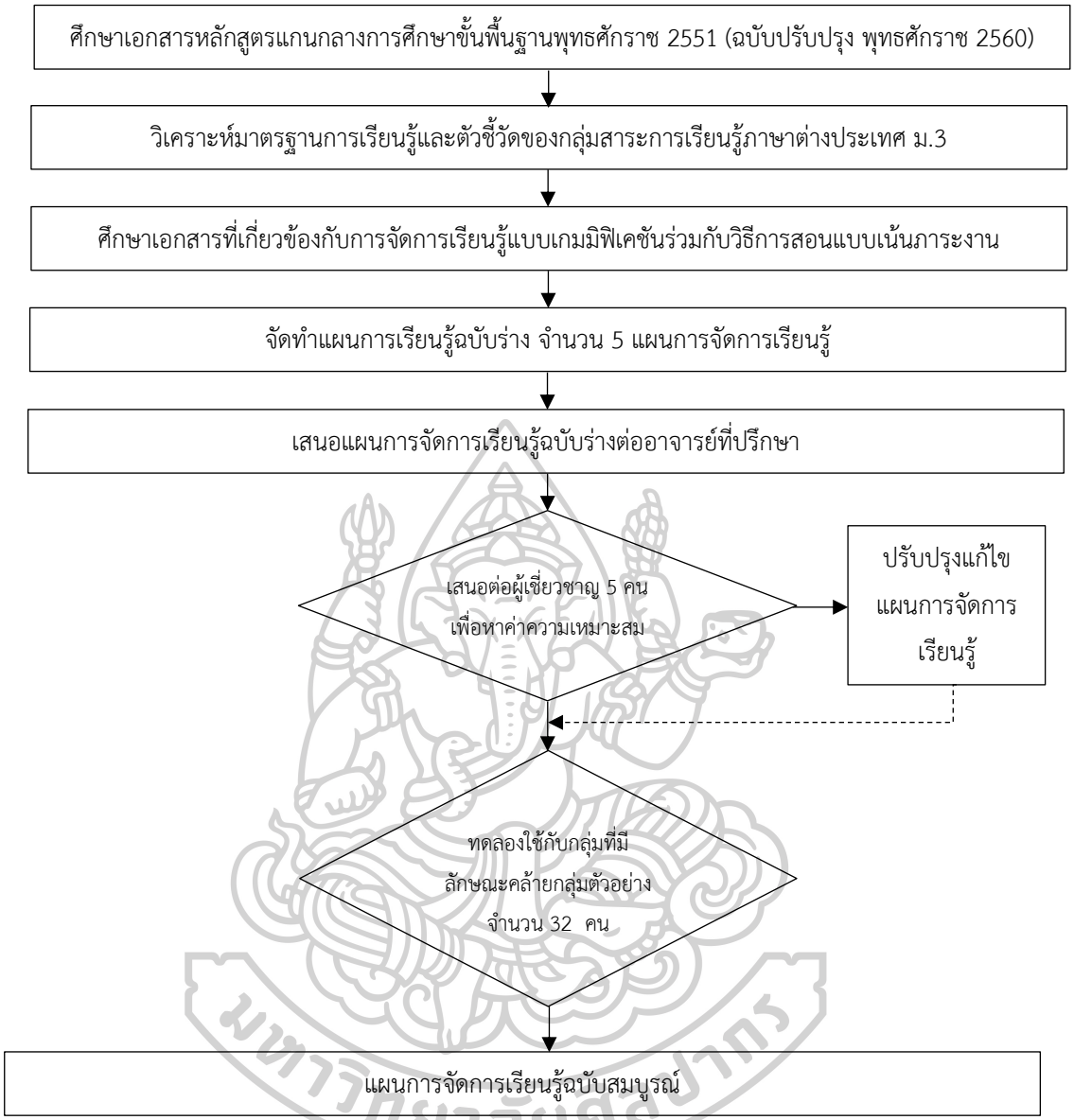
4) ระบุให้ชัดเจนว่าในแต่ละกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ใช้ใบงานหรือบทอ่านใดประกอบ

ขั้นตอนที่ 7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปหาค่าประสิทธิภาพแบบภาคสนาม (Field Tryout) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนหัวหิน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากเป็นกลุ่มที่คละความสามารถในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง โดยพิจารณาจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในปีการศึกษา 2563 ในระหว่างวันที่ 4-20 สิงหาคม 2564 ใช้เวลาทั้งสิ้น 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 คาบ รวมจำนวน 15 คาบและดำเนินการหาประสิทธิภาพ (E_1/E_2) ของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75 ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556) เพื่อตรวจสอบคุณภาพและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้และปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง จากการทดลองภาคสนาม ได้ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 77.19/77.40 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 โดยมีประเด็นที่นำไปปรับปรุง คือ ปรับกิจกรรมที่ใช้เวลานาน ให้เป็นรูปแบบของการทำกิจกรรมกลุ่มย่อย 3-4 คน ได้แก่ กิจกรรมศึกษาบทอ่านก่อนเล่นเกม Find me If You Can และ กิจกรรม Merry-Go-Round เพื่อให้นักเรียนได้มีโอกาสปรึกษาและทำงานร่วมกับกลุ่มเพื่อน ทำให้กิจกรรมเสร็จสิ้นภายในคาบ และนักเรียนมีความเข้าใจมากยิ่งขึ้น จากนั้นครูจึงถามตอบแบบรายบุคคลอีกครั้งในขั้นที่ 4 สรุปข้อมูลทางภาษา เพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียน

ขั้นตอนที่ 8 จัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์

สรุปผู้วิจัยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังแผนภูมิที่ 10

มหาวิทยาลัยศิลปากร



แผนภูมิที่ 10 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับการสอนเน้นภาระงาน

2. ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรและแนวการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจจากเอกสารต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 3 คัดเลือกเรื่องที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคำอธิบายในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อนำไปใช้ในการสร้างแบบทดสอบ

ขั้นตอนที่ 4 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบให้สอดคล้องกับประเภทของบทอ่าน โดยจำแนกระดับความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจเป็น 3 ระดับ คือ ระดับตามตัวอักษร ระดับการตีความ และระดับการประยุกต์ จำนวน 60 ข้อ เพื่อทำการคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพตามเกณฑ์จำนวน 30 ข้อที่ต้องการนำไปใช้จริง โดยกำหนดวิธีการวัดเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 การวิเคราะห์แบบทดสอบตามระดับความสามารถในอ่านเพื่อความการเข้าใจ

ตัวชี้วัด	ประเภทของบทอ่าน	ระดับความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ			
		ระดับตามตัวอักษร	ระดับตีความ	ระดับการประยุกต์	รวม
ต 1.1 ม.3/2 ต 1.1 ม.3/4	Text	5	5	1	11
ต 1.3 ม.3/1 ต 1.3 ม.3/2	News	2	4	-	6
ต 1.1 ม.3/2 ต 1.2 ม.3/4	Advertisement	2	1	2	5
ต 1.1 ม.3/2 ต 1.2 ม.3/4	Announcement	1	-	-	1
ต 1.1 ม.3/3	Label	1	2	-	3
ต 1.2 ม.3/4 ต 1.1 ม.3/3	Survey/ Table	1	2	-	3
ต 1.1 ม.3/3	Sign	-	1	-	1
	รวม	**12**	**15**	**3**	**30**

ขั้นตอนที่ 5 สร้างแบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ เพื่อคัดเลือกแล้วนำไปใช้จริง จำนวน 30 ข้อ ซึ่งครอบคลุมเรื่อง การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท การอ่านแบบสำรวจและการอ้างถึงโดยใช้สรรพนาม การระบุหัวข้อและใจความสำคัญ การค้นหาข้อมูลที่ต้องการ และการอนุมาน

ขั้นตอนที่ 6 เสนอแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจทานและนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 7 นำแบบทดสอบที่แก้ไขแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ 2 คน ด้านวิธีการสอนแบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 2 คน และด้านการวัดและประเมินผล 1 คนเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหา

(Content Validity) และค่าความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับระดับความสามารถในอ่านเพื่อความเข้าใจ

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับระดับความสามารถในอ่านเพื่อความเข้าใจ

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับระดับความสามารถในอ่านเพื่อความเข้าใจ

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้จากสูตร

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

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามกับมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

ΣR หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ตัดทิ้งไปหรือปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งผลการวิเคราะห์ได้ค่าตั้งแต่ 0.60 - 1.00 โดยมีประเด็นที่ผู้เชี่ยวชาญเสนอให้ปรับแก้ ดังต่อไปนี้

1) คำถามที่ขึ้นต้นด้วย Why คำตอบควรขึ้นต้นด้วย Because เพื่อให้นักเรียนได้รับข้อมูลทางไวยากรณ์ที่ถูกต้องไปในขณะเดียวกัน

2) ปรับข้อความที่เป็นตัวลวงให้มีความแตกต่างที่เหมาะสม

3) ปรับภาษาให้กระชับ และเหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 8 จัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพื่อนำไปทดลองใช้และตรวจหาคุณภาพของแบบทดสอบกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 แล้วนำไปตรวจคะแนนเป็นรายข้อ โดยข้อที่ตอบถูกให้คะแนนเป็น 1 และข้อที่ตอบผิดให้คะแนนเป็น 0 เพื่อคัดเลือกข้อคำถามที่มีค่าความยากง่าย (p= 0.20 -0.80) ค่าอำนาจจำแนก (r= 0.20 - 1.00) ที่เหมาะสม จำนวน 30 ข้อ นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ ดังนี้

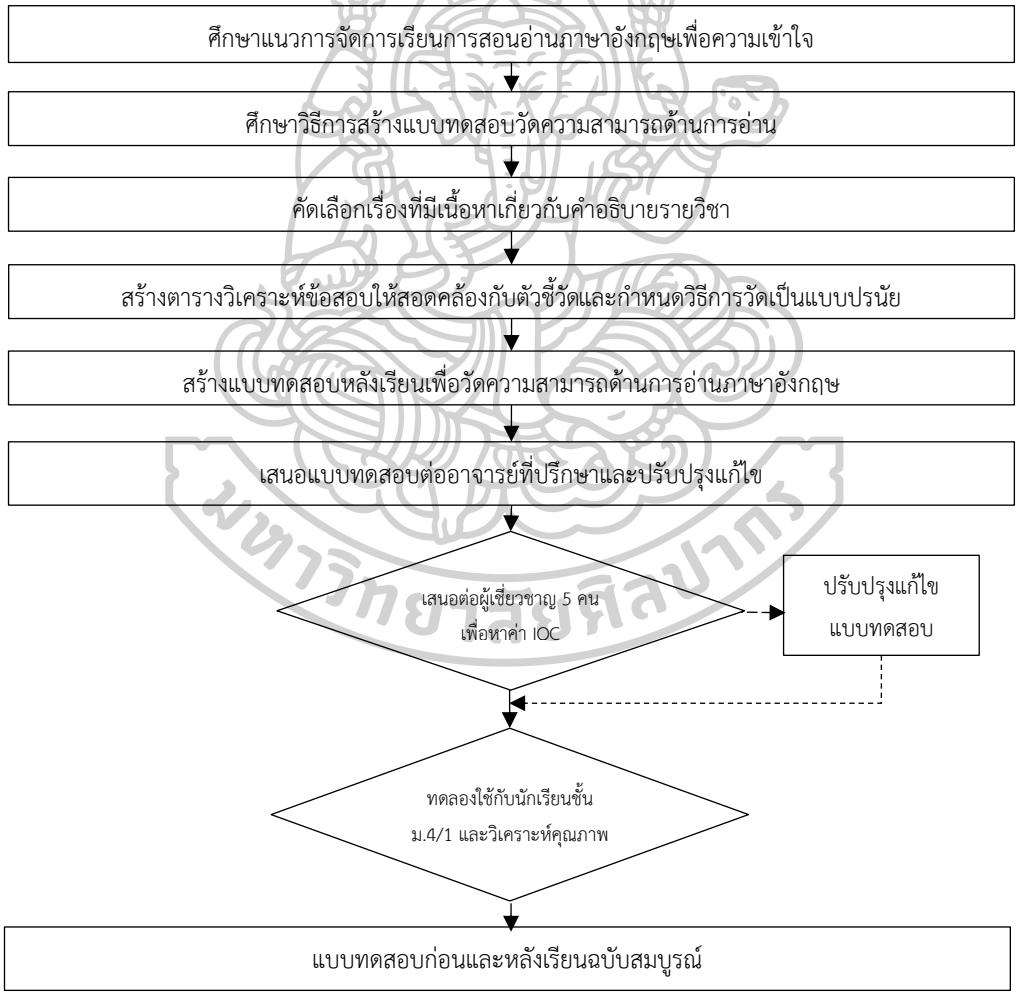
1) การตรวจสอบความยากง่าย (Difficulty) ใช้สัญลักษณ์ (p) โดยมีเกณฑ์กำหนดค่าความยากง่าย คือ 0.20 - 0.80 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งแบบทดสอบฉบับนี้ได้ค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.30 - 0.80

2) การตรวจสอบคำอำนาจจำแนก (Discrimination) ใช้สัญลักษณ์ (r) โดยใช้เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก 0.20-1.00 ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกนักเรียนเก่งและอ่อนได้ดี (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งแบบทดสอบนี้ได้ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.20 - 0.73

3) การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบค่าความยาก-ง่าย และค่าอำนาจจำแนก นำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.87

ขั้นตอนที่ 9 จัดทำแบบทดสอบฉบับสมบูรณ์ เพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

สรุปผู้วิจัยพัฒนาแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังแผนภูมิที่ 11



แผนภูมิที่ 11 ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

3. ขั้นตอนการสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาหลักสูตรและแนวการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน เพื่อนำมาสร้างแบบวัดแรงจูงใจและประเด็นการวัดแรงจูงใจในการเรียน

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดโครงสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนให้ครอบคลุมองค์ประกอบของแรงจูงใจในการเรียน โดยแบ่งเป็น 3 องค์ประกอบ ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 โครงสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน

องค์ประกอบของแรงจูงใจในการเรียน	สร้าง	จำนวนข้อที่ใช้	ลำดับที่ใช้ในแบบวัด
แรงจูงใจภายใน	10	7	1-3, 10-13
แรงจูงใจภายนอก	10	5	4-6, 14-15
การขาดแรงจูงใจ	10	3	7-9

กำหนดวิธีการวัดหรือวิธีการวัดแบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล

สำหรับข้อความเชิงบวก

1 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับน้อยที่สุด

2 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับน้อย

3 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับปานกลาง

4 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับมาก

5 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับมากที่สุด

และสำหรับข้อความเชิงลบให้กำหนดดังต่อไปนี้

1 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับมากที่สุด

2 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับมาก

3 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับปานกลาง

4 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับน้อย

5 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับน้อยที่สุด

โดยเมื่อนำผลมาวิเคราะห์ มีการปรับค่าคะแนนให้เป็นค่าเชิงบวกทั้งหมด

ขั้นตอนที่ 4 ระบุนิยามเชิงปฏิบัติการและพฤติกรรมชี้วัด เพื่อใช้พฤติกรรมที่แสดงออกถึงแรงจูงใจในการเรียน ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 นิยามเชิงปฏิบัติการและตัวบ่งชี้แรงจูงใจในการเรียน

นิยามเชิงปฏิบัติการ	องค์ประกอบย่อย	พฤติกรรมบ่งชี้
1. แรงจูงใจภายใน หมายถึง นักเรียนบอกเป้าหมายในการเรียนของตนเองและประโยชน์ของการเรียนได้ และเข้าร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนอย่างมุ่งมั่นด้วยภาวะอารมณ์ทางบวกและพึ่งพาตนเอง รวมถึงให้ความร่วมมือและช่วยเหลือเกื้อกูลกันระหว่างนักเรียน	- ความเชื่อ ค่านิยมและทัศนคติที่จะส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรมโดยตรง - โอกาสที่จะได้ก้าวหน้าในอนาคต - ความสัมพันธ์กับครู - ความพึงพอใจต่องานที่ปฏิบัติ - ชีวิตความเป็นอยู่ส่วนตัว - เป้าหมายของตนเอง	1) สามารถระบุเป้าหมายในการเรียนของตนเองได้และตั้งใจปฏิบัติด้วยวิธีต่าง ๆ เพื่อบรรลุเป้าหมายนั้น 2) สามารถอธิบายการนำความรู้ทางภาษาไปใช้ เมื่อต้องอยู่ในสังคมของเจ้าของภาษา 3) สามารถบอกประโยชน์ของเนื้อหาบทเรียนได้ 4) มีความมั่นใจในการใช้ภาษา 5) สามารสรุปความสำคัญของภาษาอังกฤษได้
2. แรงจูงใจภายนอก หมายถึง นักเรียนปฏิบัติตามคำสั่งหรือข้อบังคับ แสวงหาความรู้ และเลียนแบบบุคคลต้นแบบเพราะต้องการผลประโยชน์ตอบแทนแก่ตนเอง เช่น รางวัล คะแนน	- วิธีการของครูและผู้ปกครอง - กิจกรรมการเรียนรู้ - บรรยากาศในชั้นเรียน - รางวัลและผลตอบแทน - บุคคลรอบข้าง	1) ทำตามข้อบังคับ เพราะมีความประสงค์อยากได้รางวัลหรือสิ่งตอบแทน 2) ลอกเลียนแบบพฤติกรรมของบุคคลต้นแบบ
3. การขาดแรงจูงใจ หมายถึง นักเรียนไม่สามารถบอกคุณค่าของการเรียนได้ และไม่ใส่ใจกระทำสิ่งที่ได้รับมอบหมายหรือกิจกรรมในชั้นเรียน เพราะขาดความสนใจและพบความยากลำบาก	- บุคคลรอบข้าง - ลักษณะนิสัยส่วนตัว - ความสามารถของตนเอง - ความยากง่ายของเนื้อหา	1) รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน 2) ไม่เห็นโอกาสในการใช้ภาษาอังกฤษ 3) ไม่สามารถปฏิบัติภาระงานได้เนื่องจากยากเกินความ สามารถ 4) กลัวการถูกตำหนิ 5) ไม่เต็มใจปฏิบัติ

ขั้นตอนที่ 5 สร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน จำนวน 30 ข้อ เพื่อคัดเลือกข้อคำถามที่มีคุณภาพแล้วนำไปใช้จริง จำนวน 15 ข้อ ดังตารางที่ 15

ตารางที่ 15 องค์ประกอบข้อคำถามในแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน

องค์ประกอบแรงจูงใจ	**การปฏิบัติ/พฤติกรรมที่แสดงออก**
แรงจูงใจภายใน (ข้อความเชิงบวก)	1. ฉันตั้งเป้าหมายในการเรียนที่ชัดเจนทุกครั้งก่อนเรียน 2. ฉันอยากเรียนรู้เพิ่มเติมและฝึกฝนภาษาอังกฤษ เพราะคิดว่ามีประโยชน์ต่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้นและการทำงาน 3. ฉันสนใจสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา 4. ฉันเรียนภาษาอังกฤษเพราะภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร 5. ฉันรู้สึกสนุกกับกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน 6. ฉันจดจำสิ่งที่ครูสอนได้และคิดว่าเนื้อหาบทเรียนมีประโยชน์กับฉัน 7. ฉันรู้สึกภูมิใจในตนเองที่ได้พัฒนาและเรียนรู้ภาษาอังกฤษ 8. ฉันคิดว่าฉันรู้สึกมั่นใจมากยิ่งขึ้น เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับคนต่างชาติ 9. ฉันรู้สึกว่าภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญและควรค่าต่อการเรียนรู้ 10. ฉันเกิดความภูมิใจ เนื่องจากได้แสดงความสามารถที่มีอยู่ผ่านกิจกรรมการเรียนในชั้นเรียน
แรงจูงใจภายนอก (ข้อความเชิงบวก)	11. ฉันพยายามทำคะแนนให้ได้ดี เพราะต้องการให้สังคมยอมรับและยกย่องในความสามารถของฉัน 12. ฉันมีความกระตือรือร้นในการเรียนเฉพาะเมื่อกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษเร้าใจและน่าสนใจ 13. ฉันรู้สึกเป็นอิสระในการเรียน จึงเกิดความผ่อนคลายและไม่วิตกกังวล 14. การเรียนภาษาอังกฤษมีความสำคัญเพราะภาษาอังกฤษช่วยให้ฉันได้งานดีและมีเงินเดือนสูง 15. ฉันอยากเก่งภาษาอังกฤษ เพราะจะได้รับรางวัลตอบแทนจากผู้ปกครอง 16. การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันอยากเลียนแบบพฤติกรรมเจ้าของภาษา เช่น สำเนียง น้ำเสียง การใช้ถ้อยคำต่าง ๆ

องค์ประกอบแรงจูงใจ	การปฏิบัติ/พฤติกรรมที่แสดงออก
	17. การเรียนภาษาอังกฤษช่วยให้ฉันสามารถค้นคว้าข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษได้จากอินเทอร์เน็ต 18. ฉันร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนเพราะเห็นว่าเพื่อนตั้งใจทำ 19. ฉันพยายามตอบคำถามต่าง ๆ เพื่อให้ได้รางวัลและคำชมจากครู 20. ฉันสนุกกับการทำกิจกรรมที่ได้ตอบคำถามแข่งกับเพื่อน
การขาดแรงจูงใจ (ข้อความเชิงลบ)	21. ฉันชวนเพื่อนคุยในเวลาเรียนเพราะบรรยากาศในชั้นเรียนน่าเบื่อ 22. ฉันมักหลีกเลี่ยงการเป็นตัวแทนทำกิจกรรม เพราะเขินอายเมื่อเพื่อนหัวเราะ 23. ฉันรู้สึกกดดันที่ต้องทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อนที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูงกว่า 24. ฉันคิดว่าฉันไม่มีโอกาสได้ใช้ภาษาอังกฤษในอนาคต จึงไม่อยากฝึกฝน 25. ฉันคิดว่าภาระงานต่าง ๆ ยากเกินความสามารถและมีคำอธิบายไม่ชัดเจน 26. ฉันรู้สึกเบื่อหน่ายทุกครั้งที่ต้องเรียนภาษาอังกฤษ 27. ฉันรู้สึกผิดหวังเมื่อฉันตอบคำถามของครูผิด และทำให้ไม่อยากตอบ 28. ฉันคิดว่าการเรียนภาษาอังกฤษไม่จำเป็น เพราะมีเทคโนโลยีต่าง ๆ คอยช่วยเหลือ 29. ฉันกลัวถูกครูดุ เมื่อทำการบ้านหรือแบบฝึกหัดผิด 30. ฉันอ่านหนังสือทบทวนก็ต่อเมื่อผู้ปกครองบอกให้ฉันทำ

ขั้นตอนที่ 6 เสนอแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจทานและนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 7 นำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียน ที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

+ 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) มีค่าตั้งแต่ 0.6 ขึ้นไปถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้จากสูตร

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

IOC หมายถึง ดัชนีความสอดคล้องของข้อความกับจุดประสงค์ที่ต้องการวัด

ΣR หมายถึง ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

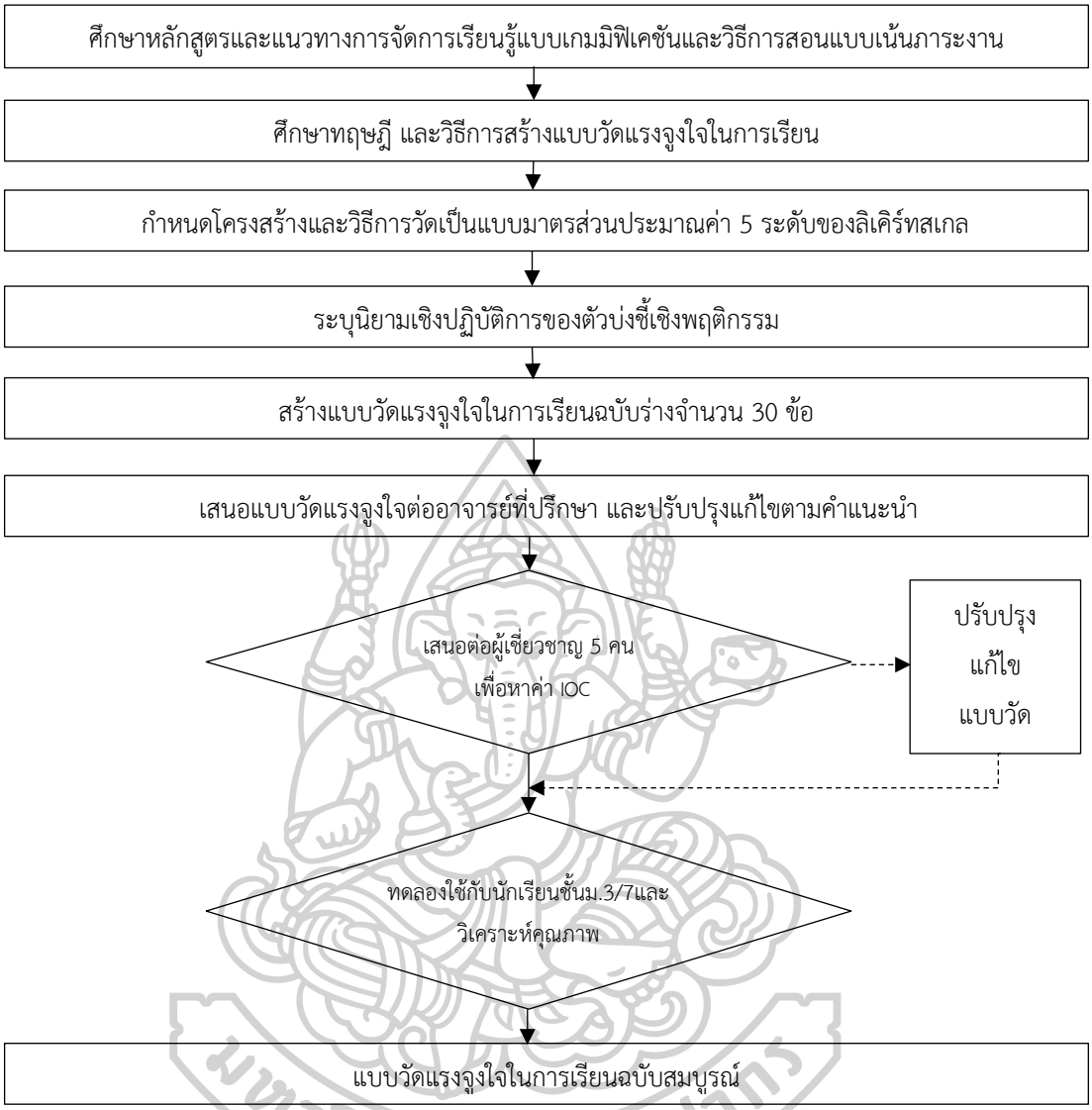
หากมีค่าไม่เป็นไปตามเกณฑ์ดังกล่าวก็ให้ตัดทิ้งไปหรือปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปใช้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งผลการวิเคราะห์ได้ค่าตั้งแต่ 0.80 - 1.00

ขั้นตอนที่ 8 จัดทำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนเพื่อนำไปทดลองใช้และตรวจหาคุณภาพของแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ในวันที่ 20 สิงหาคม 2564 แล้วหาค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบวัดรายข้อ ซึ่งผู้วิจัยเลือกข้อที่มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในระดับดีมาก ซึ่งมีค่าตั้งแต่ 0.40 ขึ้นไป (ศิริชัย กาญจนวาสี,2556) ผลการวิเคราะห์ได้ค่าตั้งแต่ 0.45 – 0.71 และค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach’s Alpha Coefficient) ได้เท่ากับ 0.84

ขั้นตอนที่ 9 จัดทำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนฉบับสมบูรณ์ และนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 15 ข้อ และแปลผลตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

4.51 – 5.00	หมายถึง	นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนในระดับมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนในระดับมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนในระดับปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนในระดับน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนในระดับน้อยที่สุด

สรุปผู้วิจัยพัฒนาแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนในการสร้างดังแผนภูมิที่ 12



แผนภูมิที่ 12 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

4. ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของลิเคิร์ทจากหนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นตอนที่ 2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยเป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วน

ประมาณค่า 5 ระดับ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ จำนวนทั้งหมด 15 ข้อ

ขั้นตอนที่ 3 กำหนดค่าน้ำหนักการให้คะแนน ดังนี้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558)

5	หมายถึง	พึงพอใจระดับมากที่สุด
4	หมายถึง	พึงพอใจระดับมาก
3	หมายถึง	พึงพอใจระดับปานกลาง
2	หมายถึง	พึงพอใจระดับน้อย
1	หมายถึง	พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

โดยมีช่วงคะแนน และเกณฑ์การแปลความหมายของพึงพอใจ ดังนี้

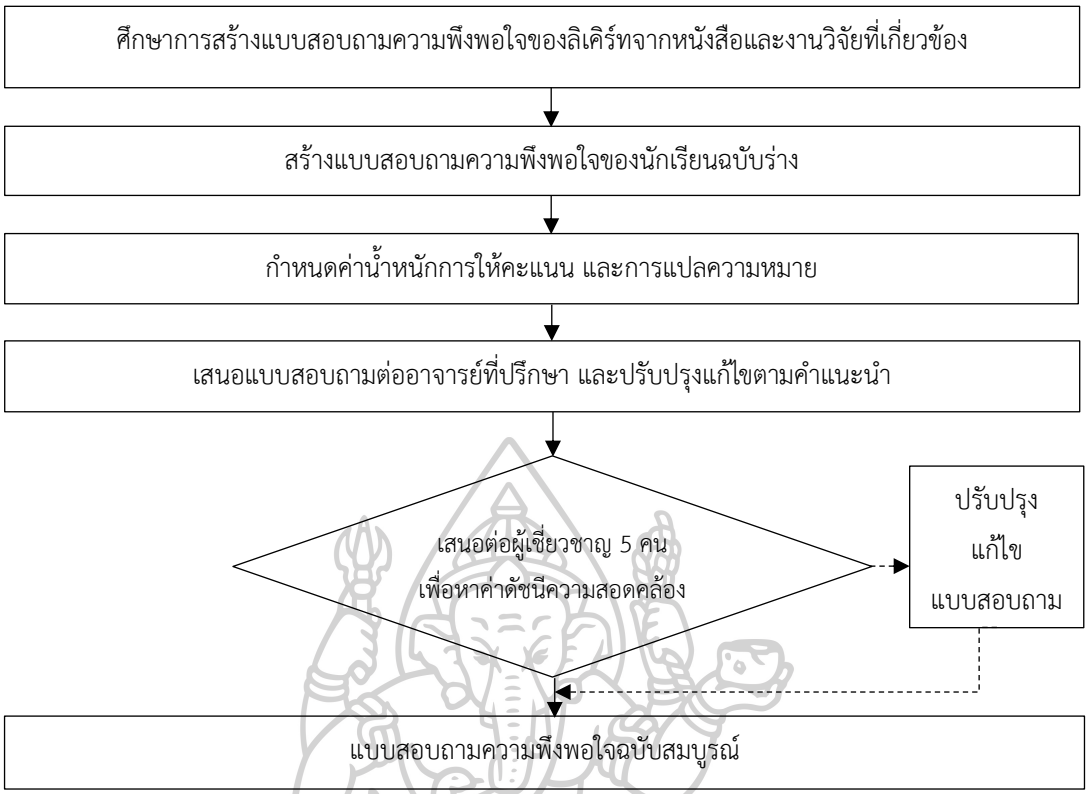
4.51 – 5.00	หมายถึง	ความคิดอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50	หมายถึง	ความคิดอยู่ในระดับพึงพอใจมาก
2.51 – 3.50	หมายถึง	ความคิดอยู่ในระดับพึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50	หมายถึง	ความคิดอยู่ในระดับพึงพอใจน้อย
1.00 – 1.50	หมายถึง	ความคิดอยู่ในระดับพึงพอใจน้อยที่สุด

ขั้นตอนที่ 4 เสนอแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจทานและนำมาปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 5 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ตรวจสอบความตรงของเนื้อหา (Index of Item Objective Congruence: IOC) ประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับพฤติกรรมที่ต้องการจากนั้นนำผลมาพิจารณา หากค่าของ IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าข้อความนั้นมีความเที่ยงตรงตามประเด็นที่ต้องการวัด หากไม่ได้ค่า IOC ตามเกณฑ์ที่กำหนด ให้ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ผลการวิเคราะห์ได้ค่าเท่ากับ 1.0 ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามความพึงพอใจที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการทดลองได้

ขั้นตอนที่ 6 จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

สรุปผู้วิจัยพัฒนาแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยมีขั้นตอนในการสร้างดังแผนภูมิที่ 13



แผนภูมิที่ 13 ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนการการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังตารางที่ 16

ตารางที่ 16 สรุปวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ 2: การพัฒนาและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

วัตถุประสงค์การวิจัย	**วิธีการ**	**กลุ่มเป้าหมาย**	**เครื่องมือ**	**การวิเคราะห์ข้อมูล**
1. เพื่อตรวจสอบหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอน	พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้และหาคุณภาพ	1. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 2. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน 3. นักเรียนชั้น	1. แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ฯ	1. วิเคราะห์ค่าความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประเมินค่า

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
แบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน	เครื่องมือ	ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 เป็นตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง		5 ระดับ ของ Likert 2. การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) แบบภาคสนาม
2. เพื่อตรวจสอบหาประสิทธิภาพของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	หาคุณภาพเครื่องมือ	1. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 2. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน 3. นักเรียนชั้นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	1. แผนผังข้อสอบ 2. แบบประเมินความเหมาะสมแบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ	1. วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC) 2. วิเคราะห์ค่าความเที่ยงโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
3. เพื่อตรวจสอบหาประสิทธิภาพของของแบบวัดแรงจูงใจในก่อนและหลังเรียน	หาคุณภาพเครื่องมือ	1. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 2. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน 3. นักเรียนชั้นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	1. แบบประเมินความเหมาะสมของแบบวัดแรงจูงใจ	1. วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC) 2. วิเคราะห์ค่าความเที่ยงโดยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
4. เพื่อตรวจสอบหาประสิทธิภาพของ	หาคุณภาพเครื่องมือ	1. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	1. แบบประเมินความเหมาะสม	- วิเคราะห์ค่าดัชนีความ

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน		2. ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน	ของแบบสอบถามความพึงพอใจ	สอดคล้องของเครื่องมือ (IOC)

ขั้นตอนที่ 3 การวิจัย (Research): การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

เพื่อทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

แบบแผนการวิจัย

ผู้วิจัยได้เปรียบเทียบและศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ One-Group Pretest Posttest Design (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังแสดงในตารางที่ 17

ตารางที่ 17 แบบแผนการวิจัยแบบ One Group Pretest - Posttest Design

ทดสอบก่อนการทดลอง	การทดลอง	ทดสอบหลังการทดลอง
T_1	X	T_2

T_1 แทน ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียน วัดแรงจูงใจของนักเรียนก่อนเรียน

X แทน การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

T_2 แทน ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียน วัดแรงจูงใจของนักเรียนหลังเรียน

และศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ One-Shot Case Study (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังตารางที่ 18

ตารางที่ 18 แบบแผนการวิจัยแบบ One-Shot Case Study

การทดลอง	ทดสอบหลังการทดลอง
X	T_2

X แทน การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

T_2 แทน ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 ห้อง รวม 448 คน โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 39 คน โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เนื่องจากเป็นกลุ่มนักเรียนที่คละความสามารถ

เครื่องมือที่ใช้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

2. แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล จำนวน 15 ข้อ

4. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล จำนวน 15 ข้อ

วิธีดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศิลปากร ถึงผู้อำนวยการโรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ขั้นที่ 2 ปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์การจัดการเรียนรู้ วิธีการเรียน การประเมินผล และข้อตกลงต่าง ๆ ในชั้นเรียน

ขั้นที่ 3 ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้การทดสอบระบบออนไลน์ด้วย Liveworksheet ร่วมกับโปรแกรม Zoom Meeting ระยะเวลาในการทดสอบ 60 นาที ในวันที่ 23 สิงหาคม 2564

ขั้นที่ 4 วัดแรงจูงใจในการเรียนกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 39 คน ด้วยแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนเรียนระบบออนไลน์ด้วย Google Form จำนวน 15 ข้อ ในวันที่ 23 สิงหาคม 2564 และผู้วิจัยเป็นผู้รวบรวมการตอบกลับทั้งหมดด้วยตนเอง

ขั้นที่ 5 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานที่กำหนดไว้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 39 คนผ่านระบบออนไลน์ด้วยโปรแกรม Zoom Meeting เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการสอนด้วยตนเอง จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้ระยะเวลาการสอน 3 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ชั่วโมง รวม 15 ชั่วโมง ซึ่งไม่รวมระยะเวลาในการทดสอบระหว่างเรียนและหลังเรียน ในระหว่างวันที่ 24 สิงหาคม – 9 กันยายน 2564 โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

1) ขั้นภารกิจ (Mission) ครูทำการวิเคราะห์กลุ่มนักเรียน พบว่ามีความสามารถคละกันในระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน จึงใช้การจัดกลุ่มทำกิจกรรมด้วยระบบสุ่มจากเว็บไซต์ Class123 แบ่งเป็น 4 กลุ่ม ซึ่งมีจำนวนนักเรียนกลุ่มละเท่า ๆ กัน แล้วจึงแจ้งจุดประสงค์ โครงสร้างเนื้อหา และกฎกติกาให้นักเรียนทราบ รวมถึงวิธีการตรวจดูความก้าวหน้าของตนเองในการสะสมคะแนนและรางวัลด้วย Google Sheet

2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) ครูจะกระตุ้นความสนใจของนักเรียนด้วยสื่อต่าง ๆ และทบทวนข้อมูลทางภาษาเดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้วโดยครูอธิบายเกี่ยวกับเนื้อหาคร่าว ๆ กระตุ้นนักเรียนโดยใช้รูปภาพ หัวเรื่องเพื่อให้นักเรียนเชื่อมโยงเข้ากับประสบการณ์

เดิม (Schema Building) โดยกระตุ้นให้นักเรียนในห้องเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่มใหญ่ (Brainstorming) ให้นักเรียนทำแผนภูมิความคิด (Mind Mapping) เกี่ยวกับรูปภาพจากเรื่อง และทำการจดสิ่งที่คิดได้ (Listing) ให้ได้มากที่สุดในเวลาที่จำกัด หรือเล่นเกมเปิดภาพใบ้คำ

3) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) ครูจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานและเกมแข่งขันที่กำหนดเช่น นักเรียนอ่านบทอ่าน และทำการตอบคำถามจากบทอ่าน คือ คำถามเพื่อจับใจความเรื่องที่อ่าน คำถามที่เกิดจากการตีความ และคำถามที่เกิดจากการวิจารณ์ โดยประเมินเลือกจำแนกว่าตัวละครมีลักษณะอย่างไร ผู้เขียนมีจุดประสงค์ใด รวมทั้งให้นักเรียนได้ฝึกใช้กลวิธีการอ่านแบบต่าง ๆ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นักเรียนทำเป็นกลุ่ม เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนและเกิดการทำงานร่วมกัน เกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และนักเรียนทำกิจกรรมหรือภาระงาน เช่นการตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน การทำใบงาน เพื่อสะสมคะแนนและเลื่อนระดับของตนเอง

4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) อภิปรายผลที่เกิดจากการทำภาระงาน และร่วมกันสรุปเนื้อหา เป็นขั้นที่ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบการใช้ภาษาอีกครั้ง หากยังพบข้อผิดพลาดหรือความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับข้อมูลทางภาษา สามารถฝึกฝนได้อีกครั้ง

5) ขั้นสะท้อนผล (Level System) ประเมินผลและให้รางวัลเมื่อสามารถทำภารกิจสำเร็จตามเงื่อนไขด้วย Google Sheet และประกาศอันดับบนกระดานจัดอันดับให้นักเรียนทราบ

ขั้นที่ 6 ทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ ซึ่งเป็นแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้การทดสอบระบบออนไลน์ด้วย Liveworksheet ร่วมกับโปรแกรม Zoom Meeting ระยะเวลาในการทดสอบ 60 นาที ในวันที่ 10 กันยายน 2564

ขั้นที่ 7 ดำเนินการหาประสิทธิภาพแบบทดลองใช้จริงของแผนการจัดการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2556) เพื่อตรวจสอบคุณภาพว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้นจะยังคงมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดในสถานการณ์จริง จากการทดลองใช้จริง ได้ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ (E_1/E_2) เท่ากับ 76.92/75.73 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นที่ 8 วัดแรงจูงใจในการเรียน โดยใช้แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนระบบออนไลน์ด้วย Google Form จำนวน 15 ข้อ ในวันที่ 10 กันยายน 2564

ขั้นที่ 9 ประเมินความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ระบบออนไลน์ด้วย Google Form จำนวน 15 ข้อ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการส่ง Link URL ให้นักเรียนหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสร็จสิ้น เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังตารางที่ 19

ตารางที่ 19 สรุปวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ 3: การทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

วัตถุประสงค์การวิจัย	**วิธีการ**	**กลุ่มเป้าหมาย**	**เครื่องมือ**	**การวิเคราะห์ข้อมูล**
1. เพื่อทดลองใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	1. จัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่วางแผนไว้ 2. หาประสิทธิภาพแบบทดลองใช้จริง 3. ประเมินความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน 4. วัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 5. ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน	1. นักเรียนชั้นระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	1. แผนการจัดการเรียนรู้ 2. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน 3. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียน 4. แบบประเมินความพึงพอใจ	1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. การวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพ (E_1/E_2) จากการทดลองใช้จริง

ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (Development): การประเมินและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้

วัตถุประสงค์

เพื่อประเมินและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 12 ห้องรวม 448 คน

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 โรงเรียนหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ ปีการศึกษา 2564 จำนวน 39 คน โดยการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เนื่องจากเป็นกลุ่มนักเรียนที่คละความสามารถ

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

2. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล จำนวน 15 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

3. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล จำนวน 15 ข้อ จำนวน 1 ฉบับ

วิธีดำเนินการ

1. การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน

เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนของนักเรียน จากการการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยมีขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ได้ปรับปรุงจนสมบูรณ์แล้ว ไปทดสอบก่อนและหลังด้วยระบบออนไลน์ด้วย Liveworksheet กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 39 คน

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนที่ได้จากการตรวจอัตโนมัติระบบออนไลน์ โดยเป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบ ให้ 0 คะแนน

ขั้นที่ 3 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียน จากการทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ขั้นที่ 4 นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังเรียนมาหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย (*M*)

และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และ t-test แบบ Dependent เพื่อหาค่าความต่างของผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

2. การศึกษาความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70

เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 จากการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยมีขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่ได้ปรับปรุงจนสมบูรณ์แล้ว ไปทดสอบหลังเรียนด้วยระบบออนไลน์ด้วย Liveworksheet กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 39 คน

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยรวบรวมคะแนนที่ได้จากการตรวจอัตโนมัติระบบออนไลน์ โดยเป็นไปตามเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดหรือไม่ตอบ ให้ 0 คะแนน

ขั้นที่ 3 ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนจากการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ขั้นที่ 4 นำคะแนนจากการทดสอบหลังเรียนมาหาร้อยละ ค่าเฉลี่ย (*M*) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และ t-test แบบ One Sample t-test ปรียบเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

3. การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียน

เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยมีขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนที่ได้ปรับปรุงจนสมบูรณ์แล้ว ไปจัดทำเป็นระบบออนไลน์ด้วย Google Form และผู้วิจัยส่ง Link URL ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 39 คน

ขั้นที่ 2 นำแบบวัดแรงจูงใจมาวิเคราะห์ความแตกต่าง ตามเกณฑ์คะแนนที่กลุ่มตัวอย่างตอบแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล และแปลผล

ขั้นที่ 3 เปรียบเทียบแรงจูงใจของนักเรียนจากการวัดก่อนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานและหลังดำเนินการสอนเสร็จสิ้นแล้ว

ขั้นที่ 4 นำคะแนนที่ได้จากการวัดแรงจูงใจก่อนและหลังเรียนมาหาค่าเฉลี่ย (*M*) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และ t-test แบบ Dependent เพื่อหาค่าความต่างของแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

4. การประเมินความพึงพอใจหลังเรียน

เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยมีขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

ขั้นที่ 1 นำแบบประเมินความพึงพอใจที่ได้ปรับปรุงจนสมบูรณ์แล้ว ไปจัดทำเป็นระบบออนไลน์ด้วย Google Form และผู้วิจัยส่ง Link URL ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 39 คน

ขั้นที่ 2 นำแบบประเมินความพึงพอใจมาวิเคราะห์ความแตกต่าง ตามเกณฑ์คะแนนที่กลุ่มตัวอย่างตอบแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ขั้นที่ 3 ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานหลังดำเนินการสอนเสร็จสิ้นแล้ว

ขั้นที่ 4 นำคะแนนที่ได้จากการทำแบบสอบถามความพึงพอใจ มาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย (*M*) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตรตราส่วนประเมินค่า (Rating scales) และนำมาแปลความหมายค่าระดับดังนี้

ระดับ 5 ค่าเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานในระดับพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 ค่าเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในระดับพอใจมาก

ระดับ 3 ค่าเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในระดับพอใจปานกลาง

ระดับ 2 ค่าเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในระดับพอใจน้อย

ระดับ 1 ค่าเฉลี่ย < 1.50 หมายถึง นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในระดับพอใจน้อยที่สุด

ผู้วิจัยได้สรุปขั้นตอนการดำเนินการวิจัยในขั้นตอนที่ 4 การประเมินและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ดังตารางที่ 20

ตารางที่ 20 สรุปวิธีการดำเนินการตามขั้นตอนที่ 4: การประเมินและปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

วัตถุประสงค์การวิจัย	**วิธีการ**	**กลุ่มเป้าหมาย**	**เครื่องมือ**	**การวิเคราะห์ข้อมูล**
1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน	วัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน	นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	1. แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ	1. ค่าเฉลี่ย 2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3. ค่า t-test แบบ Dependent
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน กับเกณฑ์ร้อยละ 70	วัดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียน	นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	1. แบบทดสอบหลังเรียนเพื่อวัดความ สามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ	1. ร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ค่า t-test แบบ One Sample t-test
3. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน	วัดแรงจูงใจในการเรียน	นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	1. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน	1. ค่าเฉลี่ย 2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3. ค่า t-test แบบ Dependent

วัตถุประสงค์การวิจัย	วิธีการ	กลุ่มเป้าหมาย	เครื่องมือ	การวิเคราะห์ข้อมูล
4. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน	ประเมินความพึงพอใจ	นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564	1. แบบประเมินความพึงพอใจ	1. ค่าเฉลี่ย 2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
5. เพื่อปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน	นำผลการประเมินมาแก้ไขปรับปรุง	นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564		1. ค่าร้อยละ 2. ค่าเฉลี่ย 3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 4. วิเคราะห์เนื้อหา

มหาวิทยาลัยศิลปากร

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเป็น 3 ขั้นตอนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

ตอนที่ 3 ผลการประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน และความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีรายละเอียด ดังนี้ 1) ผลการวิเคราะห์เอกสารแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน 2) ผลการศึกษาความต้องการของครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วม กับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานจากผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการ จำนวน 1 คน และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 5 คน และ 3) ผลการศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล จำนวน 30 คน

1.1 ผลการวิเคราะห์เอกสารแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

1.1.1 จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน พบว่า เกมมิฟิเคชันเกิดขึ้นครั้งแรกในวงการธุรกิจ โดยพัฒนาแนวคิดขึ้น เพื่อกระตุ้นความต้องการของผู้บริโภค หลังจากนั้น ได้มีการนำมาปรับใช้กับวงการการศึกษา เพื่อมุ่งหวังให้ช่วยกระตุ้นความแรงจูงใจและทัศนคติของนักเรียน โดยนำกลไกของเกมมาใช้แทนการออกแบบและพัฒนาตัวเกม อาศัยองค์ประกอบของเกมเป็นตัวสร้างแรงจูงใจและความท้าทายให้กับนักเรียน ได้แก่ คะแนน เหรียญตรา ระดับชั้น กระดานจัดอันดับ รางวัล การแข่งขัน เป้าหมาย และกฎกติกาซึ่งนิยมใช้กันมาก การจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา 2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 3) การกำหนดโครงสร้างและกิจกรรมการเรียนรู้ และ 4 การประยุกต์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ปัจจุบันแนวคิดเกมมิฟิเคชันได้รับความนิยมมากขึ้น เนื่องจากสามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุกสาขาวิชาเพื่อกระตุ้นการมีส่วนร่วมของนักเรียน อีกทั้งยังสามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้จากสิ่งที่ง่ายไปสู่สิ่งที่ยากได้อย่างเป็นลำดับ ช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และเกิดความสนุกสนาน ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำไปใช้ได้

1.1.2 จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวกับวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเป็นกิจกรรมหรือแผนงานในการจัดการเรียนรู้ที่นักเรียนต้องฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาในสถานการณ์จำลองโดยมีเป้าหมายเพื่อการฝึก การมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในการใช้ภาษาที่เกิดจากกระบวนการทางความคิด และการแก้ปัญหา โดยมีครูเป็นผู้ควบคุมและประเมินผลเพื่อดูผลลัพธ์ของการปฏิบัติงาน กิจกรรมภาระงานส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกัน และมีเป้าหมายที่ชัดเจน โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญได้แก่ การกำหนดจุดมุ่งหมาย ภาระงานและกิจกรรมที่มีบริบทของการนำไปใช้ชัดเจน และข้อมูลทางภาษาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติภาระงาน ทั้งนี้สามารถแบ่งประเภทของภาระงานได้ ดังนี้ 1) ภาระงานเพื่อการเรียนการสอน ซึ่งเป็นภาระงานในชั้นเรียน แบ่งเป็นประเภทย่อยได้ 5 ประเภท ดังนี้ 1.1) ภาระงานประเภทจิ๊กซอว์ (Jigsaw Task) เช่น นักเรียนได้รับเนื้อหาเกี่ยวกับนิทานที่แตกต่างกันในแต่ละกลุ่ม นักเรียนจะต้องทำการเล่าเรื่องร่วมกันกับกลุ่มอื่น ๆ โดยลำดับเหตุการณ์ตามท้องเรื่องได้อย่างถูกต้อง 1.2) ภาระงานแลกเปลี่ยนข้อมูล (Information-gap Task) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันระหว่างบุคคลหรือกลุ่ม โดยที่จะได้รับชุดข้อมูลที่แตกต่างกัน 1.3) ภาระงานแก้ปัญหา (Problem Solving Task) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้คิดหาแนวทางแก้ปัญหาตามสถานการณ์ที่กำหนด 1.4) ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ (Decision-Making Task) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้ใช้เหตุผลในการตัดสินใจต่อเรื่องหรือปัญหาที่ครูกำหนด โดยนักเรียนต้อง

อธิบายเหตุผลที่เลือกตัดสินใจสิ่งนั้น 1.5) ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Opinion Exchange Tasks) เป็นกิจกรรมภาระงานที่ให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการอภิปรายและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกัน และ 2) ภาระงานจริง เป็นการนำสื่อในชีวิตจริงเข้ามาประยุกต์ใช้ เพื่อให้นักเรียนมีโอกาสฝึกการใช้ภาษาอย่างมีความหมายและนำไปใช้ในชีวิตจริง เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสถานการณ์จริง โดยสามารถแบ่งเป็นประเภทย่อยได้ตามจุดประสงค์และทักษะที่เกิดจากงาน เมื่อนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ สามารถดำเนินการได้ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้ 1) ขั้นก่อนปฏิบัติงาน (Pre-task) ครูชี้แจงภาระงานและกระตุ้นความรู้เดิมของนักเรียน 2) ขั้นปฏิบัติงาน (During-task) นักเรียนปฏิบัติภาระงานที่ได้รับมอบหมาย โดยครูให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อนักเรียนได้ทราบข้อมูลที่ถูกต้อง และ 3) ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post-task) นักเรียนฝึกฝนและร่วมกันทบทวนรูปแบบภาษา เมื่อได้ฝึกฝนและได้เรียนรู้จากงานปฏิบัติอีกครั้ง จะก่อให้เกิดความมั่นใจในตนเอง ทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนตามมา

1.2 ผลการสัมภาษณ์ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

การศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 1 คน หัวหน้าฝ่ายวิชาการ จำนวน 1 คน และครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 5 คน โดยรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจาก 1) สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ 2) ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์ วิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติค่าร้อยละ ดังตารางที่ 21

ตารางที่ 21 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับสถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์	จำนวน	ร้อยละ
1. ระดับการศึกษา		
1) ปริญญาตรี	4	57.14
2) ปริญญาโท	3	42.86
รวม	**7**	**100.00**

สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์	จำนวน	ร้อยละ
2. ตำแหน่ง		
1) ผู้อำนวยการสถานศึกษา	1	14.29
2) หัวหน้าฝ่ายวิชาการ	1	14.29
3) ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ	5	71.42
รวม	**7**	**100.00**
3. วิทยฐานะ		
1) ชำนาญการ	1	14.29
2) ชำนาญการพิเศษ	6	85.71
รวม	**7**	**100.00**
4. ประสบการณ์ทำงาน		
1) 10-19 ปี	3	42.86
2) 20-29 ปี	2	28.57
3) 30-39 ปี	2	28.57
รวม	**7**	**100.00**

จากตารางที่ 21 พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน มีระดับการศึกษาสูงสุดในระดับปริญญาตรี จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 57.14 และปริญญาโท จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 42.86 มีตำแหน่งเป็นผู้อำนวยการสถานศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 หัวหน้าฝ่ายวิชาการ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 และข้าราชการครูในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 71.43 มีวิทยฐานะชำนาญการ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 14.29 และวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 85.71 โดยมีประสบการณ์ทำงาน 10-19 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 42.86 โดยมีประสบการณ์ทำงาน 20-29 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57 และโดยมีประสบการณ์ทำงาน 30-39 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 28.57

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน มีผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนในปัจจุบัน พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่า ปัจจัยสำคัญที่ส่งผลกระทบ คือ เจตคติต่อรายวิชาและความรู้เดิมของนักเรียน นักเรียนภาษาส่วนใหญ่มัก

เกิดความท้อใจเมื่อไม่สามารถปฏิบัติได้ตามจุดประสงค์ ทั้งนี้อาจเกิดจากโอกาสในการฝึกฝนการใช้ภาษามีค่อนข้างน้อย ทำให้ขาดความมั่นใจในการใช้ภาษา ดังนั้น กระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อให้การเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น ครูจำเป็นต้องหากลวิธีการเรียนรู้ในการจัดการเรียนการสอนด้านการอ่าน โดยตระหนักถึงกลวิธีการเรียนรู้และจัดประสบการณ์ด้านการฝึกปฏิบัติทักษะการอ่านจนเกิดความคล่องแคล่ว การสร้างแรงจูงใจในการอ่านให้แก่นักเรียน เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ทักษะ กระบวนการ มีความสามารถ และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนด และพัฒนาสื่อการสอนอ่านให้มีความสอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน หรือมีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง มีการนำมาใช้เป็นทั้งสื่อการสอนและเครื่องมือวัดประเมินผล ครูควรมีการบูรณาการระหว่างการใช้สื่อเทคโนโลยีและการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียนในยุคปัจจุบัน เพื่อให้นักเรียนได้ใช้สื่อเหล่านี้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด และประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตประจำวัน ดังที่ผู้ให้สัมภาษณ์กล่าวว่า

> *“...ความรู้พื้นหลังเดิมและประสบการณ์ตรงของนักเรียน เป็นพื้นฐานทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหา นำไปสู่การเชื่อมโยงสิ่งที่ได้เรียนรู้ในห้องเรียนและเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษา...”*
>
> (ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 3)

> *“... การเตรียมการสอนของครูส่งผลกระทบกับความพึงพอใจของนักเรียนเป็นอย่างมาก ดังนั้นต้องพัฒนาให้มีวิธีการสอนที่น่าสนใจและหลากหลาย เพื่อให้เหมาะสมกับนักเรียนและสภาพปัญหา...”*
>
> (ผู้อำนวยการสถานศึกษา)

> *“... Social Media ส่งผลกระทบกับนักเรียนทั้งในแง่บวกและลบ เช่น นักเรียนสามารถสืบค้นความรู้เพิ่มเติมได้สะดวกและหลายช่องทางมากขึ้น สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา แต่ในทางตรงกันข้าม อาจทำให้เกิดการใช้ประโยชน์ที่ไม่ถูกทาง เช่น เล่นเพื่อความบันเทิงเพียงเท่านั้น ครูต้องบูรณาการและใช้ให้เป็นประโยชน์กับการจัดการเรียนรู้...”*
>
> (หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

2. ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่แก้ปัญหาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียน พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ได้กล่าวไปในทำนองเดียวกันว่า ควรพัฒนากลวิธีการสอนของครูให้มีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพ เน้นการสอนที่สอดแทรกกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนและเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ หัวข้อ และเนื้อหาบท

อ่าน ควรสอดคล้องกับบริบทความต้องการและความสนใจของนักเรียน ให้นักเรียนได้มีโอกาสใช้กลยุทธ์การอ่านฝึกฝนภาษาด้วยตนเอง โดยผ่านข้อมูลทางภาษาและเนื้อหาที่เหมาะสมกับระดับความรู้และโอกาสในการนำไปใช้ในชีวิตจริง การประยุกต์ใช้สื่อออนไลน์ในการเรียนการสอนมาเป็นสื่อกลางในการเรียนการสอนหรือช่องทางการติดต่อสื่อสาร ถือเป็นอีกวิธีที่น่าสนใจอย่างมาก ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ ตามความสนใจ ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ทุกเวลา ทุกสถานที่ และเพื่อให้นักเรียนรู้สึกประสบความสำเร็จและเกิดแรงจูงใจที่ดีในการเรียนภาษา ครูควรทำหน้าที่สำคัญในการให้ผลสะท้อนกลับแก่นักเรียนอย่างทันถ่วงที เพื่อให้ทราบถึงความสำเร็จและข้อผิดพลาดของตนเอง เพื่อนำไปปรับปรุงหรือฝึกปฏิบัติอีกครั้ง ดังคำกล่าวของผู้ให้สัมภาษณ์ที่ได้กล่าวว่า

> *“... เนื้อเรื่องที่เรียนต้องตอบสนองความต้องการของนักเรียนและนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง จัดเนื้อหาและบทอ่านให้มีความสอดคล้องกับบริบทความสนใจ ที่สามารถกระตุ้นหรือเร้าความสนใจของนักเรียนได้ และครูควรสอนกลยุทธ์ (Strategies) ในการอ่านให้นักเรียน แทนการสอนแบบแปลความเพียงอย่างเดียว...”*
>
> (ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 1)

> *“... ควรใช้สื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัยและสอดคล้องกับความสนใจของนักเรียน เช่น การที่เป็นประเด็นในสังคมออนไลน์มาเป็นเนื้อหาในการสอนอ่านหรือการทดสอบ...”*
>
> (ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 2)

> *“... การกล่าวชื่นชมและให้กำลังใจนักเรียน ควรให้เกิดขึ้นในทันที ทั้งในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมได้สำเร็จและล้มเหลว เพื่อให้ได้รับผลสะท้อนกลับ รู้ข้อผิดพลาดของตนเอง และรู้พัฒนาการของตนเอง ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง...”*
>
> (หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

3. ความคิดเห็นเกี่ยวกับความเหมาะสมในการนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานมาใช้ พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่า การนำกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานมาใช้ จะช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่มีความแปลกใหม่ และดึงนำความสนใจของนักเรียนมาเป็นตัวกระตุ้นการมีส่วนร่วม ทำให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ครูตั้งไว้ อีกทั้งยังก่อให้เกิดทักษะอื่น ๆ ตามมา เช่น การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา ถึงอย่างไรก็ตาม หากจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือเกมการแข่งขันในรูปแบบออนไลน์ ครูควรคำนึงถึงความพร้อมของอุปกรณ์และสัญญาณอินเทอร์เน็ตของนักเรียน ครูจึงควรมีการนัดหมายนักเรียนล่วงหน้าเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ใน

การทำกิจกรรม เพื่อให้นักเรียนเตรียมความพร้อมเข้าร่วมกิจกรรมอย่างราบรื่น ดังคำกล่าวของผู้ให้สัมภาษณ์ที่ได้กล่าวว่า

“... สามารถส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษได้ เนื่องจากการใช้เกมมิฟิเคชัน เป็นการนำเอารูปแบบเกมมาช่วยกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียน...”

(ผู้อำนวยการสถานศึกษา)

“... การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบกิจกรรมนี้ สามารถช่วยส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี ทำให้นักเรียนอยากรู้ อยากเรียนเพิ่มมากขึ้น มีความสนุกสนาน ท้าทาย ทำให้ได้เรียนรู้ทักษะชีวิต เช่น การทำงานกลุ่ม การตั้งเป้าหมาย และการแก้ปัญหา...”

(ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 1)

“... ใช้ความสนุกเป็นตัวดึงดูดให้นักเรียนมีความสนใจในเนื้อหาตามลักษณะของ Edutainment สร้างความท้าทายเพื่อให้นักเรียนเกิดความพยายามในการเรียนรู้...”

(ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 4)

“... เป็นสิ่งใหม่ ที่น่าจะเร้าความสนใจของนักเรียนได้ในยุคปัจจุบัน แต่มีข้อควรคำนึงในการจัดกิจกรรมและใช้งานอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์ หรือคอมพิวเตอร์ ร่วมกับการทำกิจกรรม ด้านความพร้อมของอุปกรณ์และเครือข่ายสัญญาณอินเทอร์เน็ต...”

(ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 5)

4. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบกิจกรรมแบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ได้กล่าวถึงสิ่งที่ควรคำนึงถึงในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้ ศึกษาหลักสูตรและตัวชี้วัดให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ ครูต้องพิจารณามาตรฐานและตัวชี้วัดหลักที่สำคัญ เพื่อนำไปเลือกภาระงานหรือกิจกรรมเกมให้สามารถพัฒนาทั้งด้านความคิด เจตคติ และการกระทำไปพร้อม ๆ กัน ยึดหลักความแตกต่างระหว่างบุคคล มีการใช้กระบวนการกลุ่ม เพื่อให้เกิดการพึ่งพาอาศัย และยอมรับความแตกต่าง ทั้งยังช่วยให้นักเรียนทุกคนเกิดการเรียนรู้เนื้อหาสาระตามวัตถุประสงค์ ทั้งนี้ควรสอดแทรกการเสริมแรงจูงใจด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมในการทำกิจกรรมหรือภาระงาน เช่น รางวัล หรือการเลื่อนระดับ เมื่อหลังจบกิจกรรม ครูและนักเรียนควรอภิปรายร่วมกันถึงประโยชน์ที่ได้รับและเนื้อหาที่เรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องก่อนนำไปใช้ในสถานการณ์นอกชั้นเรียน ดังคำกล่าวของผู้ให้สัมภาษณ์

“... ควรศึกษาหลักสูตรและตัวชี้วัดในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้ชัดเจน และพัฒนากิจกรรมและภาระงานให้สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน...”

(ผู้อำนวยการสถานศึกษา)

“... ให้ภาระงานมีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน ยึดจุดประสงค์การเรียนรู้และหลักความแตกต่างของนักเรียน จัดวิธีการสอนที่นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติจริง และมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ใช้สื่อที่ทันสมัย มีความหลากหลาย เร้าความสนใจนักเรียน....”

(หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

“... ควรแบ่งกลุ่มให้มีขนาดเหมาะสม พอที่นักเรียนจะสามารถปรึกษาหารือ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และมีกิจกรรมบางช่วงที่ให้สามารถเปลี่ยนกลุ่มได้ เพื่อเรียนรู้การอยู่ร่วมกันมากกว่าการเล่นเกมแข่งขันเพื่อเอาชนะเพียงอย่างเดียว ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา...”

(ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 5)

5. ความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะของสื่อ แหล่งการเรียนรู้ และรูปแบบภาระงานของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่า การที่นักเรียนมีความพร้อมด้านอินเทอร์เน็ตและอุปกรณ์ ครูสามารถใช้สื่อในรูปแบบออนไลน์เข้ามาแทรกได้ เพราะการเรียนการสอนในห้องเรียนแบบเดิมไม่สามารถดึงดูดความสนใจได้มากพอ จนเป็นผลให้นักเรียนไม่สามารถเรียนรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ซึ่งการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตจะตอบโจทย์การเรียนรู้ได้มากกว่า หรือสื่อสังคมออนไลน์ใช้เป็นพื้นที่ให้ถามคำถามที่ไม่เข้าใจในเนื้อหาที่เรียน หรือพื้นที่ให้นักเรียนได้แชร์โพสต์จากแหล่งที่น่าสนใจ รวมไปถึงการเล่นใช้แอปพลิเคชันเพื่อการศึกษา ที่มีผู้พัฒนาขึ้นโดยมีจุดประสงค์เพื่อความบันเทิงและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ให้นักเรียน นักเรียนส่วนใหญ่มีความคุ้นชินและสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายผ่านทางโทรศัพท์มือถือ ทำให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเองทุกที่และทุกโอกาส โดยควรสลับกับการใช้สื่อจริง เอกสารสิ่งพิมพ์สำหรับอ่านที่ใช้จริงในชีวิตประจำวัน เป็นการให้ประสบการณ์ในชีวิตจริงแก่นักเรียน ที่จะนำไปสู่ความสามารถในการใช้ภาษานอกห้องเรียน ในส่วนของภาระงานควรมอบหมายภาระงานที่ตรงตามจุดประสงค์การเรียนรู้ มีเนื้อหาที่ไม่ยากเกินไป และเรียงจากง่ายไปยาก เพื่อให้เกิดความท้าทายยิ่งขึ้น และควรให้เสร็จสิ้นภายในชั่วโมง เพื่อให้ครูสามารถประเมินได้ทันที และไม่เป็นภาระกับนักเรียน ดังคำกล่าวของผู้ให้สัมภาษณ์ที่ได้กล่าวว่า

"... สื่อออนไลน์ สามารถเป็นช่องทางสำหรับฟังความคิดเห็น โดยนักเรียนสามารถส่งคำถาม ความคิดเห็น หรือเป็นห้องเรียนเสมือนให้นักเรียนได้แสดงออกในเรื่องที่เรียนได้ หรือแอปพลิเคชันที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ครูได้ ทำให้การเรียนการสอนมีชีวิตชีวาขึ้น..."

(ผู้อำนวยการสถานศึกษา)

"... ภาษาที่ใช้ในสื่อจริง จะช่วยกระตุ้นความสนใจและทำให้นักเรียนรู้สึกอยากอ่าน เช่น ป้ายโฆษณา ข่าวสั้น โดยเลือกตามความสนใจและระดับพัฒนาการ ให้มีความยากง่ายที่เหมาะสม..."

(หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

"... สื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงได้ในรูปแบบออนไลน์ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ศึกษาเพิ่มเติมหรือทบทวนเนื้อหาด้วยตนเองได้ตลอดเวลา..."

(ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 4)

6. ความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะของภาระงานที่มอบหมายให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ควรจัดมีความเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน มีระดับความยากง่ายเหมาะสม และเป็นภาระงานที่ส่งเสริมให้ทุกคนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติ และควรเสร็จสิ้นภายในคาบเรียน เพื่อให้ครูได้ตรวจสอบความเข้าใจในการเรียนที่แท้จริงของนักเรียน เน้นภาระงานที่สามารถนำภาษาและทักษะต่าง ๆ ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

"... ควรเป็นภาระงานในลักษณะที่ทำให้เกิดกระบวนการกลุ่มและเป็นงานที่จบสิ้นภายในคาบเรียน แต่นักเรียนมีแนวทางในการศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมต่อได้เอง เพื่อนำไปใช้ในสถานการณ์จริง เมื่อนักเรียนต้องประสบพบเจอกับสถานการณ์ที่คล้ายในห้องเรียน..."

(ผู้อำนวยการสถานศึกษา)

"... ภาระงานต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป เรียงลำดับความยากง่าย และสามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง..."

(ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศคนที่ 2)

7. ความคิดเห็นเกี่ยวกับการวัดและประเมินผลของการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน พบว่า ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับด้านวัดและประเมินผลเป็นไปในทางเดียวกัน คือ ประเมินตามสภาพจริง ตามความสามารถของนักเรียน จากการ

ลงมือปฏิบัติ ให้มีรูปแบบการประเมินที่หลากหลาย สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และนิยามของตัวแปร เน้นการนำภาษาไปใช้จริง โดยมีผู้ประเมินแตกต่างกันได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น ตนเอง เพื่อน และครู ดังคำกล่าวของผู้ให้สัมภาษณ์ที่ได้กล่าวว่า

> *“... ควรวัดประเมินผลตามสภาพจริง เน้นการประเมินจากหลาย ๆ วิธี ให้ทุกคนมีส่วนร่วม เพราะการวัดโดยแบบทดสอบหรือโดยครูเพียงคนเดียว เป็นการลงความเห็นของคนเพียงคนเดียว อาจไม่สะท้อนคุณภาพได้อย่างครบถ้วน...”*
>
> (ผู้อำนวยการสถานศึกษา)

> *“...ผลผลิตจากงาน ควรสอดคล้องกับการนำไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน ครูจึงควรประเมินให้ครบตามจุดประสงค์การเรียนรู้ KPA ...”*
>
> (หัวหน้าฝ่ายวิชาการ)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ครูผู้สอนควรเน้นย้ำเรื่องของการแข่งขันว่า จุดมุ่งหมายของการเรียนภาษาคือการนำภาษาไปใช้สื่อสาร ต้องระมัดระวังว่านักเรียนจะมุ่งไปที่การเป็นผู้ชนะเพียงอย่างเดียว ดังนั้นต้องมีกิจกรรมหรือเกมที่สลับกันร่วมมือและแข่งขัน เพื่อให้เห็นคุณค่าของการเรียนรู้ นอกจากนั้นครูควรศึกษารูปแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานที่สามารถนำมาใช้กับการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับทักษะของศตวรรษที่ 21 และนำเสนอผลที่ปรากฏในรูปแบบโมเดลใหม่

1.3 ผลการศึกษาความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ ลักษณะของเกม สื่อการสอน รูปแบบของภาระงาน และการวัดประเมินผล จากนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 30 คน ด้วยแบบสอบถาม โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจาก 1) ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) 2) ความต้องการของนักเรียนเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล และ 3) ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน วิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติค่าร้อยละ ดังตารางที่ 22

ตารางที่ 22 แสดงจำนวนและร้อยละเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
1) ชาย	11	36.70
2) หญิง	19	63.30
รวม	**30**	**100.00**
2. นักเรียนชอบเรียนการอ่านภาษาอังกฤษมากน้อยเพียงใด		
1) มากที่สุด	10	33.33
2) มาก	7	23.33
3) ปานกลาง	13	43.33
รวม	**30**	**100.00**
3. นักเรียนคิดว่าทักษะทางภาษาใดมีความสำคัญมากที่สุด		
1) ทักษะการฟัง	5	16.66
2) ทักษะการพูด	11	36.67
3) ทักษะการอ่าน	11	36.67
4) ทักษะการเขียน	3	10.00
รวม	**30**	**100.00**
4. นักเรียนมีช่องทางการใช้เทคโนโลยีอย่างไร		
1) ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ของตนเองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา	27	90.00
2) ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ของผู้ปกครองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา	3	10.00
รวม	**30**	**100.00**

จากตารางที่ 22 พบว่า นักเรียนเพศหญิงมีจำนวน 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.30 มากกว่าเพศชายซึ่งมีจำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.70 ส่วนใหญ่ชอบเรียนภาษาอังกฤษในระดับปานกลาง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 รองลงมาในระดับมากที่สุด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 และในระดับมาก จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 ทั้งนี้ไม่มีนักเรียนคนใดชอบเรียน

ภาษาอังกฤษในระดับน้อยและน้อยที่สุดเลย โดยนักเรียนคิดเห็นว่าทักษะการพูดและทักษะการอ่านมีความสำคัญเท่ากัน จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 ทักษะการฟังมีความสำคัญเป็นอันดับ 2 จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.66 และทักษะการเขียนมีความสำคัญน้อยที่สุด จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกพัฒนาทักษะการอ่านเนื่องจาก เป็นทักษะที่นักเรียนส่วนใหญ่คิดว่ามีความสำคัญมากที่สุด และเป็นทักษะที่นักเรียนส่วนใหญ่มีผลคะแนนค่อนข้างต่ำในปีการศึกษาที่ผ่านมา นอกจากนั้นจากจำนวนนักเรียนทั้งหมด พบว่ามีนักเรียนที่สามารถใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ของตนเองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90.00 นักเรียนที่ต้องใช้อุปกรณ์ของผู้ปกครอง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 และไม่พบนักเรียนที่ไม่มีอุปกรณ์ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล วิเคราะห์โดยใช้ค่าสถิติค่าร้อยละ ดังตารางที่ 23

ตารางที่ 23 แสดงจำนวนและร้อยละความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล

ความต้องการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้	จำนวน	ร้อยละ
1. นักเรียนมีความต้องการในการเรียนการอ่านภาษาอังกฤษอย่างไร		
1) นักเรียนต้องการให้ครูมีรูปแบบการสอนที่ไม่เน้นการบรรยาย*	14	46.67
2) นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบ*	12	40.00
3) นักเรียนต้องการให้ครูใช้เกมประกอบกิจกรรมการสอน*	15	50.00
4) นักเรียนต้องการกิจกรรมหรือภาระงานที่เน้นการฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาได้จริง*	11	36.67
5) นักเรียนต้องการทำกิจกรรมแบบการแข่งขันเพื่อให้เกิดความท้าทายในการเรียน	5	16.67
6) นักเรียนต้องการให้ครูใช้สื่อหรือภาระงานการอ่านที่เป็นสื่อจริงในชีวิตประจำวัน	5	16.67
7) นักเรียนต้องการทำกิจกรรมที่เน้นความร่วมมือกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อน*	11	36.67

ความต้องการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้	จำนวน	ร้อยละ
2. เกมประเภทใดที่นักเรียนต้องการให้มีในชั้นเรียน		
1) เกมฝึกทักษะ*	10	33.33
2) เกมการที่แข่งขันเป็นทีม*	13	43.33
3) เกมผจญภัย*	16	53.33
4) เกมรูปแบบออนไลน์*	13	43.33
5) เกมตอบปัญหาทั่วไป	8	26.67
6) เกมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย	4	13.33
7) เกมที่ใช้รางวัลเป็นแรงจูงใจ*	11	36.67
8) เกมที่แข่งกับเวลาและตนเอง	8	26.67
9) เกมที่ต้องใช้ตรรกะในการแก้ปัญหา	1	3.33
10) เกมกระดาน 2 มิติ เช่น crossword, snake ladder ฯลฯ	5	16.67
3. นักเรียนคิดว่าลักษณะใดของเกมข้างต้น ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนได้		
1) เลือก Avatar*	16	53.33
2) มีการให้รางวัล*	18	60.00
3) มีการเล่นเป็นทีม*	20	66.67
4) กราฟฟิกและเสียง*	12	40.00
5) มีผลป้อนกลับทันที*	10	33.33
6) มีระบบนับคะแนนชัดเจน*	12	40.00
7) มีการมอบเหรียญตราสถานะ*	10	33.33
8) มีความท้าทาย/ภารกิจ/คำถาม*	13	43.33
9) แสดงผลคะแนนแบบบอร์ดคะแนน*	11	36.67
10) รายงานความก้าวหน้าในแต่ละระดับชั้น*	10	33.33
11) มีการแข่งขันกับสมาชิกในชั้นเรียนคนอื่น*	12	40.00
4. นักเรียนต้องการให้ครูใช้สื่อประเภทใดในการจัดการเรียนรู้		
1) สื่อมัลติมีเดีย มีภาพ เสียง*	15	50.00
2) สื่อรูปแบบออนไลน์*	18	60.00
3) ใบงาน ใบความรู้ และแบบฝึกหัด*	10	33.33
4) สื่อจากเอกสารจริง เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ	7	23.33

ความต้องการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้	จำนวน	ร้อยละ
5) กิจกรรมบทบาทสมมติ	6	20.00
5. นักเรียนคิดว่าภาระงานรูปแบบใดช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจของนักเรียนได้		
1) ภาระงานแบบสร้างสรรค์ (Creative Task)*	21	70.00
2) ภาระงานสร้างสัมพันธ์เนื้อหา (Jigsaw Task)	8	26.67
3) ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ (Decision-making Task)*	14	46.67
4) ภาระงานนำเสนอข้อมูลใหม่ (Reasoning-gap Task)	7	23.33
5) ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Opinion-gap Task)*	10	33.33
6) ภาระงานหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information Gap Task)	7	23.33
6. นักเรียนต้องการให้ครูประเมินผลงานนักเรียนในรูปแบบใด		
1) นักเรียนประเมินตนเองและเพื่อน*	20	66.67
2) การตรวจภาระงาน*	14	46.67
3) การทำแบบทดสอบ*	12	40.00
4) การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	3	10.00

หมายเหตุ นักเรียนสามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ, ดอกจัน (*) หมายถึง ข้อที่ถูกเลือกมาใช้ในการวิจัย ซึ่งเป็นข้อที่ผู้ตอบแบบสอบถามเลือกตอบจำนวน ตั้งแต่ 10 คนขึ้นไป

จากตารางที่ 23 พบว่า ความต้องการในการเรียนการอ่านภาษาอังกฤษ นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้ ครูใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ต้องการให้ครูมีรูปแบบการสอนที่ไม่เน้นการบรรยาย จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ต้องการทำกิจกรรมที่เน้นความร่วมมือกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนเท่ากับต้องการกิจกรรมหรือภาระงานที่เน้นการฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาได้จริง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 และนักเรียนต้องการทำกิจกรรมแบบการแข่งขันเพื่อให้เกิดความท้าทายในการเรียนเท่ากับนักเรียนต้องการให้ครูใช้สื่อหรือภาระงานการอ่านที่เป็นสื่อจริงในชีวิตประจำวัน จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67

ประเภทของเกมที่นักเรียนต้องการ พบว่า ส่วนใหญ่ต้องการเกมผจญภัย จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 เกมการที่แข่งขันเป็นทีมเท่ากับเกมรูปแบบออนไลน์ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 เกมที่ใช้รางวัลเป็นแรงจูงใจ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 เกมฝึกทักษะ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 เกมตอบปัญหาทั่วไปเท่ากับเกมที่แข่งขันกับเวลาและตนเอง จำนวน 8

คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 เกมกระดาน 2 มิติ จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 เกมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 และเกมที่ต้องใช้ตรรกะในการแก้ปัญหา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33

ลักษณะของเกมข้างต้นที่ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียน นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดว่าการเล่นเป็นทีมช่วยสร้างแรงจูงใจได้มากที่สุด จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 มีการให้รางวัล จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 เลือก Avatar จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 มีความท้ายทาย/ภารกิจ/คำถาม จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 มีกราฟฟิกและเสียงเท่ากับการมีระบบนับคะแนนชัดเจนและมีการแข่งขันกับสมาชิกในชั้นเรียนคนอื่น จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 แสดงผลคะแนนแบบบอร์ดคะแนน จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 มีการมอบเหรียญตราสถานะเท่ากับรายงานความก้าวหน้าในแต่ละระดับชั้น จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33

ความต้องการสื่อการสอน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการสื่อรูปแบบออนไลน์ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 สื่อมัลติมีเดีย มีภาพ เสียง จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ใบงาน ใบความรู้ และแบบฝึกหัด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 สื่อจากเอกสารจริง เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 และกิจกรรมบทบาทสมมติ จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

รูปแบบภาระงานที่ช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจ นักเรียนส่วนใหญ่มีความคิดว่าภาระงานแบบสร้างสรรค์ช่วยสร้างแรงจูงใจได้มากที่สุด จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ภาระงานสร้างสัมพันธ์เนื้อหา จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 และภาระงานนำเสนอข้อมูลใหม่เท่ากับภาระงานหาข้อมูลที่ขาดหายไป จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33

การประเมินผล นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการประเมินตนเองและเพื่อน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 ต้องการให้ครูตรวจภาระงาน จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 ทำแบบทดสอบ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 และนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

2.1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

จากการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ได้แก่ การวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรต้น การศึกษาความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง และการศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล ทำให้ได้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นภารกิจ (Mission) 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) 3) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) 4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) และ 5) ขั้นสะท้อนผล (Level System) ซึ่งนำไปใช้กับการจัดการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Reading Review จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่ 1) เรื่อง Context Clue 2) เรื่อง Survey Reading and Pronoun Reference 3) เรื่อง Topic, Main Idea and Supporting Detail 4) เรื่อง Searching Skill และ 5) เรื่อง Making Inference ดังตารางที่ 24

ตารางที่ 24 กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

เรื่อง	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	รูปแบบภาระงาน	การวัดและประเมินผล
1. เรื่อง Context Clue	**1. ขั้นภารกิจ** - แบ่งกลุ่มนักเรียน แจ้งเรื่องการสะสมคะแนน - ครูแจ้งหัวข้อที่จะเรียน	-	ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ	ประเมินโดยครูผู้สอนจากคะแนนกิจกรรม/ภาระงาน
	2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ - นักเรียนดูภาพสถานการณ์และให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดว่ามีสิ่งใดขาดหายไป - นักเรียนเล่นเกมเพื่อเดาความหมายคำศัพท์	- เกม Wordwall: Homographs Context Clues		

เรื่อง	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	รูปแบบภาระงาน	การวัดและประเมินผล
	3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน - กิจกรรม Classtime - นักเรียนเล่นเกม Family Feud - นักเรียนทำใบงานที่ 1 เป็นรายบุคคล	- เว็บไซต์ Classtime - เกม Family Feud - ใบงานที่ 1		
	4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา - ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหา - นักเรียนเล่นเกม Clue Me In	- เกม Clue Me In		
	5. ขั้นสะท้อนผล - มอบเหรียญตรา และเลื่อนสถานะจากทาสรับใช้ให้เป็นก็อบลิน เมื่อนักเรียนทำคะแนนสะสมได้ตั้งแต่ 7 คะแนนขึ้นไป (50%) - จัดอันดับบนกระดาน	- เหรียญตรา		
2. เรื่อง Survey Reading and Pronoun Reference	**1. ขั้นภารกิจ** - แบ่งกลุ่มนักเรียน แจ้งเรื่องการสะสมคะแนนและตั๋วรถเมล์อัศวิน - ครูแจ้งหัวข้อที่จะเรียน	-	- ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ - ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ประเมินโดยครูผู้สอนจากคะแนนกิจกรรม/ภาระงาน
	2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ - นักเรียนช่วยกันระดมความคิดองค์ประกอบของบทอ่าน - นักเรียนดูคลิปวีดิโอเรื่องการใช้สรรพนามอ้างถึง - นักเรียนเล่นเกม Balloon Pronoun Game	- เกม Balloon Pronoun Game		

เรื่อง	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	รูปแบบภาระงาน	การวัดและประเมินผล
	3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน - ร่วมกันสำรวจและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเกี่ยวกับบทอ่านเรื่อง Christmas Celebrations และเข้าเว็บไซต์ Menti เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - นักเรียนจับคู่ทำกิจกรรมกิจกรรม Roll and Retell - นักเรียนเล่นเกม เล่นเกม Pronoun Reference จากเว็บไซต์ Baamboozle - นักเรียนทำใบงานที่ 2 และ 3	- บทอ่านเรื่อง Christmas Celebrations - เว็บไซต์ Menti เกม Pronoun Reference - ใบกิจกรรม Roll and Retell - ใบงานที่ 2 และ 3		
	4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา - ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหา - ทำกิจกรรมทบทวนเรื่อง คำสรรพนามอ้างถึง	- บัตรประโยค Pronoun Reference		
	5. ขั้นสะท้อนผล - มอบเหรียญตรา และเลื่อนสถานะจากก็อบลิน ให้เป็นมนุษย์ไร้เวทย์ เมื่อนักเรียนทำคะแนนสะสมที่ผ่านมาได้ตั้งแต่ 18 คะแนนขึ้นไป (60%) หรือได้รับตั๋วตามเงื่อนไข - จัดอันดับบนกระดานจัดอันดับ	- เหรียญตรา - ตั๋วเงื่อนไขพิเศษ		
3. เรื่อง Topic, Main Idea	**1. ขั้นภารกิจ** - แบ่งกลุ่มนักเรียน แจ้งเรื่องการสะสมคะแนนและตั๋วรถเมล์	-	- ภาระงานเพื่อการ	- ประเมินโดยครูผู้สอน

เรื่อง	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	รูปแบบภาระงาน	การวัดและประเมินผล
and Supporting Detail	อัศวิน - ครูแจ้งหัวข้อที่จะเรียน		ตัดสินใจ - ภาระงานสร้างสรรค์	จาก คะแนน กิจกรรม/ภาระงาน - ประเมินตนเองและเพื่อน
	2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ - นักเรียนเล่นเกม Blooket ตอบคำถามเรื่อง Topic - ครูอธิบายว่าการฝึกอ่านต้องจับใจความสำคัญและให้นักเรียนศึกษาใบความรู้	- เกม Blooket		
	3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน - นักเรียนทำใบงานที่ 4 - นักเรียนทำกิจกรรม Mystery Bag - นักเรียนจัดนิทรรศการ Walking Gallery - นักเรียนเข้าชมผลงานและประเมินงานของเพื่อน โดยใช้เหรียญจำลอง - นักเรียนทำใบงานที่ 5	- กิจกรรม Mystery Bag: บทอ่านเกี่ยวกับสัตว์และเทศกาล - เหรียญเกลเบียนจำลอง - ใบงานที่ 4 และ 5		
	4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา - ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหา - นักเรียนที่ได้คะแนนโหวตสะสมสูงสุดจากกิจกรรมนิทรรศการ Walking Gallery นำเสนอผลงาน	-		
	5. ขั้นสะท้อนผล - มอบเหรียญตรา และเลื่อนสถานะจากมนุษย์ไร้เวทย์ให้เป็นนักเรียนโรงเรียนเวทย์มนตร์ เมื่อ	- เหรียญตรา - ตั๋วเงื่อนไขพิเศษ		

เรื่อง	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	รูปแบบภาระงาน	การวัดและประเมินผล
	นักเรียนทำคะแนนสะสมที่ผ่านมาได้ตั้งแต่ 21 คะแนนขึ้นไป (70%) หรือได้รับตั๋วตามเงื่อนไข - จัดอันดับบนกระดานจัดอันดับ			
4. เรื่อง Searching Skill	**1. ขั้นภารกิจ** - แบ่งกลุ่มนักเรียน แจ้งเรื่องการสะสมคะแนนและตั๋วรถเมล์อัศวิน/ตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์ - ครูแจ้งหัวข้อที่จะเรียน	-	- ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ - ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ประเมินโดยครูผู้สอนจากคะแนนกิจกรรม/ภาระงาน
	2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ - นักเรียนฝึกการค้นหา/สำรวจโดยใช้ใบกิจกรรม Sight Word Blast Off! - ครูอธิบายการอ่านให้เร็วจะต้องอาศัยเทคนิค Skimming/Scanning - ครูให้นักเรียนสำรวจบทอ่านเรื่อง Coronavirus	- ใบกิจกรรม Sight Word Blast Off! - บทอ่านเรื่อง Coronavirus		
	3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน - นักเรียนทำการหาความหมายของคำศัพท์ยาก และจับประเด็นข้อมูลสำคัญจากเนื้อเรื่อง Coronavirus - นักเรียนเล่นเกม Find me If You Can - นักเรียนศึกษาบทอ่านเรื่อง The Taj Mahal และเล่นเกมบันไดงูออนไลน์ - นักเรียนศึกษาโฆษณา	- ใบงานที่ 6 - บทอ่านเรื่อง The Taj Mahal - เกมบันไดงูออนไลน์จาก Quizwhizzer - โฆษณาภาพยนตร์ - โฆษณาบ้าน		

เรื่อง	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	รูปแบบภาระงาน	การวัดและประเมินผล
	ภาพยนตร์และเล่นเกม True or False - นักเรียนทำใบงานที่ 6			
	4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา - ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหา - ครูนำเสนอภาพเหตุการณ์ ในชีวิตจริงที่ใช้ทักษะ Skimming/ Scanning - นักเรียนทำใบงานที่ 7	- ภาพเหตุการณ์ในชีวิตจริงที่ใช้ทักษะ Skimming/ Scanning เช่น การอ่านเมนูโฆษณา การอ่านตาราง - ใบงานที่ 7		
	5. ขั้นสะท้อนผล - มอบเหรียญตรา และเลื่อนสถานะจากนักเรียนโรงเรียนเวทย์มนตร์ ให้เป็น พ่อมด/แม่มด เมื่อนักเรียนทำคะแนนสะสมที่ผ่านมาได้ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป (80%) - จัดอันดับบนกระดานจัดอันดับ	- เหรียญตรา - ตั๋วเงื่อนไขพิเศษ		
5. เรื่อง Making Inference	**1. ขั้นภารกิจ** - แบ่งกลุ่มนักเรียน แจ้งเรื่องการสะสมคะแนนและตั๋วรถเมล์อัศวิน/ตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์ - ครูแจ้งหัวข้อที่จะเรียน	-	- ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ - ภาระงานสร้างสรรค์ - ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ประเมินโดยครูผู้สอนจากคะแนนกิจกรรม/ภาระงาน
	2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ - นักเรียนเล่นเกม Who am I? จาก Baamboozle - นักเรียนดูรูปภาพ และให้	- เกม Who am I? จากเว็บไซต์ Baamboozle		

เรื่อง	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	สื่อการเรียนรู้	รูปแบบภาระงาน	การวัดและประเมินผล
	ร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับบุคคลในภาพโดยอ้างอิงจากสีหน้า - นักเรียนดูคลิปวีดิโอวิธีการอนุมานข้อมูลของเนื้อเรื่องที่อ่านจาก Youtube	- คลิปวีดิโอวิธีการอนุมานข้อมูล		
	3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน - กิจกรรม Grouping cards - นักเรียนร่วมกันศึกษาบทอ่านเรื่อง Olivier's Week เพื่อเล่นเกมตอบคำถาม Mystery Box - นักเรียนเล่นเกม Jeopardy เพื่อฝึกอนุมานจากบทอ่านแบบสั้น - นักเรียนทำใบงานที่ 8	- กิจกรรม Grouping cards - บทอ่านเรื่อง Olivier's Week - เกม Jeopardy จากเว็บไซต์ Jeopardylab - ใบงานที่ 8		
	4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา - ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเนื้อหา - นักเรียนทำกิจกรรม Merry-Go-Round	- บทอ่านสั้นในกิจกรรม Merry-Go-Round		
	5. ขั้นสะท้อนผล - มอบเหรียญตรา และเลื่อนสถานะจากพ่อมด/แม่มดให้เป็นศาสตรจารย์โรงเรียนเวทย์มนตร์เมื่อนักเรียนทำคะแนนสะสมที่ผ่านมาได้ตั้งแต่ 90 คะแนนขึ้นไป (90%) หรือตั๋วตามเงื่อนไข - จัดอันดับบนกระดานจัดอันดับ	- เหรียญตรา - ตั๋วเงื่อนไขพิเศษ		

ซึ่งงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้สังเคราะห์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของนักเรียน จึงกำหนดให้มีการนำหลักการและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้กับการดำเนินเรื่องราวของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

1. นักเรียนได้รับมอบหมายให้ทำภาระงานหรือร่วมการแข่งขันในแต่ละเรื่อง เพื่อรับคะแนนตามที่ครูกำหนด และใช้ในการเลื่อนสถานะ (Status) นอกจากนั้นในบางกิจกรรม จะมีการแจกตั๋วรถเมล์อัศวินและตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์เพื่อใช้เป็นเงื่อนไขพิเศษ โดยต้องสะสมตั๋วรถเมล์อัศวินให้ครบ 4 ใบ หรือตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์ให้ครบ 2 ใบ เพื่อใช้เป็นเลื่อนสถานะ โดยไม่จำเป็นต้องมีคะแนนถึงเกณฑ์

2. ก่อนการเริ่มกิจกรรม นักเรียนทุกคนมีสถานะ เป็นทาสรับใช้และนักเรียนจะได้รับการเลื่อนสถานะ เมื่อสามารถทำคะแนนถึงเกณฑ์ที่กำหนด และจะได้รับเหรียญตรา (Badge) ต่าง ๆ เพื่อบ่งบอกสถานะของตนเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ตัวละครนั้น ๆ ต้องการจาก เช่น หากต้องการเปลี่ยนสถานะจากตัวก็อบลินเป็นมนุษย์ไร้เวทย์ ต้องได้รับเหรียญตราเงินเกลเบียน โดยเงื่อนไขการสะสมคะแนนให้ผ่านเกณฑ์จะปรับขึ้นเรื่อย ๆ ในแต่ละเรื่อง เพื่อให้เกิดความท้าทายกับนักเรียน

3. หากนักเรียนทำคะแนนได้ถึงร้อยละ 50 ในแต่ละเรื่อง จะได้รับสิทธิ์การสะสมคะแนนจากแสตมป์ของวิเศษในแต่ละอาทิตย์ เช่น กระจกเงาย้อนเวลา และอัคนีอาถรรพ์ โดยของวิเศษที่ได้รับจะมีมูลค่าแตกต่างกันตั้งแต่ 100-400 เกลเบียน สามารถสะสมเพื่อใช้แลกซื้อตั๋วหรือสัตว์วิเศษและใช้เป็นเงื่อนไขในการเล่นเกมได้ เป็นต้น

4. เมื่อส่งงานและรวมกิจกรรมครบในแต่ละเรื่อง และเป็นผู้มีคะแนนสูงสุดอย่างน้อย 1 กิจกรรม ของเรื่องนั้นๆ จะได้เลื่อนระดับ และได้รับการ์ดสัตว์วิเศษ เพื่อใช้เป็นเงื่อนไขพิเศษในการเล่นเกม ดังนี้ 1) การ์ดตัวตุ่น เป็นการ์ดช่วงชิง เมื่อใช้การ์ดนี้ชิงคะแนน 2 คะแนนจากเพื่อนได้ 1 คน หรือกลุ่ม 2) การ์ดสุนัขทมิฬ เป็นการ์ดเรียกสิทธิ์ เมื่อใช้การ์ดนี้สามารถเรียกสิทธิ์ในการเล่นจากคนที่ได้รับ ให้กลายมาเป็นสิทธิ์ของเราแทน และ 3) การ์ดเหยี่ยวเพลิง เป็นการ์ดป้องกัน เมื่อใช้การ์ดนี้สามารถป้องกันการโจมตี การเรียกสิทธิ์ในทุกรูปแบบจะถูกล้างสถานะออกไป

5. มีการจัดอันดับบนกระดานจัดอันดับ (Leaderboard) ทุกครั้งหลังเรียนจบแต่ละเรื่อง

6. หากนักเรียนมีคะแนนอยู่ในระดับสถานะ (Status) สุดท้ายเท่ากัน ให้ผู้ที่มีคะแนนสูงสุด (Point) และอยู่ในระดับสูงสุด (Level) เป็นผู้ชนะ และได้รับตำแหน่งรัฐมนตรีกระทรวงเวทมนตร์เพียงคนเดียวเท่านั้น

2.2 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานแบบภาคสนาม (Field Tryout)

การหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานแบบภาคสนาม โดยจัดกิจกรรมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 จำนวน 32 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ในวันที่ 4 สิงหาคม – 20 สิงหาคม 2564 ได้ผลการหาประสิทธิภาพตามตารางที่ 25

ตารางที่ 25 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานแบบภาคสนาม

คะแนน	**คะแนนเฉลี่ยจากภาระงานในระหว่างเรียน**					**คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน**	**ประสิทธิภาพ E_1/E_2**
	เรื่องที่ 1	**เรื่องที่ 2**	**เรื่องที่ 3**	**เรื่องที่ 4**	**เรื่องที่ 5**		
คะแนนเต็ม	10	10	10	10	10	30	77.19/77.40
คะแนนที่ได้	7.59	7.72	7.56	7.44	8.28	23.22	
	คิดเป็นร้อยละ 77.19					**คิดเป็นร้อยละ 77.40**	

จากตารางที่ 25 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน พบว่า ผลคะแนนระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเฉลี่ย 77.19 และคะแนนหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเฉลี่ย 77.40 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 77.19/77.40 เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้

การปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้

จากการตรวจสอบแผนการจัดการเรียนรู้โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ร่วมกับการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา 2 คน ผู้เชี่ยวชาญด้านวิธีการสอน 2 คน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล 1 คน แล้วจึงนำมาหาประสิทธิภาพของแบบฝึกทักษะ แบบภาคสนาม (Filed Tryout) ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการสังเคราะห์ประเด็นการปรับปรุงแก้ไข สรุปได้ดังตารางที่ 26

ตารางที่ 26 การสังเคราะห์ประเด็นการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้	ประเด็นการปรับปรุงแก้ไข
1. จุดประสงค์การเรียนรู้	ปรับลดจำนวนจุดประสงค์การเรียนรู้ที่มีจำนวนมากและทับซ้อนกัน ให้มีความชัดเจนและครอบคลุม
2. กิจกรรมการเรียนรู้	เพิ่มความชัดเจนในกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน
	ตัดกิจกรรมที่ไม่ได้ให้ข้อมูลทางภาษา เพื่อให้ประหยัดเวลาในการทำกิจกรรมมากขึ้น

2.3 ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานแบบทดลองใช้จริง (Implement)

ผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 39 คน ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้เริ่มทดลองใช้ตั้งแต่ 24 สิงหาคม - 10 กันยายน พ.ศ. 2564 สำหรับการทดลองนั้น ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยตนเองในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ โดยดำเนินการใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจวัดผลก่อนการเรียนและใช้แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน แล้วจึงดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยจัดดลุ่มนักเรียนเป็น 4 กลุ่ม นักเรียนจะได้รับทำกิจกรรมและภาระงานในทั้งเป็นแบบรายบุคคล รายคู่ และแบบกลุ่ม ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น และสนใจในการเรียน เมื่อเสร็จสิ้นในแต่ละคาบ จะมีการประกาศคะแนนสะสม เพื่อช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน และบรรลุเป้าหมาย หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการจัดการเรียนรู้ จึงให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจวัดผลหลังเรียนและใช้แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนวัดหลังเรียน โดยได้ค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 27

ตารางที่ 27 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานแบบทดลองใช้จริง

คะแนน	คะแนนเฉลี่ยจากภาระงานในระหว่างเรียน					คะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบหลังเรียน	ประสิทธิภาพ E_1/E_2
	เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3	เรื่องที่ 4	เรื่องที่ 5		
คะแนนเต็ม	10	10	10	10	10	30	76.92/75.73
คะแนนที่ได้	7.51	7.64	7.46	7.67	8.18	22.90	
	คิดเป็นร้อยละ 76.92					**คิดเป็นร้อยละ 75.73**	

จากตารางที่ 27 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน พบว่า ผลคะแนนระหว่างเรียน (E_1) มีคะแนนเฉลี่ย 76.92 และคะแนนหลังเรียน (E_2) มีคะแนนเฉลี่ย 75.73 แสดงว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพ 76.92/75.73 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้ จึงสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ที่กำหนดไว้

ตอนที่ 3 ผลการประเมินและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

จากการแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งได้ประเมินทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

3.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

จากการให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ได้ผลดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 28 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้

การทดลอง	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม	*M*	*SD*	t	p-value
ก่อนเรียน	39	30	11.87	4.02	13.14	.00
หลังเรียน	39	30	22.90	4.66		

จากตารางที่ 28 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน จำนวน 39 คน ด้วยแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียน (*M*= 22.90 , *SD* = 4.66) สูงกว่าก่อนเรียน (*M*= 11.87, *SD* = 4.02) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัยข้อ 2 ที่กำหนดไว้คือ ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

3.2 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

จากการให้นักเรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ได้ผลดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 29 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดลอง	จำนวน (n)	คะแนนเต็ม	*M*	*SD*	ร้อยละ	t	p-value
หลังเรียน	39	30	22.90	4.66	75.73	2.530	0.016*

*ค่า Sig. (2-tailed)

จากตารางที่ 29 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานกับเกณฑ์ร้อยละ 70 จำนวน 39 คน ด้วยแบบทดสอบแบบปรนัย จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ One Sample t-test พบว่า ความสามารถในการอ่าน

ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนมีค่าเท่ากับร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัยข้อ 3 ที่กำหนดไว้คือ ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

3.3 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

จากการให้นักเรียนทำแบบวัดแรงจูงใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน แบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล จำนวน 15 ข้อ โดยครอบคลุมทั้งหมด 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) แรงจูงใจภายใน 2) แรงจูงใจภายนอก และ 3) การขาดแรงจูงใจ ได้ผลดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 30 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

การทดลอง	**จำนวน (n)**	***M***	***SD***	**t**	**p-value**
ก่อนเรียน	39	3.80	0.50	3.68	.00
หลังเรียน	39	4.02	0.41		

จากตารางที่ 30 เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน จำนวน 39 คน ด้วยแบบวัดแรงจูงใจ จำนวน 15 ข้อ วิเคราะห์ด้วย t-test แบบ Dependent พบว่า แรงจูงใจในการเรียนทั้งก่อนเรียนและหลังเรียนอยู่ในระดับมาก โดยหลังเรียน (*M*= 4.02, *SD* = 0.41) สูงกว่าก่อนเรียน (*M*= 3.80, *SD* = 0.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องสมมติฐานการวิจัยข้อ 4 ที่กำหนดไว้คือ แรงจูงใจในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้

3.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

จากการให้นักเรียนทำแบบสอบถามความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยเป็นแบบมาตรส่วนประเมินค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล จำนวนทั้งสิ้น 15 ข้อ แล้วนำมาสรุปการวิเคราะห์มาเทียบกับ

เกณฑ์ที่กำหนดไว้ แล้วเรียงลำดับเป็นรายข้อ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (*M*) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ดังตารางที่ 31 ได้ผลดังต่อไปนี้

ตารางที่ 31 ผลการประเมินความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

ความคิดเห็น	*M*	*SD*	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้				
1. กิจกรรมและภาระงานการอ่านภาษาอังกฤษตามการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในการอ่านได้ดีขึ้น	4.54	0.69	มากที่สุด	3
2. กิจกรรมกระตุ้นความสนใจช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายความกังวล ความเครียด ความเหนื่อยล้า	4.65	0.67	มากที่สุด	1
3. การปฏิบัติภาระงานทั้งแบบรายบุคคลและกลุ่มทำให้ได้ฝึกกระบวนการอ่านจนเกิดความชำนาญ	4.52	0.69	มากที่สุด	4
4. การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ	4.62	0.64	มากที่สุด	2
รวมด้านกิจกรรมการเรียนรู้	4.58	0.66	มากที่สุด	2
ด้านเนื้อหาสาระ				
5. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	4.52	0.76	มากที่สุด	3
6. จำนวนเนื้อหากิจกรรมการอ่านแบบเนนภาระงานมีความเหมาะสม	4.44	0.69	มาก	4
7. เนื้อหาสาระมีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	4.62	0.72	มากที่สุด	2
8. สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	4.70	0.62	มากที่สุด	1
รวมด้านเนื้อหาสาระ	4.56	0.69	มากที่สุด	3

ความคิดเห็น	*M*	*SD*	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้				
9. ครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่	4.88	0.41	มากที่สุด	1
10. นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนมากขึ้น และร่วมกันเรียนรู้เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม	4.44	0.69	มาก	4
11. การเรียนรู้มีบรรยากาศเป็นอิสระ และผ่อนคลาย	4.70	0.57	มากที่สุด	2
12. การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ทำให้ข้าพเจ้ามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	4.54	0.72	มากที่สุด	3
รวมด้านบรรยากาศการเรียนรู้	4.63	0.62	มากที่สุด	1
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้				
13. กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น	4.59	0.50	มากที่สุด	2
14. กิจกรรมช่วยฝึกให้นักเรียนรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม และภูมิใจในการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม	4.44	0.72	มาก	3
15. กิจกรรมช่วยสงเสริมใหนักเรียนใชภาษาในหองเรียนและต่อยอดสู่นอกหองเรียนได้อย่างเหมาะสม	4.62	0.72	มากที่สุด	1
รวมด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้	4.55	0.65	มากที่สุด	4
รวมทุกด้าน	4.58	0.66	มากที่สุด	

จากตารางที่ 31 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.58, *SD* = 0.66) ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ในข้อที่ 5 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้านบรรยากาศการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 1 โดยอยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.63, *SD* = 0.62) รองลงมา คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.58, *SD* = 0.66) ด้านเนื้อหาสาระ อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.56, *SD* = 0.69) และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.55, *SD* = 0.65)

ลำดับที่ 1 ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดง ออกทางภาษาอย่างเต็มที่ อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.88, *SD* = 0.41) รองลงมา คือ การเรียนรู้มีบรรยากาศเป็นอิสระ อบอุ่น และผ่อนคลาย อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.70, *SD* = 0.57) การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ทำให้ข้าพเจ้ามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.54, *SD* = 0.72) และนักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนมากขึ้น และร่วมกันเรียนรู้เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม อยู่ในระดับมาก (*M* = 4.44, *SD* = 0.69)

ลำดับที่ 2 ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กิจกรรมกระตุ้นความสนใจช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายความกังวล ความเครียด ความเหนื่อยล้า อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.65, *SD* = 0.67) รองลงมา คือ การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.62, *SD* = 0.64) กิจกรรมและภาระงานการอ่านภาษาอังกฤษตามการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในการอ่านได้ดีขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.54, *SD* = 0.69) และการปฏิบัติภาระงานทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้ฝึกกระบวนการอ่านจนเกิดความชำนาญ อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.52, *SD* = 0.69)

ลำดับที่ 3 ด้านเนื้อหาสาระ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.70, *SD* = 0.62) รองลงมา คือ เนื้อหาสาระมีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.62, *SD* = 0.72) ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.52, *SD* = 0.76) และจำนวนเนื้อหากิจกรรมการอ่านแบบเนนภาระงานมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก (*M* = 4.44, *SD* = 0.69)

ลำดับที่ 4 ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กิจกรรมช่วยสงเสริมให้นักเรียนใชภาษาในหองเรียนและต่อยอดสู่นอกหองเรียนได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.62, *SD* = 0.72) รองลงมา คือ กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น อยู่ในระดับมากที่สุด (*M* = 4.59, *SD* = 0.50) และกิจกรรมช่วยฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม และภูมิใจในการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม อยู่ในระดับมาก (*M* = 4.44, *SD* = 0.72)

และในตอนที่ 2 ผู้วิจัยให้นักเรียนระบุข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนตอบแบบสอบถามหลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียน ชอบการทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มเพื่อน เพราะทำให้เกิดความมั่นใจมากขึ้นกว่าการเรียนรู้เพียงลำพัง แต่อย่างไรก็ตาม พบว่านักเรียนมีความต้องการในการเลือกสมาชิกในกลุ่มเอง เนื่องจากการเรียนในรูปแบบออนไลน์ทำให้มีความยากลำบากในการติดต่อเพื่อนที่ไม่มีความสนิทสนม นอกจากนั้น นักเรียนยังระบุว่า มีเจตคติที่ดีกับวิชาภาษาอังกฤษมากขึ้นและอยากฝึกฝนเพิ่มเติม

ผลการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้

ผลการนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนไปใช้ พบว่ายังมีประเด็นที่ควรปรับปรุง ดังนี้

1) ในระยะแรกนักเรียนส่วนใหญ่ขาดความมั่นใจในการคิด และแสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่เรียนในขั้นกระตุ้นความสนใจ ส่งผลทำให้นักเรียนไม่ได้ทบทวนข้อมูลความรู้เดิมที่ตนเองมี ทำให้เกิดความสับสนในการศึกษาเนื้อหาใหม่และการทำภาระงาน และเมื่อแยกกลุ่มศึกษาเนื้อหาร่วมกัน นักเรียนบางคนไม่มีส่วนร่วมในการอภิปรายเนื้อหาเท่าที่ควร ครูจึงต้องเข้าไปช่วยพูดคุยและร่วมสนทนา เพื่อให้บรรยากาศเริ่มผ่อนคลายครู และใช้คำถามกระตุ้นเพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนรู้จักการคิดและการศึกษาข้อมูลจากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ และให้การเสริมแรงเป็นระยะ ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความมั่นใจ

2) เกมที่นำมาใช้สลับกับการทำภาระงานในรูปแบบอื่น ไม่สามารถนำมาใช้แทนเนื้อหาได้ทั้งหมด หากครูไม่ได้กำหนดสิ่งที่นักเรียนควรได้รับ จะทำให้ไม่เกิดการเชื่อมโยงทางความคิดระหว่างผลจากการเล่นเกมและข้อมูลทางภาษาที่ได้เรียนรู้ ดังนั้น ครูจึงต้องแจ้งจุดประสงค์การปฏิบัติกิจกรรมและภาระงานให้ชัดเจนก่อนเริ่มปฏิบัติ และสรุปผลที่เกิดขึ้นทุกครั้งหลังการปฏิบัติ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนสามารถนำผลจากการทำกิจกรรมดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติครั้งถัดไปได้อย่างเหมาะสม และความพึงพอใจของนักเรียนต่อด้านประโยชน์ที่ได้รับอาจเพิ่มสูงขึ้นอีกด้วย

3) แม้ในช่วงการนำแผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองแบบภาคสนามจะได้ค่าประสิทธิภาพที่ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่เมื่อนำไปหาประสิทธิภาพแบบทดลองใช้จริง พบว่า ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์มีค่าน้อยกว่าค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ ครูจึงควรกำหนดพฤติกรรมย่อยที่มุ่งหวังให้นักเรียน

ประสบความสำเร็จให้มีความหลากหลาย เช่น การทดสอบ การทำชิ้นงานแบบรายบุคคลหรือรายคู่ เป็นต้น เพื่อแสดงให้เห็นชัดว่าประสิทธิภาพของกระบวนการเป็นผลมาจากความสามารถรายบุคคลอย่างแท้จริง

บทที่ 5
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 และ 3) เพื่อประเมินการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 448 คน และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน จำนวน 39 คน ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 วิจัย (R_1 : Research) : ศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความคิดเห็นเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ จากครูผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษ ผู้ที่เกี่ยวข้อง และผู้เชี่ยวชาญ และสอบถามความต้องการของนักเรียน เพื่อนำมาใช้ประกอบการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (D_1 : Development) : พัฒนาและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ขั้นตอนที่ 3 วิจัย (R_2 : Research) : ทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ผู้วิจัยทดลองใช้กับนักเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน ขั้นตอนที่ 4 พัฒนา (D_2 : Development) : ประเมินผลและปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ได้แก่ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน 2) ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียน และ 4) ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ

เกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน และกำหนดขั้นตอนไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นภารกิจ (Mission) 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background) 3) ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks) 4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing) และ 5) ขั้นสะท้อนผล (Level System) โดยนำมาจัดทำเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน รวมเวลา 15 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1.1) แบบวิเคราะห์เอกสาร 1.2) แบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง และ 1.3) แบบสอบถามความต้องการของนักเรียนในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ 2) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ 2.1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน รวมเวลา 15 ชั่วโมง 2.2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2.3) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน และ 2.4) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยดำเนินการเก็บข้อมูลทุกขั้นตอนด้วยตนเอง และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (*M*) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) ค่า t-test แบบ Dependent Sample Test และแบบ One Sample t-test และ การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดำเนินงานตามขั้นตอนที่ได้นำเสนอ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันและรูปแบบของภาระงานยังก่อให้เกิดความท้าทายและกระตุ้นความสนใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี จึงส่งผลให้เกิดความรู้ ความสามารถ และแรงจูงใจในการเรียนได้ โดยครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง มีความคิดเห็นว่าเป็นกิจกรรมที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียนและเน้นนักเรียนเป็นสำคัญในการฝึกฝนภาษาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้และความสามารถตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ จึงควรจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ทางภาษาอย่างเพียงพอ และสามารถเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองได้ สอดคล้องกับความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนต้องการให้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและท้าทายในการเรียน โดยให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติภาระงานและกิจกรรมทั้งในลักษณะแบบเดี่ยวและกลุ่มเสมือนการได้รับมอบหมายภารกิจในเกม ใช้สื่อที่ทันสมัย มีความหลากหลาย และเร้าความสนใจนักเรียน

2. ผลการพัฒนาและหาค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากการทดลองแบบภาคสนามกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/7 โรงเรียนหัวหิน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 32 คน ได้ค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 77.19/77.40 และค่าประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้จากการทดลองใช้จริงกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/8 โรงเรียนหัวหิน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 39 คน ซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 76.92/75.73 เป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1

3. ผลการประเมินประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ พบว่านักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2

3.2 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานมีค่าเท่ากับร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3

3.3 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจของนักเรียนหลังเรียน (M= 4.02, SD = 0.41) ด้วยเรียนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อน (M= 3.80, SD = 0.50) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4

3.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 อยู่ในระดับมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 5

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระบุให้เห็นชัดถึงการนำเอากลไก

ของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับการศึกษา ช่วยสร้างความสนใจในการเรียนรู้ แรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ก่อให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีขึ้น มีประโยชน์ที่เด่นชัดในการทำให้กิจกรรมการเรียนรู้มีความสนุกสนานมากขึ้น สอดคล้องกับวรรณธิดา ยลวิลาศ (2562) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันช่วยลดความวิตกกังวลในการเรียนและสร้างแรงจูงใจด้วยคะแนน เหรียญตราสัญลักษณ์หรือรางวัล เป็นการผลักดันให้นักเรียนพยายามเพื่อประสบความสำเร็จ และช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการร่วมมือเรียนรู้ และพิชญะ โชคพล (2558) ที่สนับสนุนการใช้เกมมิฟิเคชันว่า ช่วยส่งเสริมพฤติกรรมการทำงานร่วมกันของนักเรียน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นอกจากนั้นการแข่งขันและทำตามเงื่อนไข เป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจที่ดี และส่งผลให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม และมีความมั่นใจในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความต้องการของนักเรียน พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ต้องการให้ครูใช้กิจกรรมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นให้นักเรียนมีโอกาสฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาเพื่อให้เกิดความมั่นใจเมื่อต้องใช้ในสถานการณ์จริง อีกทั้งยังต้องการทำกิจกรรมที่เน้นความร่วมมือกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อน และมีรางวัลตอบแทน สอดคล้องกับแนวคิดของณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) ที่ได้ระบุว่า การเรียนการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์ และน่าสนใจอาทิเช่น 1) มีระบบการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่ช่วยจูงใจ 2) ระดับความยากง่ายของการได้รางวัล ทำให้เกิดความท้าทาย 3) สื่อการเรียนรู้ ถูกออกแบบให้มีสีสันสวยงามเหมาะสมกับวัยของนักเรียน 4) กิจกรรมเปิดโอกาสให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความสนุกสนาน และแฝงเนื้อหาสาระ 5) จัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิม และ 6) การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นอกจากนั้นแล้ว กิจกรรมการสอนแบบเน้นภาระงานที่นำมาใช้ร่วมกัน เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เกิดกระบวนการคิด และแสดงความคิดเห็น เพื่อเพิ่มพูนความเข้าใจและความมั่นใจในการใช้ภาษาอังกฤษ สอดคล้องกับ Willis (2007) ที่กล่าวว่า วิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเหมาะสมกับนักเรียนที่มีความสามารถในระดับปานกลางขึ้นไป เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เพิ่มความมั่นใจให้กับนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนมีโอกาสที่จะใช้ภาษาอังกฤษในมากขึ้น โดยไม่กลัวการผิดพลาด นักเรียนจะมีมีบทบาทหน้าที่และลงมือปฏิบัติในการทำกิจกรรม มีปฏิสัมพันธ์กันเพื่อให้งานนั้นสำเร็จ ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาจนคล่องแคล่ว โดยจากการสัมภาษณ์ครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้ข้อเสนอแนะว่า ครูควรสอนเทคนิคการอ่านให้นักเรียน แทนการสอนแบบแปลความเพียงอย่างเดียว เพื่อให้นักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง ดังเช่น Cogmen และ Saracaloglu (2009) ที่ระบุว่า นักเรียนควรได้รับการฝึกฝนเทคนิคการอ่านที่หลากหลายสอดคล้องกับการนำไปใช้จริง เพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาสิ่งที่อ่านอย่างรวดเร็ว รวมไปถึงการสรุปและเชื่อมโยงรายละเอียดที่ผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้ในเนื้อหา นำไปสู่การพัฒนาทักษะการอ่านที่ดีและช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่อ่านง่ายขึ้น

2. ผลการพัฒนาและการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการสังเคราะห์ข้อมูลในขั้นที่ 1 มาพัฒนาเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับร่าง ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้จำนวน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นภารกิจ 2) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 3) ขั้นปฏิบัติภาระงาน 4) ขั้นสรุปข้อมูลภาษา และ 5) ขั้นสะท้อนผล ใช้เวลาจัดกิจกรรมทั้งหมด 15 ชั่วโมง พบว่า ผลการหาประสิทธิภาพแบบภาคสนามและจากการทดลองใช้ พบว่า มีประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ทั้ง 2 ครั้ง ทั้งนี้เนื่องจาก แผนการจัดการเรียนรู้ได้พัฒนาจากการศึกษาความต้องการและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน โดยมีการปรับปรุงแก้ไขด้านเนื้อหา การจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเวลาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนั้น แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานจึงมีองค์ประกอบที่ช่วยให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในทำภาระงานและกิจกรรม เพื่อให้ตนเองมีอันดับคะแนนที่สูงขึ้น สอดคล้องกับ Kapp et al. (2014) ที่กล่าวว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเป็นสิ่งจูงใจให้นักเรียนแข่งขันทำคะแนนให้สูงขึ้น และเป็นการเรียนอย่างสนุกสนาน อีกทั้งการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ได้รับความนิยม ได้แก่ เป้าหมาย กฎกติกา คะแนน รางวัล การแข่งขัน ระดับชั้น เหรียญตรา และกระดานจัดอันดับมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอน ทำให้นักเรียนแสดงออกพฤติกรรมการเรียนรู้ครบทุกด้าน และค้นพบศักยภาพของตนเอง สอดคล้องกับสหรัฐ ลักษณะสุต (2564) ที่ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ที่ประยุกต์ใช้หลักการของเกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง ทำให้พลวัตของเกมเกิดขึ้นในกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้และฝึกฝนทักษะทางภาษาผ่านการปฏิบัติภารกิจ ซึ่งครอบคลุมจุดประสงค์ KPA โดยมีเหรียญตรายศ เป็นเสมือนเครื่องหมายประกาศความสำเร็จ และสามารถเลื่อนระดับของตนเองให้สูงขึ้น ผนวกกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการใช้ภาษาจากการปฏิบัติภาระงาน นักเรียนจะได้รับประสบการณ์ตรงจากการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน รวมทั้งเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนโดยร่วมกันคิดวิเคราะห์ปรึกษากับสมาชิกกลุ่ม ทำให้ไม่มีความวิตกกังวลในการเรียน สอดตล้องกับงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของเพ็ญนภา ทัพพันธ์ (2561) ที่พบว่ากิจกรรมการอ่านแบบเน้นภาระงานมีประสิทธิภาพ 77.40/76.44 เนื่องจากนักเรียนฝึกใช้ภาษาตามธรรมชาติ คิดแก้ไขปัญหา เกิดความสนุกสนานและแรงจูงใจ โดยนักเรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้แก่ การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท การอ่านแบบสำรวจและการอ้างถึง

โดยใช้สรรพนาม การระบุหัวข้อและใจความสำคัญ การค้นหาข้อมูลที่ต้องการ และการอนุมาน ทำให้นักเรียนได้พัฒนาการคิดวิเคราะห์มากกว่าการแปลเนื้อเรื่องที่อ่านเพียงอย่างเดียว สอดคล้องกับ Ryder และ Grave (1994) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบในการอ่านว่านักเรียนควรตระหนักในการใช้กลวิธีการอ่านที่ช่วยในการทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน ซึ่งจะเกิดก็ต่อเมื่อนักเรียนได้ใช้ความคิดของตนเองในการรวบรวม เลือก จัดระบบ และเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน จึงจะส่งผลทำให้นักเรียนได้บรรลุตามจุดประสงค์การอ่าน เช่นเดียวกับสุพรรณี อาศัยราช (2558) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมเสริมแบบเน้นภาระงาน ของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ ศูนย์สุพรรณบุรี พบว่า ประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่เรียนด้วยกิจกรรมเสริมแบบเน้นภาระงานมีค่าเท่ากับ 77.17/73.04 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

3. ผลการประเมินและปรับปรุงการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

3.1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้วิจัยได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน จากหลักการ แนวคิดและขั้นตอนของแนวคิดเกมมิฟิเคชันและวิธีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน โดยผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เนื้อหา และสื่อการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ในลักษณะเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ทำให้นักเรียนได้ทำงานร่วมกัน เปิดโอกาสให้ฝกฝนการใชภาษาจนกระทั่งสามารถใชภาษาได้อย่างเหมาะสม และนำเอาองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาช่วยกระตุ้นความสนใจ และจูงใจนักเรียนให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ จนสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อีกทั้งยังช่วยให้เกิดบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนาน สอดคล้องกับวรพงษ์ แสงประเสริฐ (2562) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นบทบาทของนักเรียนเป็นสำคัญในห้องเรียน เน้นการมีส่วนร่วมของนักเรียนและความสนุกสนานในการเรียนรู้ ครูผู้สอนเป็นผู้วางแผนกิจกรรมให้น่าสนใจและน่าติดตามโดยอาศัยกลไกเกมเป็นสื่อกลาง ในทางเดียวกันนี้ Sun & Hsieh (2018) ยังได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวิธีสอนแบบเกมมิฟิเคชัน พบว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนลงความเห็นว่า เกมมิฟิเคชันทำให้ชั้นเรียนมีความน่าสนใจ และช่วยดึงดูดความสนใจของ

นักเรียนจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่นักเรียนได้มีส่วนร่วมอย่างท้าทาย ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ นอกจากนั้นแล้วการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานยังมีขั้นตอนก่อนเริ่มปฏิบัติภาระงานที่ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นต่อหัวข้อที่จะเรียน โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมของนักเรียนแต่ละคน ทำให้นักเรียนมีความคุ้นเคยและสนใจการเรียนรู้เนื้อหาใหม่ ในขั้นปฏิบัติภาระงาน นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและเรียนรู้ด้วยตนเองทั้งในรูปแบบรายบุคคล แบบคู่ และแบบกลุ่ม มีโอกาสได้ศึกษาด้วยตนเองโดยการใช้สื่อหรือแหล่งการเรียนรู้ตามความต้องการของตนเอง หลังจากนั้นครูและนักเรียนจึงร่วมกันอภิปรายถึงข้อมูลทางภาษาที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติภาระงาน ทำให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง แล้วจึงฝึกฝนซ้ำอีกครั้ง ก่อให้เกิดความมั่นใจในการนำภาษาไปใช้ในสถานการณ์นอกห้องเรียน สอดคล้องกับพรนภัส ทับทิมอ่อน (2563) ที่ได้กล่าวว่า การถามตอบในขั้นเตรียมตัวก่อนทำภาระงาน (Pre-task Priming Activities) ซึ่งเป็นขั้นตอนแรกของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ช่วยให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิม และครูได้ตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนจากการตอบสนอง แล้วจึงนำไปสู่ขั้นที่ 2 ขั้นภาระงาน (Task) ที่นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมระดมความคิดกับสมาชิกภายในกลุ่ม ซึ่งสามารถใช้สื่ออื่น ๆ ในการช่วยทำกิจกรรมได้ เช่น หนังสือ การสืบค้นจากอินเทอร์เน็ต การแลกเปลี่ยนข้อมูลกับสมาชิกในชั้นเรียน ฯลฯ ในขั้นนี้ครูยังไม่เน้นในความถูกต้องของภาษา เพื่อเปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีอิสระในการเรียนรู้จากการปฏิบัติด้วยตนเอง แล้วจึงค่อยจัดกิจกรรมในขั้นที่ 3 ขั้นเน้นรูปแบบภาษา (Form Focus) เพื่อให้นักเรียนพิจารณารูปแบบภาษาที่ใช้ระหว่างทำภาระงานเข้าใจและมีประสบการณ์ในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยครูจะอธิบายรูปแบบและการใช้ภาษา แล้วนักเรียนจึงฝึกซ้ำในขั้นที่ 4 ขั้นฝึกซ้ำหรือขั้นประเมิน (Task Repetition and/or Evaluation) เป็นการสรุปความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่าน จึงมีส่วนทำให้ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลการวิจัยที่ได้กล่าวในข้างต้นนี้ สอดคล้องกับจิราพร กาฬสุวรรณ (2556) ที่ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยการใช้วิธีการสอนแบบยึดภาระงานเป็นฐานของนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษ ชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ผลการวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้รพีพรรณ สุฐาปัญญกุล (2558) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการการสอนภาษาอังกฤษโดยวิธีการการสอนที่เน้นภาระงานและโครงงานเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเละความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความเข้าใจการอ่านของกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3.2 ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเท่ากับร้อยละ 75.73 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสอดคล้องกับสมมติฐานข้อ

ที่ 3 ที่ตั้งไว้ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีความเข้าใจเนื้อหาและกลวิธีการอ่านผ่านการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยอาจมีสาเหตุการนำแนวคิดแบบเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความกระตือรือร้น และพยายามร่วมมือกับสมาชิกกลุ่มเพื่อชนะการแข่งขัน จึงทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ทางภาษาอย่างเต็มที่ สอดคล้องกับกลไกของเกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยได้รวบรวมจากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งประกอบด้วยคะแนน เหรียญตรา ระดับชั้น กระดานจัดอันดับ รางวัล การแข่งขัน เป้าหมาย และกฎกติกา ที่ทำให้นักเรียนได้พยายามบรรลุเป้าหมายตามกฎกติกาด้วยการทำคะแนนให้สูงที่สุด เพื่อรับเหรียญตราและรางวัลที่แสดงถึงความสำเร็จในแต่ละระดับชั้น และสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองด้วยกระดานจัดอันดับ ที่เสมือนเป็นสิ่งช่วยสร้างแรงผลักดันในการแข่งขันได้ดีอีกด้วย ทั้งหมดนี้จึงเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันนั้นประสบความสำเร็จ ดังเช่นงานวิจัยของประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข (2559) และ Barata, Gama, Jorge และ Gocalves (2013) ที่ได้ออกแบบการจัดการเรียนการสอนโดยประยุกต์ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอน พบว่า สามารถจูงใจให้นักศึกษามีพฤติกรรมการเข้าเรียนสูงขึ้น ทั้งการตอบคำถาม และการทำกิจกรรมต่าง ๆ ในชั้นเรียน ทำให้เกิดบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนานและได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอย่างครบถ้วน นอกจากนั้นแล้ว นักเรียนยังได้รับข้อมูลย้อนกลับที่ครบถ้วนหลังการปฏิบัติภาระงานและเข้าร่วมกิจกรรมในขั้นสรุปข้อมูลทางภาษา (Summarizing) ที่ผู้วิจัยได้จัดขึ้น ทำให้นักเรียนมีโอกาสตรวจสอบความถูกต้องของงานและการใช้ภาษาด้วยตนเอง โดยนักเรียนจะได้ร่วมกันวิเคราะห์รูปแบบภาษาที่ใช้ในงานปฏิบัติ โดยมีผู้สอนเป็นผู้ให้คำแนะนำและเสนอแนะรูปแบบและโครงสร้างทางไวยากรณ์ที่ถูกต้อง กิจกรรมในขั้นตอนนี้ เช่น การนำข้อผิดพลาดในการใช้ภาษาของนักเรียนมาร่วมกันวิเคราะห์และแก้ไขให้ถูกต้อง โดยมีผู้สอนเป็นผู้เพิ่มเติมให้ถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วนำมาฝึกอีกครั้งจนคล่องแคล่วและเกิดความมั่นใจยิ่งขึ้น เช่นเดียวกับชนากานต์ จิตรมะโน (2558) ที่ศึกษาพบว่านักเรียนที่เรียนโดยกิจกรรมเน้นภาระงานมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน จึงกล่าวได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นภาระงานสามารถนำมาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนได้ สอดคล้องกับพิศมัย กิ่งสกุล (2560) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นงานปฏิบัติ ทำให้นักเรียนได้ฝึกการใช้ภาษาตามสภาพจริง มีความกระตือรือร้น เอาใจใส่ในภาระงานที่ได้รับมอบหมายสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างเรียน สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง นักเรียนรู้จักการทำงานเป็นคู่และการทำงานเป็นกลุ่ม ส่งเสริมให้เกิดความกล้าแสดงออกด้วยการใช้ภาษาอย่างมั่นใจมากยิ่งขึ้น ในขั้นตอนนี้นักเรียนจะได้รับคำแนะนำจากครู จึงทำให้นักเรียนเกิดความเข้าใจในการทำภาระงานปฏิบัติมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้มีการพัฒนาตนเองและเกิดเป็นความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่เพิ่มสูงขึ้นเป็นลำดับ

3.3 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจของนักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4 มีสาเหตุมาจากกิจกรรมการเรียนรู้แบบแบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน สามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้จากสิ่งที่ง่ายไปสู่สิ่งที่ยากได้อย่างเป็นลำดับ และการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเข้ามาเกี่ยวข้องสามารถทำให้เกิดแรงจูงใจตามลำดับขั้นที่สอดคล้องกับทฤษฎีความต้องการของมนุษย์ทั้ง 5 ขั้นของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchy of Needs) ดังที่ Frank L. Greitzer, Olga Anna Kuchar และ Kristy Huston (2007) ได้ให้รายละเอียดดังนี้ 1) ความต้องการทางกายภาพ คือนักเรียนต้องการทราบกฎกติกา หากพึงพอใจจะนำไปสู่การตั้งเป้าหมายของการร่วมกิจกรรม 2) ความต้องการด้านปลอดภัย ต้องการเนื้อหาหรือข้อมูลทางภาษาที่เพียงพอในการปฏิบัติภาระงาน นำไปสู่ 3) ความต้องการทางสังคม เป็นความต้องการในการครอบครองเพื่อเอาชนะ เมื่อพึงพอใจแล้วจะเกิด 4) ความต้องการการยกย่อง ได้รับการยอมรับจากสมาชิกในชั้นเรียน และสุดท้ายคือ 5) ความต้องการสูงสุดของชีวิต เป็นการยอมรับความสำเร็จของตนเอง โดยการค้นพบศักยภาพที่แท้จริงของตนเอง เมื่อนักเรียนได้บรรลุแล้ว จะทำให้บรรยากาศในการเรียนเป็นไปด้วยความสนุกสนาน ช่วยให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับกิ่งกมล ศิริประเสริฐ (2563) ที่ได้จัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน จะมีภารกิจให้นักเรียนทำ หากทำภารกิจสำเร็จ นักเรียนจะได้รับคะแนนของภารกิจนั้นเพื่อนำคะแนนรวมไปจัดอันดับบนกระดานคะแนน เมื่อนักเรียนเห็นการเปรียบเทียบกับนักเรียนคนอื่น ๆ จะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำภารกิจให้สำเร็จ ทำให้นักเรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียน นอกจากนั้น Kapp (2014) McDaniel et al. (2012) และจุฑามาศ มีสุข (2558) ยังได้กล่าวว่าเกมมิฟิเคชันช่วยให้นักเรียนมีแรงจูงใจการเรียนรู้ด้วยด้วยตนเองสูงขึ้น เพราะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนด้วยตนเอง เพื่อจะทำให้ได้รับรางวัลที่คาดหวัง สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของศุภกร ถิรมงคลจิต (2558) ที่ได้พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนหลังทดลองสูงขึ้นกว่าการสอนแบบปกตินักเรียนรู้สึกตื่นเต้นกับรางวัลที่จะได้รับหลังจากทำงานและกิจกรรมตามเงื่อนไข นอกจากนั้นแล้วเป็นผลมาจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนระบุเป้าหมายและโอกาสในการปฏิบัติภาระงานให้สำเร็จ ทำให้นักเรียนเชื่อมั่นในตนเองว่าสามารถพัฒนาความสามารถในการเรียนและการทำภาระงานให้มีประสิทธิภาพได้อย่างเต็มที่ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้ความสามารถทางภาษา และปรึกษาหารือร่วมกับเพื่อน ทำให้ไม่มีความวิตกกังวลในการเรียน และประโยชน์ของภาระงาน มีผลทำให้เกิดกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจ ดังที่ Rod (2004) ระบุว่า วิธีการสอนแบบเน้นงานปฏิบัติสร้างประโยชน์หลากหลายสำหรับนักเรียนหนึ่งสิ่ง

คือแรงจูงใจ ซึ่งเป็นเหมือนหัวใจสำคัญในการเรียนรู้ในทุก ๆ ทักษะ เมื่อนักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน นักเรียนก็จะเข้าใจในบทเรียนหรือมีความกระตือรือร้นในการใฝ่รู้ใฝ่เรียน

3.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่าในภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด (M = 4.58, SD = 0.66) เรียงตามลำดับ คือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านเนื้อหาสาระ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 5 ด้านที่ได้คะแนนมากที่สุด คือ ด้านบรรยากาศการเรียนรู้ (M = 4.63, SD = 0.62) ซึ่งเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า นักเรียนส่วนใหญ่พึงพอใจต่อบรรยากาศการเรียนรู้เนื่องจากครูผู้สอนแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดงออกทางภาษาอย่างเต็มที่ อีกทั้งการเรียนรู้ตามกระบวนการของเกมมิฟิเคชันและการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานมาจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ ทำให้ได้ร่วมเรียนรู้กับกลุ่มเพื่อน ก่อให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่อบอุ่นและสนุกสนาน และนักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น ผลักดันให้เกิดความพยายามในการเรียนรู้เพื่อประสบความสำเร็จร่วมกัน สอดคล้องกับวรรณี ลิมอักษร (2551) ที่กล่าวว่าการสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความอบอุ่น จะช่วยส่งเสริมและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนเพิ่มขึ้นด้วย และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อด้านกิจกรรมการเรียนรู้รองลงมาเป็นลำดับที่ 2 เนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักเรียนเป็นสำคัญ อีกทั้งการนำกระบวนการของเกมมิฟิเคชันและการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานมาจัดการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ มีความแปลกใหม่และน่าสนใจ สามารถกระตุ้นให้นักเรียนตอบคำถามและกิจกรรมภายใต้เงื่อนไขที่กำหนด และได้ทราบข้อมูลย้อนกลับเป็นระยะ ทำให้เกิดการบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และช่วยผลักดันให้เกิดความพยายามในการเรียนรู้และการประสบความสำเร็จร่วมกัน สอดคล้องกับ Dominquez (2012) ที่เสนอแนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันว่า เป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความท้าทายในการเรียนรู้ ซึ่งเป็นผลจากกติกาของเกมและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ที่สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดีให้กับนักเรียน อีกทั้งเกมมิฟิเคชันยังทำให้นักเรียนมีความมั่นใจในการใช้ภาษาและเกิดแรงจูงใจเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายของความสำเร็จ ดังเช่นงานวิจัยของณัฐพงศ์ มีใจธรรม (2563) เรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ในการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง จังหวัดพิจิตร จำนวน 18 คน พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก (M = 3.65, SD = 0.24) เนื่องด้วยมีกิจกรรมและระบบการให้คะแนนที่จูงใจ และทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้า

แสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ และงานวิจัยของวิจิตร ใสแจ่ม (2558) ที่พบว่าความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมแบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับมากที่สุด และอาทิตย์ เพชรี (2562) ทีได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดเรียนรู้แบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับมาก ด้วยเหตุผลดังกล่าว ทำให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

จากการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้ทำการสรุปแนวคิดและข้อเสนอแนะ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

เพื่อให้สามารถนำการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานไปใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะบางประการเกี่ยวกับการนำไปใช้ ดังนี้

1. จากการวิจัยพบว่า ในขณะที่ทำการสอน มีนักเรียนบางคนสามารถทำความเข้าใจบทอ่านที่ครูนำเสนอได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่นักเรียนบางคนต้องใช้เวลามากกว่า ทำให้นักเรียนที่เรียนรู้ได้เร็วรู้สึกขาดความสนใจในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ถัดไป ครูควรเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ใช้เวลาที่เหลือ ในการเลือกสื่อที่เป็นเอกสารการอ่านจริงที่พบในชีวิตประจำวันมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนในขั้นสรุปข้อมูลทางภาษา เพื่อใช้ทบทวนและฝึกฝนร่วมกันอีกครั้ง ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนภาระงานในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น และได้เรียนรู้แหล่งที่มาของสื่อการอ่านจริง ก่อให้เกิดการเชื่อมโยงกับการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน และความกระตือรือร้นในการนำภาษาไปใช้มากขึ้น

2. จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมในรูปแบบกลุ่มที่มีการจัดกลุ่มโดยการสุ่มหมายเลขตั้งแต่คาบแรก และใช้กลุ่มเดิมตลอดจนดำเนินการวิจัยเสร็จสิ้น จึงอาจทำให้นักเรียนไม่ได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนที่คุ้นเคย จึงควรวางเงื่อนไขในการปรับสมาชิกของกลุ่มในบางคาบ เช่น การจับคู่ข้ามกลุ่ม หรือการรวมกลุ่มให้เป็น 2 ฝ่าย เพื่อสลับให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมกับเพื่อนที่มีความคุ้นเคยกัน และเรียนรู้การทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดทักษะทางสังคมที่ดี

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่สนใจในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานช่วยส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนที่สูงขึ้นให้กับนักเรียนได้ในช่วงหลังการทดลอง จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวัดซ้ำเพื่อทดสอบความคงทนของแรงจูงใจในการเรียนที่เกิดขึ้น

2. การวิจัยในครั้งนี้อยู่ภายใต้เงื่อนไขของการใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเป็นสื่อกลางช่วยกระตุ้นให้เกิดการร่วมมือกันเรียนรู้สลับกับการแข่งขันที่ท้าทายกับสมาชิกในชั้นเรียนคนอื่น ๆ ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่า นักเรียนแสดงปฏิกิริยาตอบสนองด้านความรู้สึกอย่างชัดเจน และมีความสุขในการเรียนจากการได้เป็นส่วนหนึ่งของชั้นเรียน จึงแสดงออกถึงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมอย่างชัดเจน จึงควรมีการศึกษาผลลัพธ์อื่นที่อาจเกิดขึ้นจากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น ความผูกพันของนักเรียนด้านปัญญา อารมณ์ และพฤติกรรม เป็นต้น

4. จากผลการวิจัย พบว่า ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ดังนั้น จึงควรศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนในการวิจัยครั้งต่อไป

3. ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น การฝึกปฏิบัติงานและค้นพบความรู้ด้วยตนเองตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Bruner และการคาดหมายรางวัลตามทฤษฎีเครื่องหมายของ Tolman จึงควรมีการศึกษาประเด็นดังกล่าวเพิ่มเติม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

รายการอ้างอิง

Aebersold, J. A., & Field, M. L. (1997). *From Reader to Reading Teacher*. New York: Cambridge University Press.

Alderson, J. (2000). *Assessing reading*. Cambridge: Cambridge University Press.

Banfield, & Wilkerson. (2014). Increasing Student Intrinsic Motivation and Self-Efficacy through Gamification Pedagogy. *Increasing Student Intrinsic Motivation and Self-Efficacy through Gamification Pedagogy. Contemporary Issues in Education Research,* 7(4), 291-298.

Block, C. C., Gambrell, L. B., & Pressley, M. (2002). *Improving comprehension instruction: Rethinking research, theory and classroom practice*. San Francisco: Jossey-Bass.

Branden, N. (2005). *Fighting social inequity through enhancing the quality of language education in Task-based language teaching*. Paper presented at the the Opening lecture at TBLT 2005 International, New York.

Broussard, S. C., & Garrison, M. B. (2004). The relationship between classroom motivation and academic achievement in elementary-school-aged children. *Family and consumer sciences research journal,* 33(2), 106-120.

Brown, H. D. (2000). *Principles of language learning and teaching*. New Jersey: Prentice Hall.

Brumitt, J. (2008). What is reading comprehension. Retrieved from http://www.k12reader.com/what-is-reading-comprehension/.

Buckley, P., & Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Journal Interactive Learning Environments,* 24, 162-175.

Bunchball. (2010). *Gamification* 101: *An Introduction to the Use of Game Dynamics to In-fluence Behavior (White Paper)*. New York: Bunchball Inc.

Bygate, M. (2001). *Dimension in the Acquisition of Oral Language*. Oxford: Oxford University Press.

Candlin, C. N., & Murphy, D. (1987). *Language learning tasks. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall International. Pica, Teresa and others. "Choosing and using communication tasks for second language instruction and research."' In Tasks*

and Language learning: Integrating theory and practice. Bristol: Longdunn Press.

Chandran, Y., & Shah, P. M. (2019). Identifying Learners' Difficulties in ESL ReadingComprehension. *Creative Education,* 10(13), 3327-3384.

Deese, J. (1979). *How to study*. New York: Mc Graw- Hill.

Dembo, & Seli. (2008). *Motivation and learning strategies for college success: a self-management approach*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Diggelen, M. (2011). Defintion of gamification. Retrieved from http://www.slideshare.net/vanmark/principles-of-gamification%0Apresentation15528745%0A.

Dominquez, De-Morcos, Fernandez-Sanz, Pegas, M.-H., & Jose-Javier. (2012). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. *Computer & Education,* 6(3), 380-392.

Ellis, & Rod. (2004). *Task-based Language Learning and Teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Fabricatore, C., & Lopez, x. (2012). Sustainability Learning through Gaming: An Exploratory Study. *Electronic Journal of e-Learning (EJEL),* 10(2), 209-222.

Fotaris, P., Mastoras, T., Leinfellner, R., & Rosunally, Y. (2007). Cognitive Science Implications for Enhancing Training Effectiveness in a Serious Gaming Context. *Journal of Educational Resources in Computing.* Retrieved from http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.496.1640.

Frank L. Greitzer, Olga Anna Kuchar, & Kristy Huston. (2007). Cognitive Science Implications for Enhancing Training Effectiveness in a Serious Gaming Context. *Journal of Educational Resources in Computing,* 7(3), 84-92.

Glover, I. (2013). *Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners.* Paper presented at the Edmedia+ innovate learning.

Grabe, W., & Stoller, F. L. (2002). *Teaching and Researching Reading*. London: Pearson Education Longman.

Graddol, D. (1997). *The Future of English*. London: The British Council.

Graves, M. F., & Ryder, R. J. (1998). *Reading and learning in content areas*. New York: Macmillan College Publishing Company.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work?--a literature review of*

empirical studies on gamification. Paper presented at the 2014 47th Hawaii international conference on system sciences.

Harmer, & Jeremy. (2007). *The practice of English Language Teaching*. London: Pearson Education Limited.

Holt, J. (2001). Motivation as a Contributing Factor in Second Language Acquisition. Retrieved from http://iteslj.org/Articles/Norris-Motivation.html.

Hsin-Yuan Huang W, & Soman D. A. (2013). *Practitioner's Guide to Gamification of education*. Toronto: Rotman school of management.

Huang, W., & Soman, D. (2013). Gamification of Education. Retrieved from http://inside.rotman.utoronto.ca/behavioural economicsinaction/files/2013/09/GuideGamification

Hwang, S. H. (2018). *Students' Perceptions about Gamified Methods in English as a Second Language Acquisition*: University of Arkansas.

Irfan. (2017). The effect of task-based language teaching on students' reading comprehension. *English Education Journal,* 8(1), 112-124.

Jensen. (2012). Engaging the learner: Gamification strives to keep the user's interest. Retrieved from https://www.researchgate.net/ publication/298618911_Engaging_the_learner_Gamification_strives_to_keep_the _user's_interest

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*: John Wiley & Sons.

Kapp, K. M., Lee, J. J., & Hammer, J. (2014). *Gamification in Education: What, How Why Bother?, Academic Exchange Quarterly*. New York: Columbia University.

Khaleel, Ashaari, & Wook. (2020). The impact of gamification on students learning engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering,* 10(5), 49-65.

Krathwohl, D. (2010). A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview. *Theory into practice,* 41(4), 212-218.

Lee, & Hsieh. (2011). A model of organizational employees'e- learning systems acceptance. *Knowledge-based systems,* 24(3), 335-366.

Littlewood. (1998). *Communicative Language Teaching*. Cambridge: Cambridge.

Liu. (2011). Avoiding Internet addiction when integrating digital games into teaching. *Social Behavior and Personality International Journal,* 39(10), 13-25.

Locke, E. A., ,, & Latham, G. P. (1990). *A Theory of Goal Setting and Task Performance. Englewood Cliffs,* . New York: Prentice-Hall.

MacMeekin. (2013). Please, I need you to participate. Retrieved from https://anethicalisland.wordpress.com/2013/03/28/please-i-need-you-to-participate/

McMillan, J. H., & Forsyth, D. R. (1991). What theories of motivation say about why learners learn. *New directions for teaching and learning,* 45(2), 39-51.

Moore, K. D. (1992). *Classroom teaching skills*. New York: McGraw-Hill.

Nahavandi, N., & Mukundan, J. (2013). Iranian EFL Engineering Students' Motivational Orientations towards English Language Learning along Gender and Further Education in Language Institutes. *International Journal of Linguistics,* 5(1), 72.

Nunan, D. (2006). *Designing tasks for the communicative classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.

Nuttal, C. (2005). *Teaching Reading Skill in a Foreign Language*. Oxford: Heinemann.

Oxford, R., Cho, Y., Leung, S., & Kim, H.-J. (2004). Effect of the presence and difficulty of task on strategy use: An exploratory study.

Paharia, R. (2013). *Loyalty* 3.0 : *How big Data and gamification are revolutionizing customer and employee engagement*. New York: McGraw-Hill Education.

Prabhu, N. S. (1987). *Second language pedagogy*. Oxford: Oxford University Press.

Reiman, M. P., & Manske, R. C. (2009). *Functional testing in human performance*: Human kinetics.

Richard, & Bohlke. (2011). *Creating Effective Language Lessons*. Cambridge: Cambridge University Press.

Richards, J. C., Gallo, P. B., & Renandya, W. A. (2001). Exploring teachers' beliefs and the processes of change. *PAC journal,* 1(1), 41-58.

Roe, B. D., Stood, B. D., & Burns, P. C. (2001). *Secondary School Literacy Instruction: The Content Areas*. Boston: Houghton Mifflin.

Sprat et.al. (2005). *The TKT teaching knowledge test course*. Cambridge: Cambridge University Press.

Streckm, H. (2013). Gamification. Retrieved from http://gamifier.com/gamification.

Sun, J. C.-Y., & Hsieh, P.-H. (2018). Application of a gamified interactive response system to enhance the intrinsic and extrinsic motivation, student engagement, and attention of English learners. *Journal of Educational Technology & Society,* 21(3), 104-116.

Tabatabaei, O., & Khalili, S. (2014). The Effect of Concept Mapping on Iranian Preintermediate L2 Reading Comprehension. *Journal of Language Teaching & Research,* 5(6).

Wang, Y. J. (2011). Aesthetics and the Online Shopping Environment: Understanding Consumer Responses. *Journal of Retailing,* 8(2), 46-58.

Wilhelm, & Jeff. (2012). Understanding Reading Comprehension. Retrieved from https://www.scholastic.com/teachers/articles/teaching-content/understanding-reading-comprehension

Williams, M., & Burden, R. (1997). *Psychology for language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.

Willis, D. (2007). *Doing Tasks-based teaching*. Oxford: Oxford University Press.

Yalden. (1987). *Principle of Course Design for Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Zhao, L. (2012). Investigation into Motivation Types and Influences on Motivation: The Case of Chinese Non-English Majors. *English Language Teaching,* 5(3), 100-122.

Zichermann, G. (2015). ABOUT: Gabe Zicherman. Retrieved from http://www.gamification.co/about-gamification-co/v.

Zimbrick, J. P. (2013). Pedaller in Education. Retrieved from http://www.coetail.com/jzimbrick/2013/12/01/is-gamification-a%09positivelearning-trend/.

กรมวิชาการ. (2551). กรอบแนวคิดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กรุงเทพฯ: กรมศาสนา.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมนุมการเกษตรแห่งประเทศไทย.

กฤษฎา โพธ์ชัยรัตน์. (2556). ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างโดยกิจกรรมการอ่านแบบกว้างขวาง.

วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น,

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม. Retrieved from http://touchpoint.in.th/gamification

กัลยา เวทยาวงศ์. (2550). รายงานการพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดนครศรีธรรมราช การประชุมวิชาการครั้งที่ 4 การวิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ: ศรีอนันต์การพิมพ์.

กัลยารัตน์ เศวตนันทน์, & กนกวรรณ คันธากร. (2553). การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยใช้ภาระงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการฟัง-พูดในรายวิชภาษาอังกฤษ 2 สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ภาคพายัพ,

กิตติ ประเสริฐสุข. (2555). *ASEAN Insight:* ทักษะภาษาอังกฤษกับอาเซียน. กรุงเทพฯ: กรุงเทพธุรกิจ.

ขวัญเกล้า ศรีโสภา. (2561). การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค CIRC เพื่อเสริมสร้างทักษะการอ่านและการเขียนภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารในศตวรรษที่ 21 สำหรับนักศึกษาครู. วารสารวิชาการเครือข่ายบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคเหนือ, 9(2), 33-40.

จันทรกานต์ จรรยา. (2559). การพัฒนาบทเรียนเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนราชดำริ. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร.,

จันทรา ตันติพงศานุรักษ์. (2544). การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning). วารสารวิชาการ, 3(12), 36-55.

จิราพร กาฬสุวรรณ. (2556). ผลการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยการใช้วิธีการสอนแบบยึดภาระงานเป็นฐานของนักศึกษาวิชาเอกภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 1. *Journal of Graduate Research,* 5(1), 13-20.

จุฑามาศ มีสุข. (2558). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน ส้าหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกูลนารี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,

จุติมา ศรีบัว. (2555). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจจากหนังสือพิมพ์และนิตยสารภาษาอังกฤษ โดยใช้การจัดการเรียนรูปแบบเน้นงานปฏิบัติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนยานนาเวศวิทยาคม กรุงเทพมหานคร. *Veridian E-Journal,* 5(1), 22-31.

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2562). สุดยอดแอพพลิเคชั่นแห่งการประเมินผลการเรียนรู้. Retrieved from https://ww.scimath.org/article-technology/item/10115-2019-04-19-03-47-12

ชนัตถ์ พูนเดช, & ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2558). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18(3), 332.

ช่อทิพ วิริยะ. (2555). การเพิ่มความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษโดยการสอนภาษาแบบเน้นภาระงานเป็นหลัก: เตรียมความพร้อมของนักศึกษาธรรมศาสตร์ให้พร้อมเข้าสู่ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน. สถาบันภาษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์,

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย, 5(1), 7-20.

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76-90.

ทัศนีย์ จันติยะ. (2558). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษที่เน้นภาระงานและแนวทางการเรียนรู้ภาษาเพื่อความรู้ความเข้าใจทางวิชาการ เพื่อส่งเสริมทักษะการอานเชิงวิชาการ และกลยุทธ์การเรียนรู้สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร,

นิภารัตน์ รูปไข่. (2557). อิทธิพลของความสามารถในการฟื้นพลังและความกดดันทางวิชาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยมีแรงจูงใจในการเรียนเป็นตัวแปรส่งผ่าน. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

บุญชม ศรีสะอาด. (2554). หลักการวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

เบญจภัค จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับโจร, & อรัญ ซุยกระเดื่อง. (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ, 4(2), 34-43.

ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข. (2559). การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรม การเข้าชั้นเรียน การมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี. Paper presented at the การประชุมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 7, สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.

พงศ์ หรดาล. (2540). จิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์การเบื้องต้น. กรุงเทพฯ: ศูนย์สื่อเสริม กรุงเทพฯ.

พจนีย์ หนักทอง. (2553). ผลการเรียนการสอนด้วยการใช้ละครเป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

พนอ สงวนแก้ว. (2553). การพัฒนารูปแบบกิจกรรมการอ่านเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความเข้าใจใน

การอ่าน ภาษาอังกฤษความพึงพอใจต่อการอ่านภาษาอังกฤษแบบเพิ่มขยายและความคงทนในการเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร,

พรนภัส ทับทิมอ่อน. (2562). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษแบบเน้นภาระงานร่วมกับบทเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการอ่านเชิงวิเคราะห์สำหรับนักศึกษาปริญญาตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน (การสอนภาษาอังกฤษ) มหาวิทยาลัยศิลปากร,

พิชญะ โชคพล. (2558). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาคอมพิวเตอร์ศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม,

พิธพร นิโกบ. (2553). การพัฒนาโมเดลเชิสาเหตุของความข้าใจในการอ่านที่มีแรงจูงใจในการอ่านและความสามารถทางภาษาเป็นตัวแปรส่งผ่านของนักเรียนระดับประถมศึกษา. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

เพ็ญศรี รังสิยากุล. (2551). การอ่านเพื่อศึกษาข้อเท็จจริง. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ภัทธีรา มณีเลิศ. (2540). การเพิ่มพูนความเข้าใจและความเร็วในการอ่านกาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณหิต สาขาการศึกษาและการสอน (มัธยมศึกษา) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,

ภาสกร ใหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. Retrieved from https:/sipaedumarket.wordpress.com/2014/05/19/gamffcation-เปลี่ยนโลก.ให้เป็นเกม.

มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). วิธีวิจัยทางการศึกษา. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

มินตรา สิงหนาค. (2552). อิทธิพลของกระบวนการครอบครัวและตัวแปรส่งผ่านที่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนประถมศึกษา ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิจัยการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

ยุพรพรรณ ตันติสัตยานนท์. (2555). การพัฒนาโมดูลการอ่านภาษาอังกฤษธุรกิจที่เน้นจริยธรรมธุรกิจเพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและความตระหนักด้านจริยธรรมทางธุรกิจสำหรับนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศิลปากร,

รพีพรรณ สุฐาปัญญกุล. (2557). การพัฒนารูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเทคนิคโดยวิธีการสอนที่เน้นภาระงานและโครงการเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและความคิดสร้างสรรค์

ของนักศึกษาปริญญาตรี. วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 8(1), 167-182.

เรณู รื่นยุทธ. (2554). การศึกษาผลการใช้กิจกรรมมุ่งงานปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะการฟังพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วารสารศรีนครินทรวิโรฒ วิจัยและพัฒนา (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 3(5), 91-101.

ฤทัยรัตน์ ชิดมงคล, & เปรมฤดี บริบาล. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษาพยาบาล วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี อุดรธานี. วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข, 22(1), 98-108.

ล้วน สายยศ, & อังคณา สายยศ. (2543). การวัดด้านจิตวิทยา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2562). ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย Paper presented at the การประชุมเสนอผลงาน วิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10 นนทบุรี.

วรรณี ลิมอักษร. (2552). จิตวิทยาการศึกษา. สงขลา: มหาวิทยาลัยทักษิณ.

วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง. (2556). *Marketing idea :* ไอเดียการพลิกโลก. กรุงเทพฯ: กรุงเทพธุรกิจ.

วิจารณ์ พานิช. (2556). วิถีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์. กรุงเทพฯ: ตถาตา พับลิเคชั่น.

วิสาข์ จัติวัตร์. (2543). การสอนอ่านภาษาอังกฤษ (*Teaching English Reading Comprehension)*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ศุภกร ถิรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

สรวง ศรีแก้วทุม. (2557). การจัดการเรียนรู้โดยการสร้างสรรค์ผลงาน. Retrieved from https://www.gotoknow.org/posts/480564

สวรรญา โพธิ์คานิช. (2564). ความสำคัญของการอ่านหนังสือ. Retrieved from https://www.dek-d.com/board/view/3051407/.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). กรอบสมรรถนะหลักนักเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.1 - 3). กรุงเทพฯ: เซ็นจูรี่.

สำนักงานสภานโยบายการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมแห่งชาติ. (2562). ผลการจัดอันดับความสามารถในการแข่งขัน ประจำปี 2562 โดย IMD (2019 IMD World Competitiveness Ranking). Retrieved from https://www.nstda.or.th/th/nstda-knowledge/12907-imd-competitiveness-ranking.

สุกิจ ทวีศักดิ์. (2555). การพัฒนาคู่มือเสริมสร้างแรงจูงใจสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาที่ขาดแรงจูงใจ. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิธีวิทยาการวิจัยการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

สุคนธา ทองรักษ์. (2558). Gamification for education. Retrieved from https://prezi.com/egljtudugd8e/gamification-for-education

สุชาดา สุขบำรุงศิลป์. (2553). แรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูโรงเรียนวิศวกรรมแหลมฉบัง จังหวัดชลบุรี. งานนิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยบูรพา,

สุนีย์ สันหมุด. (2552). ปัญหาด้านการอ่าน. Retrieved from http://www.gotoknow.org

สุพรรณี อาศัยราช. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยการใช้กิจกรรมเสริมแบบเน้นภาระงาน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ.

สุพัตรา มูลละออง. (2558). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจโดยใช้การอ่านกลวิธีแบบร่วมมือ และเทคนิคแผนผังกราฟิก สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสระยายโสมวิทยา อำเภออู่ทอง จังหวัดสุพรรณบุรี. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร,

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2556). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุรางศรี วิเศษ. (2553). พัฒนาการอ่านและการเขียน *Reading and writing skill development*. ปทุมธานี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรังสิต.

สุรีรัตน์ อักษรกาญจน์. (2553). ผลของการเรียนการสอนการอ่านแบบเน้นมโนทัศน์ที่มีต่อความสามารถในการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

แสงเดือน ทวีสิน. (2545). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยเส็ง.

หนึ่งฤทัย วามตา. (2554). การใช้กลวิธีการอ่านแบบร่วมมือร่วมกับสื่อสภาพจริง เพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการสอนภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่,

อมรลักษณ์ สัพโส. (2550). การพัฒนาแบบฝึกสมองทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้นิทานอีสปพื้นบ้านประกอบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา, 1(2), 231-239.

อรุณี วิระยจิตรา และคณะ. (2555). เหลียวหน้าและหลังการสอน ภาษาอังกฤษ. กรุงเทพฯ: ส.เอเชียเพรส.

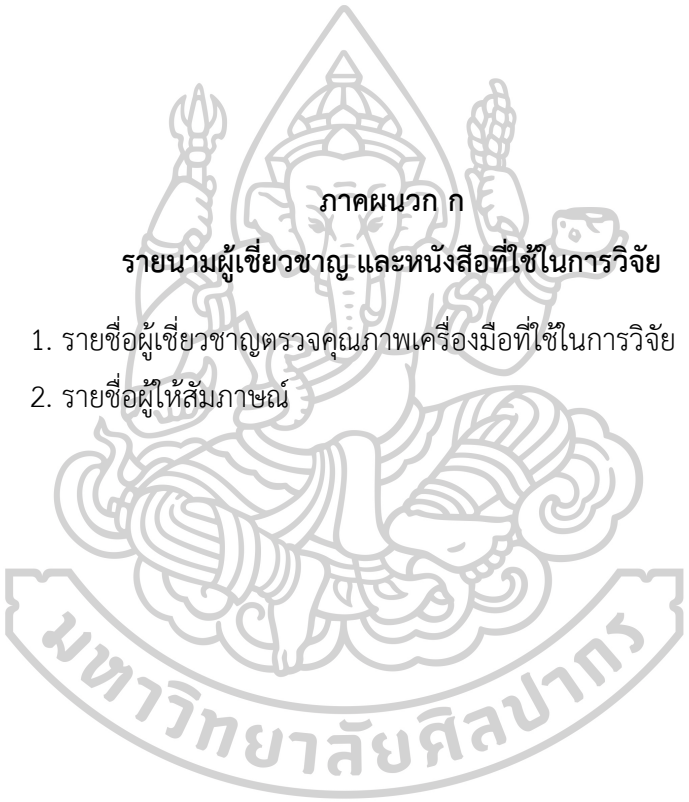
อัรฮาวี เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม, & สำราญ ผลดี. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่

ท่องเที่ยวโดยการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชันกรณีศึกษาเกมปุรณาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี), 1(1), 14-23.

อารี พันธ์มณี. (2546). จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน. กรุงเทพฯ: ใยใหม ครีเอทีฟ กรุ๊ป.

อุษา มะหะหมัด. (2557). การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษเน้นภาระงานเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดยใช้รูปแบบคือ *“ADAA Model”*. วิทยานิพนธ์ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการนิเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร,

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ และหนังสือที่ใช้ในการวิจัย

1. รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
2. รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และความสอดคล้องของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ดร. อุษา มะหะหมัด	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดบางหลวง ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ
2. อาจารย์ ดร.ภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูน	อาจารย์ประจำสาขาวิชาการสอนภาษาต่างประเทศ มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เชี่ยวชาญด้านวิธีสอนแบบเน้นภาระงาน
3. อาจารย์ ดร.ทัศนีย์ จันติยะ	อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาอังกฤษศึกษา มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาอังกฤษ
4. อาจารย์ ดร.วรวุฒิ มั่นสุขผล	อาจารย์ประจำสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เชี่ยวชาญวิธีสอนแบบเกมมิฟิเคชัน
5. รองศาสตราจารย์ ดร.ไชยยศ ไพวิทยศิริธรรม	อาจารย์ประจำสาขาวิชาพื้นฐานทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

รายชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

รายชื่อให้สัมภาษณ์ในสัมภาษณ์แบบบุคคลต่อบุคคลเกี่ยวกับข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

1. นายสุชาติ ปรีดิ์เปรม	ผู้อำนวยการ วิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนหัวหิน
2. นางนพรัตน์ วันแก้ว	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ หัวหน้าฝ่ายวิชาการ โรงเรียนหัวหิน
3. นางสาววารี สวนสุวรรณ	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนหัวหิน
4. นางกฤษณา แก้วแท้	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนหัวหิน
5. นางสาวพัณณ์ชิตา หนูน้อย	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนหัวหิน
6. นางสาวสุชีวัน อยู่คง	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนหัวหิน
7. นางสาวกาญจนา ชอบกลาง	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ โรงเรียนหัวหิน

ภาคผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน
2. แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการของครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน
3. แบบสอบถามความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน
4. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จำนวน 30 ข้อ
5. แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน
6. แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน
7. แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

แบบวิเคราะห์เอกสารแนวทางการจัดการเรียนรู้

การวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

คำชี้แจง

การวิเคราะห์เอกสารแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันและวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เป็นการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การเลือกสื่อการเรียนรู้ และการวัดประเมินผลในบริบทของการนำไปใช้กับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ประเด็นสำคัญและบันทึกลงในแบบวิเคราะห์เอกสารด้วยตนเอง โดยแบ่งการวิเคราะห์เอกสารตามตัวแปรต้นเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

หัวข้อที่ 1 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

หัวข้อที่ 2 แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

นางสาววรางคณา แสงธิป
นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบวิเคราะห์เอกสารแนวทางการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หัวข้อที่ 1 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน

วันที่ศึกษาเอกสาร .....

เอกสารที่ศึกษา .....

ประเด็นที่ศึกษา

1. ความหมาย

.....

.....

.....

2. องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

.....

.....

.....

3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

4. ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

.....

.....

.....

หัวข้อที่ 2 แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

วันที่ศึกษาเอกสาร .....

เอกสารที่ศึกษา .....

ประเด็นที่ศึกษา

1. ความหมาย

.....

.....

.....

2. องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

.....

.....

.....

3. รูปแบบภาระงาน

.....

.....

.....

3. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

5. ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง

การถามข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

แบบสัมภาษณ์ฉบับนี้เป็นแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับความต้องการของครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยจึงใคร่ขอให้ตอบตามความเป็นจริง โดยแบ่งแบบสัมภาษณ์เป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

นิยามของตัวแปร

เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา เกมมิฟิเคชัน และนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกม โดยจำลองสภาพแวดล้อมและกิจกรรมการเรียนให้เสมือนเกม

การสอนแบบเน้นภาระงาน หมายถึง การจัดกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนใช้ภาษาเป้าหมายผ่านกระบวนการคิด โดยใช้ภาระงานต่าง ๆ ให้นักเรียนปฏิบัติ และมีผู้สอนประเมินผลเพื่อดูผลลัพธ์ของการปฏิบัติงาน โดยกิจกรรมภาระงานส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนทำงานร่วมกัน และมีเป้าหมายที่ชัดเจน มีภาระงานอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ นักเรียนจะได้ฝึกการใช้ภาษา ที่สมจริงเพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจริงได้ดี รวมถึงมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน มีความรับผิดชอบในการทำภาระงาน

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบสัมภาษณ์ทุกคนที่ให้ความอนุเคราะห์ในครั้งนี้

นางสาววรางคณา แสงธิป
นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสัมภาษณ์ความต้องการของครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์

1.1 ชื่อ-นามสกุล .....

1.2 ระดับการศึกษา .....

1.3 ตำแหน่ง .....

1.4 วิทยฐานะ .....

1.5 ประสบการณ์ในการสอนภาษาอังกฤษ หรือประสบการณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ..... ปี

ตอนที่ 2 ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน

2.1 คนคิดว่ามีปัจจัยสำคัญใดที่ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนในปัจจุบัน

.....

.....

.....

2.2 คนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่แก้ปัญหาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียน ควรมีแนวทางการจัดการเรียนรู้อย่างไร

.....

.....

.....

2.3 คนคิดว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน จะส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนได้หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

2.4 คนคิดว่าการออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันและภาระงาน ควรออกแบบอย่างไรให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

.....

.....

.....

2.5 คนคิดว่าสื่อและแหล่งการเรียนรู้ลักษณะใดที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

.....

.....

.....

2.6 คนคิดว่าภาระงานที่มอบหมายให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ควรมีลักษณะอย่างไร

.....

.....

.....

2.7 คนคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน ควรมีลักษณะอย่างไรจึงเหมาะสม

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบสอบถามความต้องการของนักเรียน

การถามความต้องการเกี่ยวกับการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง

แบบสอบถามฉบับนี้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการของนักเรียนในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยจึงใคร่ขอให้ตอบตามความเป็นจริง โดยแบ่งแบบสอบถามเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน เป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล ซึ่งข้อคำถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามทุกคนที่ให้ความอนุเคราะห์ในครั้งนี้

นางสาววรางคณา แสงธิป
นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

(สแกนเพื่อตอบแบบสอบถาม)

แบบสอบถามความต้องการของนักเรียน

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 1 สถานภาพและข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับข้อมูลที่เป็นจริง และกรอกข้อความลงในช่องว่าง

1.1 เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

1.2 นักเรียนชอบเรียนการอ่านภาษาอังกฤษมากน้อยเพียงใด

☐ มากที่สุด ☐ มาก ☐ ปานกลาง ☐ น้อย ☐ น้อยที่สุด

1.3 นักเรียนมีช่องทางการใช้เทคโนโลยีอย่างไร

☐ ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ของตนเองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา

☐ ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ของผู้ปกครองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา

☐ ใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนในการเข้าถึงอินเตอร์เน็ต

☐ ไม่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้

☐ อื่น ๆ โปรดระบุ .....

ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ ที่ตรงกับข้อมูลที่เป็นจริง และกรอกข้อความลงในช่องว่าง

2.1 นักเรียนมีความต้องการในการเรียนการอ่านภาษาอังกฤษอย่างไร (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ นักเรียนต้องการให้ครูมีรูปแบบการสอนที่ไม่เน้นการบรรยาย

☐ นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมโดยใช้สื่อเทคโนโลยีประกอบ

☐ นักเรียนต้องการให้ครูใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน

☐ นักเรียนต้องการกิจกรรมหรือภาระงานที่เน้นการฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาได้จริง

☐ นักเรียนต้องการทำกิจกรรมแบบการแข่งขันเพื่อให้เกิดความท้าทายในการเรียน

☐ นักเรียนต้องการให้ครูใช้สื่อหรือภาระงานการอ่านที่เป็นสื่อจริงในชีวิตประจำวัน

☐ นักเรียนต้องการทำกิจกรรมที่เน้นความร่วมมือกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อน

2.2 เกมประเภทใดที่นักเรียนชื่นชอบ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เกมการผจญภัย ☐ เกมที่แข่งกับเวลาและตนเอง ☐ เกมที่ใช้รางวัลเป็นแรงจูงใจ

☐ เกมการต่อสู้ ☐ เกมที่ต้องใช้ตรรกะในการแก้ปัญหา ☐ เกมตอบปัญหาทั่วไป

☐ เกมรูปแบบออนไลน์ ☐ เกมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย ☐ เกมฝึกทักษะ

☐ เกม 2 มิติ เช่น crossword, snake ladder ☐ อื่น ๆ โปรดระบุ .....

2.3 นักเรียนคิดว่าลักษณะใดของเกมข้างต้น ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนได้ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ เลือก Avatar
☐ มีการเล่นเป็นทีม
☐ มีผลป้อนกลับทันที
☐ มีการมอบเหรียญตราสถานะ
☐ มีการแข่งขันกับสมาชิกในชั้นเรียนคนอื่น
☐ รายงานความก้าวหน้าในแต่ละระดับชั้น
☐ มีการให้รางวัล
☐ กราฟฟิกและเสียง
☐ มีระบบนับคะแนนชัดเจน
☐ มีความท้ายทาย/ภารกิจ/คำถาม
☐ แสดงผลคะแนนแบบบอร์ดคะแนน
☐ อื่นๆ โปรดระบุ .....

2.4 นักเรียนต้องการให้ครูใช้สื่อประเภทใดในการจัดการเรียนการสอน (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ สื่อมัลติมีเดีย มีภาพ เสียง
☐ สื่อรูปแบบออนไลน์
☐ ใบงาน ใบความรู้ และแบบฝึกหัด
☐ สื่อจากเอกสารจริง เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ
☐ กิจกรรมปฏิบัติ เช่น บทบาทสมมติ การจัดนิทรรศการ ฯลฯ
☐ อื่นๆ โปรดระบุ .....

2.5 นักเรียนคิดว่าภาระงานรูปแบบใดช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจของนักเรียนได้ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ การสร้างสรรค์ภาระงาน (Creative Task)
☐ ภาระงานสร้างสัมพันธ์เนื้อหา (Jigsaw Task)
☐ ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ (Decision-making Task)
☐ ภาระงานนำเสนอข้อมูลใหม่ (Reasoning-gap Task)
☐ ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น (Opinion-gap Task)
☐ ภาระงานหาข้อมูลที่ขาดหายไป (Information Gap Task)

2.6 นักเรียนต้องการให้ครูประเมินผลงานนักเรียนในรูปแบบใด (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

☐ การตรวจภาระงาน
☐ การทำแบบทดสอบ
☐ การประเมินตนเองและเพื่อน
☐ การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน
☐ อื่นๆ โปรดระบุ .....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

Hua Hin School Unit 6 : Reading Review
Subject : English 5 อ23101 M.3 Time: 60 mins.

Multiple Choices : Reading Comprehension

Directions: Choose the best answer and then click on the bottom of that choice, if you wish to change the answer please erase and click the new one.

*** When you have answered all the questions, click "e-mail my answer to my teacher"*

Passage 1 (Question 1 - 3)

Christopher Columbus and the Natives

When Christopher Columbus arrived in the New World in October 1492, the people living on the island thought that Columbus and his men were gods. They were amazed at their big colorful ships and their beautiful clothes.

Columbus called these native people "Indians", because he believed he had sailed to India. The natives that met Columbus were actually the "Tainos".

At first, Columbus and the Tainos people were friendly. The Tainos welcomed the Europeans into their homes and showed them around islands that were close by.

Friendly relations between the two peoples did not last long. As the Europeans searched for riches and tried to force the Tainos to become Christians, fights began. The Tainos had only simple weapons. They were no match for the powerful weapons of the Europeans.

Some of the natives were killed. Some were crowded into ships and sent to Spain as prisoners. Many more were made to work like slaves in their own land.

This bad treatment of the native people has led some to oppose the celebration of Columbus Day. The idea of having Indigenous Peoples' Day in the United States began in 1977 during a United Nations conference. Since 1992, Berkeley, California became the first city to rename Columbus Day "Indigenous Peoples' Day". Since then, many other cities and states have done the same.

1. A conference of which organization first proposed renaming Columbus Day?

a. Amnesty International
b. European Union
c. United Nations
d. World Health Organization

2. Why did Columbus call the natives "Indians"?

a. Because Columbus thought he had landed in India
b. Because that was the name of the tribe
c. Because that's how you say "native people" in Spanish
d. Because he found this name in Taino's notes

3. Why did conflicts develop between the natives and Europeans?

a. Because the natives tried to steal the Columbus' ship
b. Because the Europeans tried to force the natives to become Christians

c. Because the Europeans didn't like the natives' food

d. Because the Europeans want the land and the natural resources in that area

Passage 2 (Question 4 - 6)

Most of the water on our planet (97%) is salt water stored in the oceans. The remaining 3 percent is fresh water—and most of that is locked up in ice caps and glaciers. In fact, less than 1 percent of the planet's water is usable fresh water. With the projected rate of population, humanity will use up more than 70 percent of all accessible fresh water by 2025.

4. It can be inferred that the growth rate of the world's population _____.

a. affects on salt water sources in our planet

b. results in an amount of accessible fresh water

c. justifies an amount of salt water on our planet

d. influences fresh water kept in ice caps and glaciers

5. What idea that NOT judge "all of fresh water can be used"?

a. A large amount of fresh water is not easy to access.

b. A small amount of fresh water is not accessible for human.

c. A large number of the world's population has easy access to salt water.

d. A small number of the world's population has easy access to fresh water.

6. From this passage, which is NOT true?

a. All fresh water on our planet can be used.

b. Salt water is most of the water on our planet.

c. Most of fresh water is locked up in ice caps and glaciers.

d. Humanity will use more fresh water because of more people.

Passage 3 (Question 7 - 9)

The loveable cuddly-looking panda is one of the world most popular animals.

Unfortunately, it's also one of the most **endangered** species. Pandas live only in the dense bamboo area of the rainy forests of southern China. About only 1,600 pandas remain in the world. The Chinese government and some various organizations are working to protect panda in their natural habitat. Bamboo shoots and leaves account for 99 percent of panda's diet. An adult giant panda eats up to 45 kilograms of bamboo per day over a period of 16 hours. So, it's important to have a protected place with a lot of bamboo available

7. What's the closest meaning of 'endangered'?

a. extinct b. extreme c. external d. extensive

8. What is the purpose of the writer?

a. To report bad diet of pandas.

b. To motivate people to feed pandas.
c. To inform a number of pandas remain in the world.
d. To show the importance of the source of food for pandas.

9. From this passage, which is TRUE?

a. Pandas eat up to 45 kilograms of bamboo per day.
b. The main food of pandas is bamboo shoots and leaves.
c. There are only 1,600 pandas in the rainy forests of southern China.
d. Pandas are the most popular animals, but not the most endangered species.

Passage 4 (Question 10 - 11)

Teenagers are talking, chatting on cell phones, sending messages. They are eating snacks or drinking soda in the food court, shopping, or just hanging out. They are all wearing similar clothes and listening to the same music on their MP3 players.

From http://www.pnst4.go.th/sornor/file/testEN03.pdf

10. What is the best topic of this passage?

a. The malls' facilities
b. A favorite shopping mall
c. The shopping advantages
d. A teenagers' favorite place

11. What can be concluded from this passage?

a. Being 'The mall generation' can waste time of teenagers.
b. Teenagers waste their time in doing unnecessary thing together.
c. Teenagers tend to be 'The mall generation' regardless of their need.
d. Being 'The mall generation' is very common for teens over the world.

Passage 5 (Question 12 - 13)

Chicago, United States – A Chicago man pulled out a gun and fired shots at a teenager who lit up a cigarette in his "no smoking place". Slobovan Djordjevic, 26, picked up five men at the National Restaurant show at McCormick place. One of them, Les Reiff, began smoking. Djordjevic told Reiff he could not smoke and asked him to put out the cigarette. Instead, Reiff hit him, and his fellow teenagers refused to pay the fare. The man then got a revolver from the trunk of the taxi and started firing as the teenagers fled. No one was injured., but Djordjevic was later jailed over the incident

From https://www.dltv.ac.th/utils/files/download/37343

12. What is the main idea of this News?

a. A teenager refused to pay the fare.
b. A teenager lit up a cigarette in a taxi.
c. Five teenagers visited McCormick place.
d. A taxi driver fired shots at a teenager.

13. Where did the taxi driver pick up the teenagers?

a. Chicago
b. United State
c. McCormick Place.
d. The International Restaurant

Passage 6 (Question 14 - 17)

Trat - An unusual plant gave off a stink in a village In Trat when it bloomed. The unpleasant smell was similar to rotting meat. The plant, which was unknown to villagers, was found in the garden of a house belonging to Srinual Sai-oy in Trat's Mueang district. A report said the multicolored flower had died, but it has very bad smell. The plant has a bud and is expected to develop into a flower soon. Mrs. Srinual said she smelled an awful smell around her home on Saturday night. When she saw the plant, its flower was in full bloom.

From https://drive.google.com/file/d/0B_PlDKvxhkVHZnNEb3hUZlVHdG8/view

15. Which is TRUE about this plant?

a. Its flower has many colors.
b. People enjoy its smell.
c. Villagers know it well.
d. It blooms all days.

16. Which one does NOT belong to the group?

a. An unpleasant smell
b. A rotted smell
c. An awful smell
d. A bloom

17. What happened in the last?

a. Srinual found that the plant had been developing into a flower soon.
b. The flower that giving off an awful odor was found in the house belonging to Srinual.
c. Srinual became aware of the plant on Saturday night.
d. Multi-colored flower was in full bloom.

Passage 7 (Question 18 - 19)

Tour 1 Enjoy the orchard at Chanthaburi Province, Prew Waterfall, Kung Kraben Mangrove, Dolphin show and you can swim with them. (9-10, 16-17 June, 23-24 July)

Tour 2 Visit Saithong National Park where you can also see field of wild ginger flower and visit Srithep Historical Park. Chaiyaphume. (16-17, 23-24 June)

Tour 3 Admire the floral fields in the mist, fantastic landscape Romklao Paradon Waterfall at Phu Hin Rongkla. Phitanulok. (23-24 June, 10-11 July)

Tour 4 Bird Watching at Kraeng Krachan National Park. Phetchaburi. (5-6 June)

Tour 5 Visit Thong Pha Poom. Enjoy the cool breeze and the beautiful Scenery of Pilok Mine Valley. Kanchanaburi. (9-10 June, 14-15 July)

Tour 6 Visit Sangklaburi, enjoy bamboo rafting along Runtee River, elephant Riding and explore Mon's culture. Kanchanaburi. (9-10 June, 7-8 July)

178 Suriwong Road, Bangkok 10500

From shorturl.at/ilPQW

18. Which one is NOT mentioned in the text?

a. Activities to do
b. Places to see
c. When to visit
d. How to go

19. If you have a vacation from 5-10 July and you're interested in culture, which tour can you join?

a. Tour 1 b. Tour 3 c. Tour 4 d. Tour 6

Passage 8 (Question 20 - 22)

Secretary

Female, knowledge computers, typing
1 – 2 years experience in secretary work
Khun Apinrat – Tel. 02 – 5367 – 4554

Sirla Group, 16th fl. Mahathun Plaza
Ploenchich Rd., Bangkok 10330

20. What is the secretary's job?

a. Doing housework
b. Doing the office work
c. Doing marketing research
d. Entertaining the customers

21. If you are interested in this company, which way that you can apply for this position?

a. By fax b. By letter c. In person d. By phone

22. If you were the personal manager, whom would you choose?

a. Paula, experience in sales department, can type both Thai and English in a very high speed

b. Sandra, 5 years' experience in company secretary, can type both Thai and English in a high speed, with a very good in Microsoft programs.

c. Nita, 31 years old, works well with other people, very good computer skills.

d. Jessica, 3 years' experience on marking, but can't speak English at all.

Passage 9 (Question 23)

➢ **Travel on Sky Airlines**

"Hello, passengers of Flight 18 bound for London. Our flight time today is 2 hours and 14 minutes, and we will be flying at an average altitude of 29,000 feet. The current weather in London is sunny. We will be arriving at Gate 13. On behalf of Sky Airlines and the crew, I want to wish you an enjoyable stay in the London or at your final destination. Sit back and enjoy the flight."

From https://www.esl-lab.com/intermediate/travel-airlines-script/

23. Where would you hear this announcement?

a. On the sky train
b. At the airport
c. On the plane
d. In a shopping mall

Passage 10 (Question 24)

24. How many days will it take for the patient to finish the whole bottle?

a. 3 days
b. 7 days
c. 10 days
d. 30 days

Passage 11 (Question 25 - 26)

Fybogel Orange

How to use Fybogel Orange:

To make a pleasant orange flavored drink, briskly stir the sachet contents into a glass of cold water (approx, ¼ pint or 150 ml) and drink straight away, preferably after a meal.

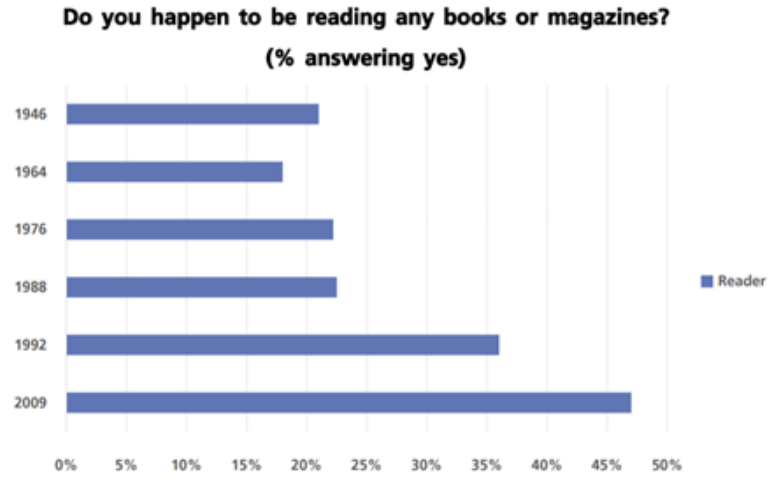
Dosage:

- **Adults and children over 12:** 1 sachet in the morning and 1 in the evening
- **Children aged 6-12 years:** ½ - 1 level 5 ml spoonful, morning and evening, depending on age and size
- **Children under 6 years:** to be taken only on medical advice, ½ - level 5 ml.

Keep all medicine out of the reach of children. Do not take more Fybogel Orange than directed. Store dry below 30C.

b. Adult can take 2 sachets of Fybogel/day.
c. It's better to take more Fybogel than directed.
d. 7-year-old children can take this medicine 5-10 ml per day.

Passage 12 (Question 27)



27. What is the percentage of readers in the year that has the least readers?

a. Less than 10
b. Less than 15
c. More than 15
d. More than 20

From https://www.trueplookpanya.com/learning/detail/33164

Passage 13 (Question 28 - 29)

	START	FINISH
The rock concert	7.30 pm	10.30 pm
The football match	3.30 pm	5.00 pm
	OPEN	**CLOSE**
The bookstore	8.00 am	6.00 pm
The supermarket	7.00 am	9.00 pm
	LEAVE	**ARRIVE**
The bus	7.45 am	8.40 am
The train	4.40 pm	5.20 pm

28. Who can shop at the supermarket?

a. Bill finishes his homework at 10 pm.

b. Kim backs from the rock concert.

c. Ann sees a movie until 9 pm.

d. Joy finishes her work at 6 pm.

29. Which is TRUE?

a. After the football match we cannot buy a book at the bookstore.

b. We cannot take the bus if we leave home at 8 am.

c. We can go to the supermarket after the rock concert.

d. The rock concert takes four hours.

Passage 14 (Question 30)

30. Which statement is correct?

a. You should feed the dog.

b. You can play with the dog.

c. It is dangerous to walk this area.

d. It is the place for walking and jogging

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 49

หน่วยการเรียนรู้ที่ 6 Reading Review **เรื่อง Searching Skill**

รายวิชา อ23101 ภาษาอังกฤษ 5 **ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3** **เวลา 3 ชั่วโมง**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ **โรงเรียนหัวหิน** **ครูผู้สอน นางสาววรางคณา แสงธิป**

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.1 ม.3/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา และบทร้อยกรองสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ม.3/3 ระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง รูปแบบต่างๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ต 1.2 ม.3/4 พูดและเขียนเพื่อขอและให้ข้อมูล อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่าน อย่างเหมาะสม

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของการอ่านแบบ Skimming และ Scanning ได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถอ่านเพื่อหาข้อมูลที่ต้องการจากเนื้อเรื่องได้อย่างถูกต้อง
3. นักเรียนสามารถตีความข้อมูลจากสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงได้อย่างถูกต้อง
4. นักเรียนนำความคิดรวบยอดกิจกรรมการอ่านแบบ Skimming และ Scanning ไปใช้ในชีวิตจริง

สาระสำคัญ

หน่วยการเรียนรู้นี้มีวัตถุประสงค์ให้นักเรียนมีความรู้และทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเพื่อเป็นพื้นฐานการเรียนภาษาและการนำไปใช้ในชีวิตจริงต่อไปในอนาคต ดังนั้นนักเรียนจึงต้องอ่านบทอ่านหรือสื่อที่อยู่ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทความ ข่าว แบบสำรวจ ประกาศรับสมัครงาน ฉลาก เป็นต้น เพื่อฝึกให้นักเรียนพิจารณาในส่วนของคำสำคัญ รายละเอียด ความเหมือน ความต่างของเนื้อหาที่อ่าน สาระสำคัญหรือใจความหลัก โดยใช้การคิดวิเคราะห์ข้อมูลอย่างถี่ถ้วน ร่วมกับเทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ได้แก่ การเดาความหมายของคำศัพท์จากบริบท การอ่านแบบสำรวจและการอ้างถึงโดยใช้สรรพนาม การระบุหัวข้อและใจความสำคัญ การค้นหาข้อมูลที่ต้องการ และการอนุมาน

สาระการเรียนรู้

คำศัพท์ Discover, Disease, Microscope, Crown, Symptom, Sneezing, Breathe, Immediately, Unusual, Protect, Liquid, Prevent, Germ, Avoid, Affect, Spread, Advantage, Strange, Possessions,

หน้าที่ภาษา

การอ่านเพื่อค้นหาข้อมูลที่ต้องการ โดยใช้เทคนิค Skimming และ Scanning

ทักษะ/กระบวนการ

การอ่าน : การอ่านออกเสียง การหาข้อมูลเฉพาะ การอ่านเพื่อสรุปเนื้อเรื่องอย่างคร่าว

การเขียน : การเขียนตอบแบบสั้น

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

มีวินัย : คุณลักษณะที่แสดงออกถึงการยึดมั่นในข้อตกลง กฎเกณฑ์ และระเบียบ ข้อบังคับของชั้นเรียน

มุ่งมั่นในการทำงาน : แสดงออกถึงความตั้งใจ และรับผิดชอบในการทำภาระงานด้วยความเพียรพยายาม

สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา

ชิ้นงานและภาระงาน

- เกม Find me If You Can
- เกมบันไดงูออนไลน์ Quizwhizzer
- เกม True or False
- ใบงานที่ 6 บทอ่านเรื่อง The World's Biggest Market
- ใบงานที่ 7 บทอ่านเรื่อง Scanning

กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. ขั้นภารกิจ (Mission)

1.1 แจ้งให้นักเรียนทราบว่าในชั่วโมงที่ 10-12 ของหน่วยการเรียนรู้นี้ นักเรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการอ่านเพื่อหาข้อมูล และให้มองเห็นภาพรวมของบทอ่าน และใช้การจับกลุ่มแบบเดิม

1.2 แจ้งให้นักเรียนทราบว่า ในเรื่อง Searching Skill มีทั้งหมด 4 กิจกรรม มีคะแนนทั้งหมด 25 คะแนน นักเรียนจะได้เลื่อนสถานะเมื่อมีคะแนนสะสม มากกว่าหรือเท่ากับ 60 คะแนนขึ้นไป (รวมคะแนนจากกิจกรรมในชั่วโมงที่ 1-9) หรือสะสมตั๋วรถเมล์อัศวิน/ตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์ตามเงื่อนไขที่ได้แจ้ง โดยแต่ละกิจกรรมและภาระงานมีเงื่อนไข และคะแนน ดังต่อไปนี้

- เกม Find me If You Can: *กลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุดภายในระยะเวลา 5 นาที สมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม จะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2,3 และ 4 จะได้คะแนน 8,6,4 ตามลำดับ*
- เกมบันไดงูออนไลน์ Quizwhizzer เรื่อง The Taj Mahal (Skimming) : *ถึงจุด Finished ก่อน จำนวน 5 คู่แรก จะได้รับคนละ 5 คะแนน และคู่แรกที่ถึงก่อน จะได้รับตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์คนละ 1 ใบ*
- เกม True or False โฆษณาภาพยนตร์* : *นักเรียนที่ตอบถูกจนถึงข้อ 10 จะได้รับคนละ 10 คะแนน นักเรียนคนอื่นจะได้คะแนนตามจำนวนข้อที่ตนตอบได้*
- ใบงานที่ 7 เรื่อง Boston Market จำนวน 10 ข้อ : *นักเรียนที่ทำถูกทุกข้อ จะได้รับตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์ 1 ใบ และนักเรียนที่ทำถูกมากกว่าตั้งแต่ 5 ข้อขึ้นไป จะได้รับตั๋วรถเมล์อัศวิน 1 ใบ*

** คะแนนที่นำไปคิดค่าประสิทธิภาพกระบวนการ*

2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Activating Background)

2.1 ครูแจกใบกิจกรรม Sight Word Blast Off! เพื่อฝึกให้นักเรียนใช้ทักษะการค้นหา และการสำรวจแบบข้าม โดยในใบกิจกรรมจะมีคำศัพท์ภาษาอังกฤษกระจายอยู่ทั่วแผ่น จำนวน 2 หมวดหมู่ ได้แก่ ชื่อประเทศ และชื่อสิ่งของ ในรอบที่ 1 ครูจับเวลา 1 นาที ให้นักเรียนหาชื่อประเทศให้ได้มากที่สุด รอบที่ 2 ครูจับเวลา 1 นาที ให้นักเรียนหาชื่อสิ่งของให้ได้มากที่สุด รอบที่ 3 จับเวลา 30 วินาที ให้นักเรียนหาชื่อประเทศที่ลงท้ายด้วยคำว่า -land และรอบที่ 4 จับเวลา 25 วินาที ให้นักเรียนหาชื่อสิ่งของที่ขึ้นต้นด้วยสระภาษาอังกฤษ ในกิจกรรมนี้นักเรียนจะได้ฝึกการสังเกตและค้นหาข้อมูลที่จำเพาะอย่างรวดเร็ว เนื่องจากหากนักเรียนสังเกตได้ จะพบว่าคำที่ครูต้องการจะแตกต่างจากคำอื่น ๆ ด้วยสี หรือตำแหน่ง

2.2 ครูอธิบายว่าการอ่านให้เร็ว จะต้องอาศัยเทคนิค Skimming – เห็นใจความสำคัญของบทอ่าน มองเห็นภาพรวมแบบคร่าวๆ ว่าบทอ่านนั้นเกี่ยวกับอะไร และ Scanning – เป็นการหาข้อมูลเฉพาะ และยกตัวอย่างการอ่านข้อมูลร้านพิซซ่าและบทความเรื่อง Broccoli ให้นักเรียนเห็นว่าสามารถใช้ทั้ง 2 เทคนิคนี้ได้อย่างไรบ้าง

2.3 ครูให้นำเสนอบทอ่านเรื่อง Coronavirus บนพาวเวอร์พ้อยท์ ซึ่งปิดเนื้อหาไว้ทั้งหมด ยกเว้น ชื่อเรื่อง ประโยคแรกของแต่ละย่อหน้า และรูปภาพ แล้วให้นักเรียนระดมความคิดว่า จากการที่นักเรียนเห็นข้อมูลอย่างคร่าว นักเรียนคิดว่าในบทอ่านนี้จะนำเสนอประเด็นใดบ้าง นักเรียนที่ตอบจะได้รับตั๋วรถเมล์อัศวิน คนละ 1 ใบ

3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน (Doing Tasks)

3.1 ครูแจกบทอ่านเรื่อง Coronavirus ให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม แล้วให้ช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์ยาก ทำความเข้าใจเนื้อเรื่องและไฮไลต์ข้อมูลที่สำคัญ ภายในเวลา 5 นาที (บทอ่านเรื่อง Coronavirus)

3.2 ครูแบ่งให้นักเรียนเล่นเกม Find me If You Can รอบละ 1 กลุ่ม เพื่อฝึกการ Skimming และให้นักเรียนกลุ่มที่เหลือ รอการเข้าร่วมกิจกรรมในรอบถัดไป โดยมีกติกาให้นักเรียนตอบคำถามของครูจากเนื้อเรื่องที่ให้ศึกษา ให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 5 นาที สามารถของข้ามเพื่อไปคำถามถัดไปได้ ถ้าไม่สามารถตอบได้ วนจนครบทุกกลุ่ม กลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุดภายในระยะเวลา 5 นาที สมาชิกแต่ละคนในกลุ่ม จะได้รับคนละ 10 คะแนน กลุ่มที่ได้ลำดับที่ 2,3 และ 4 จะได้คะแนน 8,6 และ 4 ตามลำดับ มีคำถามดังต่อไปนี้

Why is it called Coronavirus?
What are the symptoms of flu?
What will happen to the older when they have gotten the disease from the virus?
What should you do when you are confused about the virus information?
Why should we sneeze into our elbows?
Why should not we touch our faces?

What can we do stop the virus spread?

3.3 ครูให้นักเรียนจับคู่ และแจกบทอ่านเรื่อง The Taj Mahal ให้นักเรียนแต่ละคู่ เพื่อศึกษาและฝึกอ่านแบบ Skimming ภายในเวลา 5 นาที (บทอ่านเรื่อง The Taj Mahal)

3.4 ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ใช้โทรศัพท์ เข้าไปที่เว็บไซต์ https://app.quizwhizzer.com/game/60d83ab3235744000fd3e032 และเข้าไปเล่นเกมบันไดงูออนไลน์ คู่ที่ถึงจุด Finished ก่อน จำนวน 5 คู่แรก จะได้รับคนละ 5 คะแนน และคู่แรกที่ถึงก่อน จะได้รับตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์คนละ 1 ใบด้วย

3.5 ครูให้นักเรียนเล่นเกม True or False โดยแจกโฆษณาภาพยนตร์ให้นักเรียน และให้นักเรียนอ่านประโยคที่ครูนำเสนอบนพาวเวอร์พ้อยท์ทีละประโยค นักเรียนแยกกลุ่มกันระดมความคิดว่าถูกต้องตามโฆษณาหรือไม่ โดยการเขียนคำตอบ True/False นักเรียนแต่ละกลุ่ม จะได้รับคะแนนสะสมตามจำนวนข้อที่ตอบถูก

1. The movie theater is closed on Tuesdays. TRUE / FALSE
2. 'Car Wars Ill' is an action movie. TRUE / FALSE
3. The last showing of 'Funny Bone" is at 9:30. TRUE / FALSE
4. The first showing of 'Jurassic Bark' is at 10:00. TRUE / FALSE
5. You can win a free movie ticket by going on-line. TRUE / FALSE
6. There aren't any morning show times for 'Car Wars Ill', TRUE / FALSE
7. 'Funny Bone' is a good movie for children. TRUE / FALSE
8. You can watch 'Cars Wars Ill' in 3D. TRUE / FALSE
9. One of the movies is a comedy. TRUE / FALSE
10. You can rent DVDs at the movie theater. TRUE / FALSE

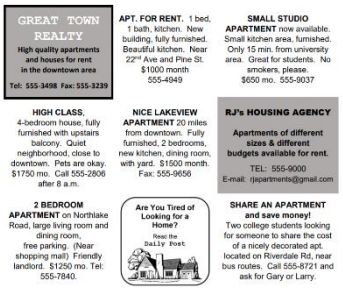
3.7 ครูให้นักเรียนทำใบงานที่ 7 บทอ่านเรื่อง Boston Market จากหนังสือ Move it3! เป็นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับโลกอินเทอร์เน็ตที่เสมือนตลาดที่ใหญ่ที่สุดในโลก (Skimming) และตารางราคาสินค้า (Scanning) และร่วมกันตรวจ (ใบงานที่ 7 Boston Market)

4. ขั้นสรุปข้อมูลภาษา (Summarizing)

4.1 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายผลที่เกิดจากการทำภาระงาน ร่วมกันสรุปเนื้อหา และข้อผิดพลาดทางภาษาที่เกิดขึ้น

4.2 ครูนำเสนอภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตจริง ที่จำเป็นต้องอาศัยทักษะการอ่าน และให้นักเรียนช่วยวิเคราะห์ว่าเหตุการณ์นั้น ต้องใช้เทคนิค Skimming หรือ Scanning

4.3 ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มทำใบงานที่ 8 เรื่อง Scanning จำนวน 10 ข้อ เพื่อให้นักเรียนฝึกหาข้อมูลจากสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง (ใบงานที่ 8 เรื่อง Scanning)



4.4 ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจคำตอบใบงานที่ 8 นักเรียนที่ส่งก่อนกลุ่มแรกและทำถูกทุกข้อ จะได้รับตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์ 1 ใบ

5. ขั้นสะท้อนผล (Level System)

5.1 ครูสรุปคะแนนจากการทำใบงานและกิจกรรมทั้งหมด รวมคะแนนทั้งหมด 25 คะแนน

5.2 มอบเหรียญตรา และเลื่อนสถานะจากนักเรียนโรงเรียนเวทย์มนตร์ให้เป็นพ่อมด/แม่มดเมื่อนักเรียนทำคะแนนสะสมที่ผ่านมาได้ตั้งแต่ 60 คะแนนขึ้นไป หรือคิดเป็นร้อยละ 80 หรือได้รับตั๋วทางลัดตามเงื่อนไข และจัดอันดับบนกระดานจัดอันดับเพื่อแสดงความเป็นผู้นำ

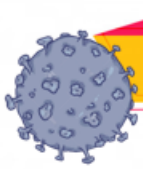
สื่อการเรียนรู้และอุปกรณ์

1. Powerpoint
2. ใบกิจกรรม Sight Word Blast Off!
3. ใบงานที่ 6 Skimming เป็นบทอ่านเรื่อง Coronavirus
4. คำถามเกม Find me If You Can
5. บทอ่านเรื่อง The Taj Mahal
6. เกมบันไดงูออนไลน์ Quizwhizzer
7. ใบโฆษณาภาพยนตร์
8. เกม True or False จำนวน 10 ข้อ
9. ใบงานที่ 7 บทอ่านเรื่อง The World's Biggest Market จากหนังสือ Move it3!
10. ใบงานที่ 8 เรื่อง Scanning
11. ภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ต้องใช้เทคนิค Skimming หรือ Scanning
12. เหรียญตราและกระดานจัดอันดับ
13. ตั๋วรถเมล์อัศวินและตั๋วรถไฟขบวนมหัศจรรย์

การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้	การวัด/วิธีการวัด	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
1. นักเรียนสามารถบอกความแตกต่างของการอ่านแบบ Skimming และ Scanning ได้อย่างถูกต้อง	- ทำกิจกรรมทบทวนความรู้ในขั้นสรุปข้อมูลภาษา	- การสังเกตอย่างไม่เป็นทางการ	- ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70-79% = ดี ถูกต้อง 60-69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
2. นักเรียนสามารถอ่านเพื่อหาข้อมูลที่ต้องการจากเนื้อเรื่องได้อย่างถูกต้อง	- ประเมินใบงานที่ 6 - สังเกตจากการเล่นเกม Pronoun Reference	- เกม Find me If You Can - การสังเกตอย่างไม่เป็นทางการ	- ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70-79% = ดี ถูกต้อง 60-69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
3. นักเรียนสามารถตีความข้อมูลจากสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงได้อย่างถูกต้อง	- ประเมินใบงานที่ 7 - สังเกตจากการทำกิจกรรมในชั้นเรียน	- แบบประเมินใบงาน - การสังเกตอย่างไม่เป็นทางการ	- ถูกต้อง 80% ขึ้นไป = ดีมาก ถูกต้อง 70-79% = ดี ถูกต้อง 60-69% = ปานกลาง ถูกต้องต่ำกว่า 60% = ปรับปรุง
4. นักเรียนนำความคิดรวบยอดกิจกรรมการอ่านแบบ Skimming และ Scanning ไปใช้ในชีวิตจริง	- ทำกิจกรรมทบทวนความรู้ในขั้นสรุปข้อมูลภาษา	- การสังเกตอย่างไม่เป็นทางการ	- นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมในชั้นเรียน และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มหาวิทยาลัยศิลปากร



Coronavirus

Coronavirus is a newly discovered virus. It causes a disease called Covid-19. In some parts of the world, it has made lots of people sick. Corona is a Latin for crown, because under the microscope, these viruses look like a crown with spikes ending in little blobs.

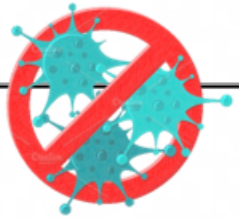
A lot of symptoms are similar to the flu. You may have dry and itchy cough, fever, lots of sneezing and even hard to breathe. Most of people who has gotten sick with this coronavirus have had a mild case. It means you will not feel the disease. But, for people who are much older or who already have health problems are more likely to get sicker with coronavirus.

If anyone gets sick and feels like they may have coronavirus, they can immediately call their doctors and get help. If there is something we are not sure about the information, confused or worried about, don't be afraid to ask someone we trust.

Here are some things you can do to protect yourself, family and friends from getting sick: 1) wash your hands often using soap and water. 2) Sneeze into your elbows. It is believed that coronavirus spread through little liquid from our lungs. If you sneeze into your elbows, you can prevent germs for going far into the air. 3) Avoid touching your face. Don't pick your nose. Don't touch your mouth. Don't rub your eyes. They are the places where the virus enter our bodies.

Remember that this kind of virus can affect anybody. It doesn't matter where you come from or what country you are from. Don't forget, there are a lot of helpers out there who are working to protect us from the virus. We can take a part by keeping our health and stay at home to stop the virus spread to others.

From https://www.npr.org/sections/goatsandsoda/2020/02/28/809580453/just-for-kids-a-comic-exploring-the-new-coronavirus



Taj Mahal

The Taj Mahal

Often called the most beautiful building in the world, The Taj Mahal stands in the town of Agra in India. It is in fact a tomb built by the emperor Shah Jahan for his wife who died in 1931.

Visitors to the Taj Mahal enter through a red sandstone gateway which leads into a beautiful walled garden in which a watercourse runs between rows of slender cypress trees. A the end of
the watercourse The Taj Mahal stands on a marble terrace.

It's square building made from pure white marble and topped by a dome. Four slender white minerals or towers rise from the corners of the terrace. Beneath the dome is an eight-sided chamber with a carved marble screen around the tombs of the emperor and his wife.

The chief architect of the Taj Mahal was Ustad Isa, who may have been a Persian. The building and ornamentation was done by 20,000 men and craftsmen from all parts of Asia. (1632-1650.)

From http://oknation.nationtv.tv/blog/teachernaam/2014/01/02/entry-4

Boston Market

News | Boston

Boston Market Wins More Customers

Haymarket vendors have a reason to celebrate. Their market is becoming more popular than ever.

1 .... "This is the busiest market in Boston!" says Vicky Green at her fruit stand. "All the locals come here because it's very close to downtown. It also has convenient hours and the best prices in Boston!"

2 .... For hundreds of years, Haymarket has been the best place to buy fruits and vegetables in Boston. Vendors started gathering in this area of Boston's North End in the mid-1700s. The market grew larger in the nineteenth and twentieth centuries, but almost disappeared when highway construction disrupted the street in the 1990s.

3 .... The street is now filled with produce stands selling fruits and vegetables from all over the world. And customers love it. "Prices here are often cheaper than in the grocery store, so you can find some great bargains," explains Nick Baines, 16. This is because vendors sell the produce that nearby wholesalers weren't able to sell to grocery stores. "Just remember that the fruits and vegetables are usually very ripe," says Stacy Mills, 30, "so you need to eat them soon. But you can get a lot of produce for a great price. And the vendors are much friendlier than salespeople in a supermarket."

4 .... "In every grocery store you always find the same products," says Eileen Fisher, 21. "I prefer Haymarket because I can get some really exotic food here, for example, from Asia or North Africa. And there are many market stands to choose from."

The future has never looked better for Haymarket. It has truly become a Boston tradition!

Directions: Read the passage and answer the questions

1. What are Haymarket vendors happy about?

_____

2. What do locals like about Haymarket?

_____

3. Why did people think the market might disappear?

_____

4. What does Nick like about products at the market?

_____

5. What advice does Stacy give about the food from the market?

_____

Boston Market

Prices of Products Around the World

Do you pay more for products than people in other countries? Look at this table and find out.

	The UK	China	The US	France
	£8.00 (€...)	¥30.00 (€...)	$9.00 (€...)	€6.20
	£2.20 (€...)	¥14.50 (€...)	$3.60 (€...)	€3.50
	£3.50 (€...)	¥5.00 (€...)	$3.50 (€...)	€2.40
	£60.00 (€...)	¥388.00 (€...)	$55.00 (€...)	€50.00

Do the math

Do you know how to change one currency into another? Use our easy guide.
First, you must know the exchange rate. Exchange rates change every day. You can find them online or in a newspaper, or in banks and post offices.
Then do the math.

Price in currency A **X**
Exchange rate for 1 unit of currency A **=**
Price in currency B

For example:
Price of a burger in South Africa = 17 rand
Exchange rate: 1 rand = 0.10 euros
How much does the burger cost in euros?
17 x 0.10 = 1.70
The burger costs 1.70 euros.

Key Words
currency exchange rate

Directions: Read the table and answer the questions

1. How much do sneakers cost in the US?

_____

2. How much do hamburgers cost in the France?

_____

3. In which country is a magazine more expensive than a burger?

_____

4. How many magazine can you buy for the price of a movie ticket in China?

_____

5. Name two places where you can find out about exchange rates.

_____

Scanning

Directions: Read the newspaper ads and decide if each statement is true or false

GREAT TOWN REALTY
High quality apartments and houses for rent in the downtown area
Tel: 555-3498 Fax: 555-3239

APT. FOR RENT. 1 bed, 1 bath, kitchen. New building, fully furnished. Beautiful kitchen. Near 22nd Ave and Pine St. $1000 month 555-4949

SMALL STUDIO APARTMENT now available. Small kitchen area, furnished. Only 15 min. from university area. Great for students. No smokers, please. $650 mo. 555-9037

HIGH CLASS, 4-bedroom house, fully furnished with upstairs balcony. Quiet neighborhood, close to downtown. Pets are okay. $1750 mo. Call 555-2806 after 8 a.m.

NICE LAKEVIEW APARTMENT 20 miles from downtown. Fully furnished, 2 bedrooms, new kitchen, dining room, with yard. $1500 month. Fax: 555-9656

RJ's HOUSING AGENCY
Apartments of different sizes & different budgets available for rent.
TEL: 555-9000
E-mail: rjapartments@gmail.com

2 BEDROOM APARTMENT on Northlake Road, large living room and dining room, free parking. (Near shopping mall) Friendly landlord. $1250 mo. Tel: 555-7840.

Are You Tired of Looking for a Home?
Read the Daily Post

SHARE AN APARTMENT and save money! Two college students looking for someone to share the cost of a nicely decorated apt. located on Riverdale Rd, near bus routes. Call 555-8721 and ask for Gary or Larry.

1. If you want to share an apartment, you can call Gary or Harry. **TRUE / FALSE**
2. You should call 555-7840 to rent an apartment on Northlake Road. **TRUE / FALSE**
3. You can e-mail Great Town Realty for more information. **TRUE / FALSE**
4. You don't have to buy furniture if you rent the Lakeview apartment . **TRUE / FALSE**
5. You shouldn't have pets in the apartment in a quiet neighborhood. **TRUE / FALSE**
6. You can smoke in the small apartment near the university. **TRUE / FALSE**
7. The apartment on 22nd Avenue and Pine Street is in an old building. **TRUE / FALSE**
8. RJ's Housing Agency can help you find a large or a small apartment. **TRUE / FALSE**
9. The 4-bedroom house is the most expensive place advertised. **TRUE / FALSE**
10. You can walk to a downtown job from the Lakeview apartment . **TRUE / FALSE**

แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน

การถามข้อคิดเห็นของนักเรียนเพื่อวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

คำชี้แจง

แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนฉบับนี้เป็นแบบวัดเกี่ยวกับแรงจูงใจในการเรียนที่เกิดขึ้นก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน โดยครอบคลุมองค์ประกอบของแรงจูงใจในการเรียน แบ่งเป็น 3 องค์ประกอบได้แก่ แรงจูงใจภายใน แรงจูงใจภายนอก และการขาดแรงจูงใจ ผู้วิจัยจึงใคร่ขอให้ตอบตามความเป็นจริง เพื่อนำผลไปใช้สรุปการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้

ในการนี้ผู้วิจัยใช้การประเมินแบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล ซึ่งมีข้อความเชิงบวกและเชิงลบ โดยใคร่ขอให้นักเรียนพิจารณาจากเกณฑ์ ดังต่อไปนี้

5 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับมากที่สุด
4 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับมาก
3 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับปานกลาง
2 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับน้อย
1 ข้อความตรงกับลักษณะของนักเรียนในระดับที่สุด

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบวัดแรงจูงใจทุกคนที่ให้ความอนุเคราะห์ในครั้งนี้

นางสาววรางคณา แสงธิป
นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

(สแกนเพื่อตอบแบบวัดแรงจูงใจ)

แบบวัดแรงจูงใจในการเรียน

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับการปฏิบัติที่ตรงกับลักษณะของนักเรียน

การปฏิบัติ/พฤติกรรม	ระดับปฏิบัติ/พฤติกรรม				
	5	4	3	2	1
1. ฉันตั้งเป้าหมายในการเรียนที่ชัดเจนทุกครั้งก่อนเรียน					
2. ฉันอยากเรียนรู้เพิ่มเติมและฝึกฝนภาษาอังกฤษ เพราะคิดว่ามีประโยชน์ต่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้นและการทำงาน					
3. ฉันเรียนภาษาอังกฤษเพราะภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร					
4. ฉันพยายามทำคะแนนให้ได้ดี เพราะต้องการให้สังคมยอมรับและยกย่องในความสามารถของฉัน					
5. ฉันรู้สึกเป็นอิสระในการเรียน จึงเกิดความผ่อนคลายและไม่วิตกกังวล					
6. การเรียนภาษาอังกฤษมีความสำคัญเพราะภาษาอังกฤษช่วยให้ฉันได้งานดีและมีเงินเดือนสูง					
7. ฉันชอบชวนเพื่อนคุยในเวลาเรียนเพราะบรรยากาศในชั้นเรียนน่าเบื่อ					
8. ฉันคิดว่าฉันไม่มีโอกาสได้ใช้ภาษาอังกฤษในอนาคต จึงไม่อยากฝึกฝนเพิ่มเติม					
9. ฉันคิดว่าการเรียนภาษาอังกฤษไม่จำเป็น เพราะมีเทคโนโลยีต่างๆ คอยช่วยเหลือ					
10. ฉันรู้สึกสนุกกับกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน					
11. ฉันรู้สึกภูมิใจในตนเองที่ได้พัฒนาและเรียนรู้ภาษาอังกฤษ					
12. ฉันคิดว่าฉันรู้สึกมั่นใจมากยิ่งขึ้น เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับคนต่างชาติ					
13. ฉันเกิดความภูมิใจ เนื่องจากได้แสดงความสามารถที่มีอยู่ผ่านกิจกรรมการเรียนในชั้นเรียน					
14. การเรียนภาษาอังกฤษช่วยให้ฉันสามารถค้นคว้าข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษได้จากอินเทอร์เน็ต					
15. ฉันพยายามตอบคำถามต่าง ๆ เพื่อให้ได้รางวัลและคำชมจากครู					

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

การถามข้อคิดเห็นของนักเรียนเพื่อวัดความพึงพอใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

คำชี้แจง

แบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้สร้างขึ้นเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ในการตอบคำถามครั้งนี้ ไม่มีผลต่อคะแนนในรายวิชาภาษาอังกฤษ 5 ผู้วิจัยจึงใคร่ขอให้ตอบตามความเป็นจริง เพื่อนำผลไปใช้สรุปการวิจัยในครั้งนี้ โดยแบ่งแบบวัดเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ในการนี้ผู้วิจัยใช้การประเมินแบบมาตรส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ทสเกล โดยขอให้พิจารณาจากเกณฑ์ให้ตรงกับระดับความพึงพอใจของนักเรียนเพียงช่องเดียว ตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้

ระดับ 5 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจมาก

ระดับ 3 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อย

ระดับ 1 หมายถึง นักเรียนพึงพอใจน้อยที่สุด

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจทุกคนที่ให้ความอนุเคราะห์ในครั้งนี้

นางสาววรางคณา แสงธิป
นักศึกษาปริญญาโท สาขาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

(สแกนเพื่อตอบแบบสอบถาม)

แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้

เรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 1 ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

คำชี้แจง ให้ศึกษาประเด็นที่สอบถามให้เข้าใจ และตอบคำถามโดยพิจารณาตามความพึงพอใจในข้อประเด็นนั้น โดยทำเครื่องหมาย ✓ให้ตรงกับความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้						
1	กิจกรรม/ภาระงานการอ่านตามการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านได้ดีขึ้น					
2	กิจกรรมกระตุ้นความสนใจช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายความกังวล ความเครียด ความเหนื่อยล้า					
3	การปฏิบัติภาระงานทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้ฝึกประบวนการอ่านจนเกิดความชำนาญ					
4	การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ					
ด้านเนื้อหาสาระ						
5	ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน					
6	จำนวนเนื้อหากิจกรรมการอ่านแบบเนนภาระงานมีความเหมาะสม					
7	เนื้อหาสาระมีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก					
8	สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา					
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้						
9	ครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดง ออกทางภาษาอย่างเต็มที่					
10	นักเรียนมีความกระตือรือร้น สนุกกับการเรียนมากขึ้น และร่วมกันเรียนรู้เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม					
11	การเรียนรู้มีบรรยากาศเป็นอิสระ อบอุ่น และผ่อนคลาย					
12	การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ทำให้ข้าพเจ้ามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ					
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้						
13	ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจในการเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
14	ช่วยฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม และภูมิใจในการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม					
15	ช่วยสงเสริมใหนักเรียนใชภาษาในหองเรียนและต่อยอดสู่นอกหองเรียนได้อย่างเหมาะสม					

ตอนที่ 2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคผนวก ค

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน
2. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสัมภาษณ์ครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง
3. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความต้องการของนักเรียน
4. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน
5. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ
6. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบวัดแรงจูงใจ
7. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ

ตารางที่ 32 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน

ตัวแปรวิจัย	ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน	วันที่ศึกษาเอกสาร	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	เอกสารที่ศึกษา	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	ความหมาย	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	+1	0	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน	วันที่ศึกษาเอกสาร	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	เอกสารที่ศึกษา	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	ความหมาย	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	องค์ประกอบของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	รูปแบบภาระงาน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
	ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 33 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสัมภาษณ์ครูและผู้ที่เกี่ยวข้อง

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1. คนคิดว่ามีปัจจัยสำคัญใดที่ส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนในปัจจุบัน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2. คนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ที่แก้ปัญหาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียน ควรมีแนวทางการจัดการเรียนรู้อย่างไร	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
3. คนคิดว่าการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน จะส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนได้หรือไม่ อย่างไร	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
4. คนคิดว่าการออกแบบกิจกรรมเกมมิฟิเคชันและภาระงาน ควรออก แบบอย่างไรให้มีความเหมาะสมกับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
5. คนคิดว่าสื่อและแหล่งการเรียนรู้ลักษณะใดที่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
6. คนคิดว่าภาระงานที่มอบหมายให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ ควรมีลักษณะอย่างไร	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
7. คนคิดว่าการวัดและประเมินผลความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียน ควรมีลักษณะอย่างไรจึงเหมาะสม	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 34 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความต้องการของนักเรียน

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม						
1. นักเรียนชอบเรียนการอ่านภาษาอังกฤษมากน้อยเพียงใด	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2. นักเรียนมีช่องทางการใช้เทคโนโลยีอย่างไร - ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่ แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ของตนเองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา - ใช้โทรศัพท์เคลื่อนที่แท็บเล็ต หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ของผู้ปกครองเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ตลอดเวลา - ใช้คอมพิวเตอร์ของโรงเรียนในการเข้าถึงอินเตอร์เน็ต - ไม่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ - อื่น ๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
ตอนที่ 2 ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน และการวัดประเมินผล						
1. นักเรียนมีความต้องการในการเรียนการอ่านภาษาอังกฤษอย่างไร (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) - นักเรียนต้องการให้ครูมีรูปแบบการสอนที่ไม่เน้นการบรรยาย - นักเรียนต้องการให้ครูจัดกิจกรรมโดยใช้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สื่อเทคโนโลยีประกอบ - นักเรียนต้องการให้ครูใช้เกมประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน - นักเรียนต้องการกิจกรรมหรือภาระงานที่เน้นการฝึกปฏิบัติการใช้ภาษาได้จริง - นักเรียนต้องการทำกิจกรรมแบบการแข่งขันเพื่อให้เกิดความท้าทายในการเรียน - นักเรียนต้องการให้ครูใช้สื่อหรือภาระงานการอ่านที่เป็นสื่อจริงในชีวิตประจำวัน - นักเรียนต้องการทำกิจกรรมที่เน้นความร่วมมือกันเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อน						
2. เกมประเภทใดที่นักเรียนชื่นชอบ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) - เกมการผจญภัย - เกมที่แข่งกับเวลาและตนเอง - เกมที่ใช้รางวัลเป็นแรงจูงใจ - เกมการต่อสู้ - เกมที่ต้องใช้ตรรกะในการแก้ปัญหา - เกมตอบปัญหาทั่วไป - เกมรูปแบบออนไลน์ - เกมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย - เกมฝึกทักษะ - เกม 2 มิติ เช่น crossword, snake ladder - อื่น ๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
3. นักเรียนคิดว่าลักษณะใดของเกมข้างต้นช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักเรียนได้ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) - เลือก Avatar - มีการให้รางวัล - มีการเล่นเป็นทีม - กราฟฟิกและเสียง - มีผลป้อนกลับทันที - มีระบบนับคะแนนชัดเจน - มีการมอบเหรียญตราสถานะ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
- มีความท้ายทาย/ภารกิจ/คำถาม - มีการแข่งขันกับสมาชิกในชั้นเรียนคนอื่น - แสดงผลคะแนนแบบบอร์ดคะแนน - รายงานความก้าวหน้าในแต่ละระดับชั้น - อื่นๆ โปรดระบุ						
4. นักเรียนต้องการให้ครูใช้สื่อประเภทใดในการจัดการเรียนการสอน (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) - สื่อมัลติมีเดีย มีภาพ เสียง - สื่อรูปแบบออนไลน์ - ใบงาน ใบความรู้ และแบบฝึกหัด - สื่อจากเอกสารจริง เช่น หนังสือพิมพ์ นิตยสาร ฯลฯ - กิจกรรมปฏิบัติ เช่น บทบาทสมมติ การจัดนิทรรศการ ฯลฯ - อื่นๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
5. นักเรียนคิดว่าภาระงานรูปแบบใดช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษและแรงจูงใจของนักเรียนได้ (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) - การสร้างสรรค์ภาระงาน - ภาระงานสร้างสัมพันธ์เนื้อหา - ภาระงานเพื่อการตัดสินใจ - ภาระงานนำเสนอข้อมูลใหม่ - ภาระงานแลกเปลี่ยนความคิดเห็น - ภาระงานหาข้อมูลที่ขาดหายไป	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
6. นักเรียนต้องการให้ครูประเมินผลงานนักเรียนในรูปแบบใด (สามารถตอบได้มากกว่า 1 ข้อ) - การตรวจภาระงาน - การทำแบบทดสอบ - การประเมินตนเองและเพื่อน - การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน - อื่นๆ โปรดระบุ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตารางที่ 35 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 46

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้หลักมีความสอดคล้องและครอบคลุมกับทักษะที่พัฒนา	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระการเรียนรู้ย่อยในแต่ละแผนมีความชัดเจนและส่งเสริมทักษะที่พัฒนา	5	3	5	5	5	23	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และภาระงาน								
3. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานมีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานเน้นให้นักเรียนเรียนรู้และใช้ความคิดได้อย่างอิสระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนและภาระงานรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้								
6. กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนชัดเจน ไม่ซับซ้อน และเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน	5	3	5	5	5	23	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
7. กระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนได้	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสื่อและเวลา								
8. มีการใช้สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนและเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
9. นักเรียนมีโอกาสได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
10. เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมเพียงพอ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
11. มีรูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
12. มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 36 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 47

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้หลักมีความสอดคล้องและครอบคลุมกับทักษะที่พัฒนา	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระการเรียนรู้ย่อยในแต่ละแผนมีความชัดเจนและส่งเสริมทักษะที่พัฒนา	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และภาระงาน								
3. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานมีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานเน้นให้นักเรียนเรียนรู้และใช้ความคิดได้อย่างอิสระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนและภาระงานรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้								
6. กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนชัดเจน ไม่ซับซ้อน และเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
7. กระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนได้	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสื่อและเวลา								
8. มีการใช้สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนและเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
9. นักเรียนมีโอกาสได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
10. เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมเพียงพอ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
11. มีรูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
12. มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 37 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 48

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้หลักมีความสอดคล้องและครอบคลุมกับทักษะที่พัฒนา	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระการเรียนรู้ย่อยในแต่ละแผนมีความชัดเจนและส่งเสริมทักษะที่พัฒนา	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และภาระงาน								
3. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานมีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานเน้นให้นักเรียนเรียนรู้และใช้ความคิดได้อย่างอิสระ	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนและภาระงานรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้								
6. กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนชัดเจน ไม่ซับซ้อน และเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
7. กระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนได้	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสื่อและเวลา								
8. มีการใช้สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนและเนื้อหาสาระ	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. นักเรียนมีโอกาสได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
10. เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมเพียงพอ	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
11. มีรูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด
12. มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	25	5.00	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 38 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 49

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้หลักมีความสอดคล้องและครอบคลุมกับทักษะที่พัฒนา	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระการเรียนรู้ย่อยในแต่ละแผนมีความชัดเจนและส่งเสริมทักษะที่พัฒนา	5	4	5	5	5	23	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และภาระงาน								
3. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานมีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานเน้นให้นักเรียนเรียนรู้และใช้ความคิดได้อย่างอิสระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนและภาระงานรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้								
6. กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนชัดเจน ไม่ซับซ้อน และเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
7. กระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนได้	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสื่อและเวลา								
8. มีการใช้สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนและเนื้อหาสาระ	5	3	5	5	5	23	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
9. นักเรียนมีโอกาสได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
10. เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมเพียงพอ	5	3	5	5	5	23	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
11. มีรูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
12. มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 39 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 50

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระการเรียนรู้								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้หลักมีความสอดคล้องและครอบคลุมกับทักษะที่พัฒนา	5	3	5	5	5	23	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
2. สาระการเรียนรู้ย่อยในแต่ละแผนมีความชัดเจนและส่งเสริมทักษะที่พัฒนา	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และภาระงาน								
3. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานมีความหลากหลายและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้และภาระงานเน้นให้นักเรียนเรียนรู้และใช้ความคิดได้อย่างอิสระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนและภาระงานรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้								
6. กระบวนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนชัดเจน ไม่ซับซ้อน และเป็นประโยชน์ต่อนักเรียน	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
7. กระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนได้	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านสื่อและเวลา								
8. มีการใช้สื่อ/แหล่งการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับนักเรียนและเนื้อหาสาระ	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
9. นักเรียนมีโอกาสได้ใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
10. เวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ หรือทำกิจกรรมเพียงพอ	5	3	5	5	5	23	4.60	เหมาะสมมากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
11. มีรูปแบบการวัดและประเมินผลที่หลากหลาย	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด
12. มีการวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	5	5	24	4.80	เหมาะสมมากที่สุด

ตารางที่ 40 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
3	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
5	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
6	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
8	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	สอดคล้อง
9	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	สอดคล้อง
10	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
14	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
15	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
16	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
17	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
18	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
21	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
22	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
23	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
25	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
26	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
27	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
28	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
29	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
30	+1	0	0	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
31	+1	+1	+1	+1	+1	3	0.6	สอดคล้อง
32	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
33	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
34	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
35	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง

ข้อที่	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
36	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
37	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
38	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	สอดคล้อง
39	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
40	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
41	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
42	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
43	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
44	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
45	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
46	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
47	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
48	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
49	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	สอดคล้อง
50	+1	-1	+1	+1	+1	3	0.6	สอดคล้อง
51	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
52	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
53	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
54	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
55	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
56	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
57	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
58	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
59	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	สอดคล้อง
60	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง

ตารางที่ 41 แสดงค่าความอำนาจจำแนกของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ข้อ	p	r	ผลการคัดเลือก
1	0.70	0.20	นำไปใช้
2	0.53	0.13	ไม่นำไปใช้
3	0.73	-0.13	ไม่นำไปใช้
4	0.80	0.20	นำไปใช้
5	0.80	0.33	นำไปใช้
6	0.90	0.07	ไม่นำไปใช้
7	0.60	0.27	นำไปใช้
8	0.30	0.20	นำไปใช้

ข้อ	p	r	ผลการคัดเลือก
31	0.17	0.07	ไม่นำไปใช้
32	0.30	0.33	นำไปใช้
33	0.73	-0.13	ไม่นำไปใช้
34	0.80	0.33	นำไปใช้
35	0.23	-0.20	ไม่นำไปใช้
36	0.60	0.53	นำไปใช้
37	0.90	0.20	ไม่นำไปใช้
38	0.83	0.20	นำไปใช้

ข้อ	p	r	ผลการคัดเลือก	ข้อ	p	r	ผลการคัดเลือก
9	0.90	0.20	ไม่นำไปใช้	39	0.73	0.40	นำไปใช้
10	0.77	0.47	นำไปใช้	40	0.73	0.27	นำไปใช้
11	0.80	0.33	นำไปใช้	41	0.73	0.40	นำไปใช้
12	0.63	0.73	นำไปใช้	42	0.57	0.07	ไม่นำไปใช้
13	0.50	-0.07	ไม่นำไปใช้	43	0.90	0.20	ไม่นำไปใช้
14	0.60	-0.40	ไม่นำไปใช้	44	0.33	0.13	ไม่นำไปใช้
15	0.40	0.40	นำไปใช้	45	0.90	0.20	ไม่นำไปใช้
16	0.60	-0.13	ไม่นำไปใช้	46	0.87	0.27	ไม่นำไปใช้
17	0.63	0.07	ไม่นำไปใช้	47	0.50	0.20	นำไปใช้
18	0.30	0.20	นำไปใช้	48	0.70	0.20	นำไปใช้
19	0.53	0.53	นำไปใช้	49	0.63	0.73	นำไปใช้
20	0.47	0.13	ไม่นำไปใช้	50	0.93	0.13	ไม่นำไปใช้
21	0.97	0.07	ไม่นำไปใช้	51	0.80	0.20	นำไปใช้
22	0.97	0.07	ไม่นำไปใช้	52	0.80	0.07	ไม่นำไปใช้
23	0.43	0.33	นำไปใช้	53	0.87	0.27	ไม่นำไปใช้
24	0.67	0.27	นำไปใช้	54	0.10	-0.07	ไม่นำไปใช้
25	0.87	0.00	ไม่นำไปใช้	55	0.80	0.33	นำไปใช้
26	0.93	0.13	ไม่นำไปใช้	56	0.50	0.47	นำไปใช้
27	0.80	0.20	นำไปใช้	57	0.60	-0.13	ไม่นำไปใช้
28	0.90	0.20	ไม่นำไปใช้	58	0.80	0.33	นำไปใช้
29	0.50	0.20	นำไปใช้	59	0.17	-0.20	ไม่นำไปใช้
30	0.77	0.33	นำไปใช้	60	0.07	0.00	ไม่นำไปใช้

*หมายเหตุ การเลือกและการปรับปรุงข้อสอบของผู้วิจัย

1.ข้อสอบที่มีค่า p ระหว่าง 0.20 –0.80 จัดเป็นข้อสอบที่มีระดับความยากง่ายตามเกณฑ์

2. ข้อสอบที่มีค่า r ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป จัดเป็นข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์

ดังนั้น ข้อสอบที่เลือกใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ข้อที่ 1,4,5,7,8,10,11,12,15,18,19,23,24,27,29,30,32,34,36,38,39, 40,41,47,48,49,51,55,56 และ 58 ซึ่งผ่านเกณฑ์ทั้งค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก

ตารางที่ 42 แสดงค่าความอำนาจจำแนกของแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ซึ่งนำไปใช้เป็นแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ

ข้อ	p	q	pq	ข้อ	p	q	pq
1	0.70	0.30	0.21	30	0.77	0.23	0.18
4	0.80	0.20	0.16	32	0.30	0.70	0.21
5	0.80	0.20	0.16	34	0.80	0.20	0.16
7	0.60	0.40	0.24	36	0.60	0.40	0.24
8	0.30	0.70	0.21	38	0.80	0.20	0.16
10	0.77	0.23	0.18	39	0.73	0.21	0.20

ข้อ	p	q	pq		ข้อ	p	q	pq
11	0.80	0.20	0.16		40	0.73	0.27	0.20
12	0.63	0.37	0.23		41	0.73	0.27	0.20
15	0.40	0.60	0.24		47	0.50	0.50	0.25
18	0.30	0.70	0.21		48	0.70	0.30	0.21
19	0.53	0.47	0.25		49	0.63	0.37	0.23
23	0.43	0.57	0.25		51	0.80	0.20	0.16
24	0.67	0.33	0.16		55	0.80	0.20	0.16
27	0.80	0.20	0.16		56	0.50	0.50	0.25
29	0.50	0.50	0.25		58	0.17	0.83	0.14
รวม pq = 6.06								

ตารางที่ 43 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

คนที่	คะแนนสอบ (*M*)	M^2		คนที่	คะแนนสอบ (*M*)	M^2
1	27	729		16	17	289
2	25	625		17	19	361
3	25	625		18	18	324
4	27	729		19	18	324
5	22	484		20	15	225
6	19	361		21	17	289
7	26	676		22	14	196
8	26	676		23	14	196
9	21	441		24	15	225
10	26	676		25	15	225
11	23	529		26	12	144
12	20	400		27	11	121
13	24	576		28	7	49
14	24	576		29	5	25
15	20	400		30	6	36
ค่าความแปรปรวน (S^2)= 38.44 ค่าความเชื่อมั่น (KR-20) = 0.87						

ตารางที่ 44 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบวัดแรงจูงใจ

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
แรงจูงใจภายใน								
1. ฉันตั้งเป้าหมายในการเรียนที่ชัดเจนทุกครั้งก่อนเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
2. ฉันอยากเรียนรู้เพิ่มเติมและฝึกฝนภาษาอังกฤษ เพราะคิดว่ามีประโยชน์ต่อการเรียนในระดับที่สูงขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
3. ฉันสนใจสังคมและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
4. ฉันเรียนภาษาอังกฤษเพราะภาษาอังกฤษเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
5. ฉันรู้สึกสนุกกับกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
6. ฉันจดจำสิ่งที่ครูสอนได้และคิดว่าเนื้อหาบทเรียนมีประโยชน์กับฉัน	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	สอดคล้อง
7. ฉันรู้สึกภูมิใจในตนเองที่ได้พัฒนาและเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
8. ฉันคิดว่าฉันรู้สึกมั่นใจมากยิ่งขึ้น เมื่อต้องติดต่อสื่อสารกับคนต่างชาติ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
9. ฉันรู้สึกว่าภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญและควรค่าต่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
10. ฉันเกิดความภูมิใจ เนื่องจากได้แสดงความสามารถที่มีอยู่ผ่านกิจกรรมการเรียนในชั้นเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
แรงจูงใจภายนอก								
11. ฉันพยายามทำคะแนนให้ได้ดี เพราะต้องการให้สังคมยอมรับและยกย่องในความสามารถของฉัน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
12. ฉันมีความกระตือรือร้นในการเรียนเฉพาะเมื่อกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษเร้าใจและน่าสนใจ	+1	+1	+1	-1	0	4	0.8	สอดคล้อง
13. ฉันรู้สึกเป็นอิสระในการเรียน จึงเกิดความผ่อนคลายและไม่วิตกกังวล	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	สอดคล้อง
14. การเรียนภาษาอังกฤษมีความสำคัญเพราะภาษาอังกฤษช่วยให้ฉันได้งานดีและมีเงินเดือนสูง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
15. ฉันอยากเก่งภาษาอังกฤษ เพราะจะได้รับรางวัลตอบแทนจากผู้ปกครอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
16. การเรียนภาษาอังกฤษทำให้ฉันอยากเลียนแบบพฤติกรรมเจ้าของภาษา เช่น สำเนียง น้ำเสียง การใช้ถ้อยคำต่าง ๆ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
17. การเรียนภาษาอังกฤษช่วยให้ฉันสามารถค้นคว้าข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษได้จากอินเทอร์เน็ต	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
18. ฉันร่วมกิจกรรมในชั้นเรียนเพราะเห็นว่าเพื่อนตั้งใจทำ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
19. ฉันพยายามตอบคำถามต่าง ๆ เพื่อให้ได้รางวัลและคำชมจากครู	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
20. ฉันสนุกกับการทำกิจกรรมที่ได้ตอบคำถามแข่งกับเพื่อน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
การขาดแรงจูงใจ								
21. ฉันชอบชวนเพื่อนคุยในเวลาเรียนเพราะบรรยากาศในชั้นเรียนน่าเบื่อ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
22. ฉันมักหลีกเลี่ยงการเป็นตัวแทนทำกิจกรรม เพราะรู้สึกเขินอายเมื่อเพื่อนหัวเราะ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
23. ฉันรู้สึกกดดันที่ต้องทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อนที่มีระดับความสามารถทางภาษาสูงกว่า	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
24. ฉันคิดว่าฉันไม่มีโอกาสได้ใช้ภาษาอังกฤษในอนาคต จึงไม่อยากฝึกฝนเพิ่มเติม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
25. ฉันคิดว่าภาระงานต่าง ๆ ยากเกินความสามารถและมีคำอธิบายไม่ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
26. ฉันรู้สึกเบื่อหน่ายทุกครั้งที่ต้องเรียนภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
27. ฉันรู้สึกผิดหวังเมื่อฉันตอบคำถามของครูผิด และทำให้ไม่ยากตอบอีกเลย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
28. ฉันคิดว่าการเรียนภาษาอังกฤษไม่จำเป็นเพราะมีเทคโนโลยีต่างๆ คอยช่วยเหลือ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
29. ฉันกลัวถูกครูดุ เมื่อทำการบ้านหรือแบบฝึกหัดผิด	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
30. ฉันอ่านหนังสือทบทวนก็ต่อเมื่อผู้ปกครองบอกให้ฉันทำ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง

ตารางที่ 45 แสดงค่าอำนาจจำแนกของของแบบวัดแรงจูงใจ เมื่อนำไปใช้กับกลุ่มที่แทนกลุ่มตัวอย่าง

รายการประเมิน	r	ผลการคัดเลือก		รายการประเมิน	r	ผลการคัดเลือก
1	0.60	นำไปใช้		16	0.29	ไม่นำไปใช้
2	0.51	นำไปใช้		17	0.64	นำไปใช้
3	0.12	ไม่นำไปใช้		18	0.39	ไม่นำไปใช้

รายการประเมิน	r	ผลการคัดเลือก		รายการประเมิน	r	ผลการคัดเลือก
4	0.53	นำไปใช้		19	0.71	นำไปใช้
5	0.64	นำไปใช้		20	0.34	ไม่นำไปใช้
6	0.37	ไม่นำไปใช้		21	0.42	นำไปใช้
7	0.71	นำไปใช้		22	0.20	ไม่นำไปใช้
8	0.51	นำไปใช้		23	0.23	ไม่นำไปใช้
9	0.38	ไม่นำไปใช้		24	0.51	นำไปใช้
10	0.69	นำไปใช้		25	0.30	ไม่นำไปใช้
11	0.53	นำไปใช้		26	0.29	ไม่นำไปใช้
12	0.30	ไม่นำไปใช้		27	0.17	ไม่นำไปใช้
13	0.50	นำไปใช้		28	0.45	นำไปใช้
14	0.40	นำไปใช้		29	0.18	ไม่นำไปใช้
15	0.27	ไม่นำไปใช้		30	0.16	ไม่นำไปใช้
ค่าความเชื่อมั่น Cronbach's alpha = 0.88						

*หมายเหตุ การเลือกและการปรับปรุงแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนของผู้วิจัย
เลือกรายการประเมินที่มีค่า r ตั้งแต่ 0.40 ขึ้นไป จัดเป็นข้อคำถามที่มีค่าอำนาจจำแนกตามเกณฑ์
ดังนั้น ข้อคำถามที่เลือกใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ ข้อที่ 1,2,4,5,7,8,10,11,13,14,17,19,21,24 และ 28 ซึ่งผ่านเกณฑ์ทั้งค่าอำนาจจำแนก

ตารางที่ 46 ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจ

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
1. กิจกรรมและภาระงานการอ่านภาษาอังกฤษตามการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ทำให้นักเรียนมีความรู้ ความเข้าใจในการอ่านได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
2. กิจกรรมกระตุ้นความสนใจช่วยให้นักเรียนผ่อนคลายความกังวล ความเครียด ความเหนื่อยล้า	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
3. การปฏิบัติภาระงานทั้งแบบรายบุคคลและแบบกลุ่ม ทำให้นักเรียนได้ฝึกประบวนการอ่านจนเกิดความชำนาญ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
4. การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความแปลกใหม่ และน่าสนใจ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
ด้านเนื้อหาสาระ								
5. ความยากง่ายของเนื้อหาเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
6. จำนวนเนื้อหากิจกรรมการอ่านแบบเนนภาระงานมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
7. เนื้อหาสาระมีการเรียงลำดับจากง่ายไปยาก	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
8. สื่อที่ใช้ในการจัดการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
ด้านบรรยากาศการเรียนรู้								
9. ครูแสดงความเป็นกันเองกับนักเรียน และส่งเสริมให้นักเรียนได้แสดง ออกทางภาษาอย่างเต็มที่	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
10. นักเรียนมีความกระตือรือร้นสนุกกับการเรียนมากขึ้น และร่วมกันเรียนรู้เพื่อความสำเร็จของตนเองและกลุ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
11. การเรียนรู้มีบรรยากาศเป็นอิสระ อบอุ่น และผ่อนคลาย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
12. การเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ทำให้ข้าพเจ้ามีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้								
13. กิจกรรมช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าและมั่นใจใน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง

ประเด็นความสอดคล้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
การเรียนภาษาอังกฤษมากขึ้น								
14. กิจกรรมช่วยฝึกให้นักเรียนมีความรับผิดชอบต่อตนเองและกลุ่ม และภูมิใจในการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง
15. กิจกรรมช่วยสงเสริมใหนักเรียนใชภาษาในหองเรียนและต่อยอดสู่นอกหองเรียนได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	สอดคล้อง

ตารางที่ 47 ผลการคำนวณหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบภาคสนาม

คนที่	คะแนนเฉลี่ยจากภาระงานในระหว่างเรียน (เรื่องละ 10 คะแนน)					รวมคะแนนเฉลี่ยจากภาระงานในระหว่างเรียน (50 คะแนน)	คะแนนสอบหลังเรียน (30 คะแนน)
	เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3	เรื่องที่ 4	เรื่องที่ 5		
1	6	7	8	6	8	35	21
2	7	6	7	6	8	34	18
3	6	8	7	6	8	35	20
4	8	9	6	7	9	39	27
5	9	8	8	8	9	42	26
6	9	9	9	8	7	42	24
7	8	7	7	6	8	36	22
8	9	8	7	8	9	41	26
9	10	8	10	9	8	45	28
10	7	9	8	6	7	37	21
11	9	9	9	8	10	45	28
12	8	8	7	9	8	40	23
13	8	8	9	7	8	40	25
14	9	9	7	9	8	42	26
15	8	7	7	8	8	38	21
16	7	8	7	6	8	36	21
17	7	8	8	8	9	40	22
18	8	6	7	8	9	38	23
19	8	9	7	8	8	40	26
20	8	9	8	7	9	41	27
21	7	8	8	9	9	41	26
22	6	7	7	8	7	35	20
23	7	6	7	8	7	35	19
24	6	6	7	8	7	34	15
25	8	7	6	6	9	36	23
26	8	8	7	6	8	37	25
27	6	7	7	8	9	37	19
28	6	6	7	5	7	31	16
29	7	9	8	8	9	41	24
30	8	7	9	8	8	40	25
31	7	9	8	7	9	40	26
32	8	7	8	9	10	42	27
ค่าเฉลี่ยร้อยละ						77.19	77.40
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน						3.33	3.29
E_1/E_2 = 77.19/77.40							

ตารางที่ 48 ผลการคำนวณหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบทดลองใช้จริง

คนที่	คะแนนเฉลี่ยจากภาระงานในระหว่างเรียน (เรื่องละ 10 คะแนน)					รวมคะแนนเฉลี่ยจากภาระงานในระหว่างเรียน (50 คะแนน)	คะแนนสอบหลังเรียน (30 คะแนน)
	เรื่องที่ 1	เรื่องที่ 2	เรื่องที่ 3	เรื่องที่ 4	เรื่องที่ 5		
1	6	8	7	6	8	35	15
2	7	7	7	6	6	35	21
3	6	8	7	6	7	34	14
4	8	7	6	9	9	39	24
5	9	7	9	8	9	42	20
6	9	10	9	8	10	46	29
7	8	7	7	6	8	36	14
8	9	10	8	10	9	46	29
9	10	8	10	9	8	45	24
10	7	9	8	6	7	37	27
11	9	9	9	8	10	48	29
12	8	7	9	8	8	40	25
13	8	8	9	7	8	43	29
14	9	7	9	9	8	42	26
15	6	6	7	8	8	35	18
16	7	8	7	7	8	37	25
17	7	8	7	8	7	37	23
18	8	6	7	8	9	38	19
19	8	6	7	6	8	35	12
20	8	9	8	7	9	41	24
21	7	9	8	8	9	41	24
22	7	7	7	8	7	36	28
23	7	6	7	7	8	35	26
24	6	6	7	8	6	33	20
25	8	7	6	6	7	34	22
26	8	8	8	9	8	41	26
27	6	7	7	9	8	37	20
28	6	10	7	5	7	35	23
29	6	6	8	8	9	37	20
30	8	7	6	8	7	36	16
31	7	9	8	7	9	40	28
32	9	7	8	9	10	39	27
33	5	6	5	7	7	30	18
34	6	6	5	8	7	32	18
35	9	8	9	9	9	44	27
36	9	9	8	8	8	42	27
37	8	8	9	8	10	43	23
38	7	6	7	8	8	36	24
39	8	7	8	10	9	42	22
ค่าเฉลี่ยร้อยละ						76.92	75.73
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน						4.11	4.66
E_1/E_2 = 76.92/75.73							

ภาคผนวก ง

ผลการทดสอบสมมติฐาน

1. ค่า t-test ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียน
2. ค่า t-test ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนเทียบกับเกณฑ์
3. ค่า t-test แรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

T-Test

[DataSet1] D:\thesis\prepost.sav

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	posttest	22.7179	39	4.65634	.74561
	pretest	11.8718	39	4.02740	.64490

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	posttest & pretest	39	.475	.002

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	posttest - pretest	1.0846E1	4.48118	.71756	9.39352	12.29878	15.115	38	.000

ผลการวิเคราะห์ค่า t-test ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

T-Test

[DataSet1] D:\thesis\prepost.sav

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	39	22.7179	4.65634	.74561

One-Sample Test

	Test Value = 21					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
posttest	2.304	38	.027	1.71795	.2085	3.2274

ผลการวิเคราะห์ค่า t-test ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเทียบกับเกณฑ์

T-Test

[DataSet0]

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	post	4.0221	39	.41086	.06579
	pre	3.7959	39	.49945	.07998

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	post & pre	39	.660	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	post - pre	.22615	.38372	.06144	.10177	.35054	3.681	38	.001

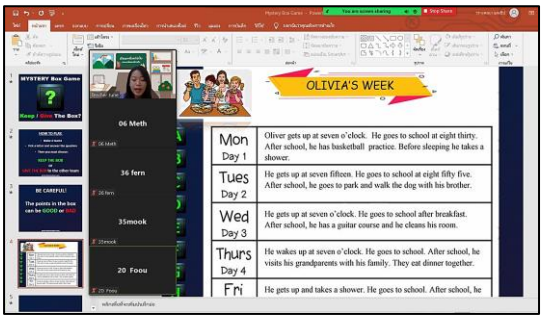
ผลการวิเคราะห์ค่า t-test แรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน

มหาวิทยาลัยศิลปากร

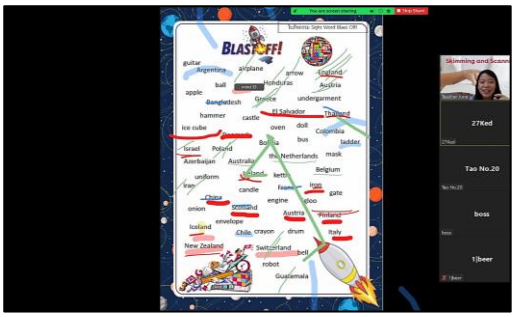
ภาคผนวก จ

ภาพการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้และผลงานนักเรียน

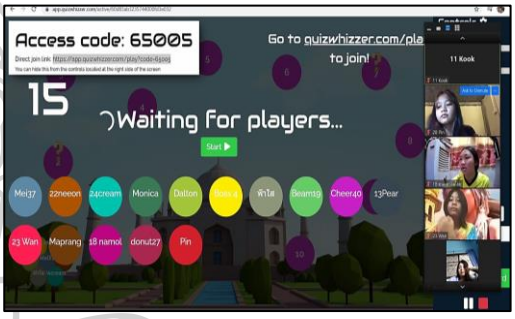
ภาพการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยโปรแกรม Zoom
เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)



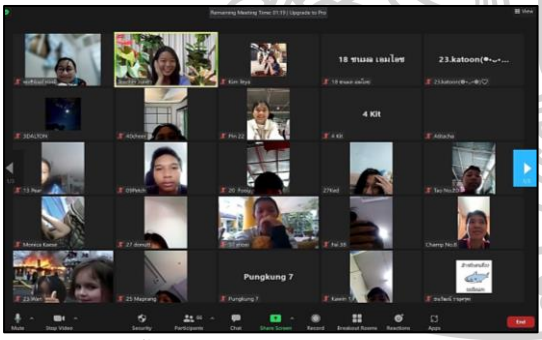
1. ขั้นภารกิจ ครูมอบหมายภารกิจและบทอ่านให้นักเรียน

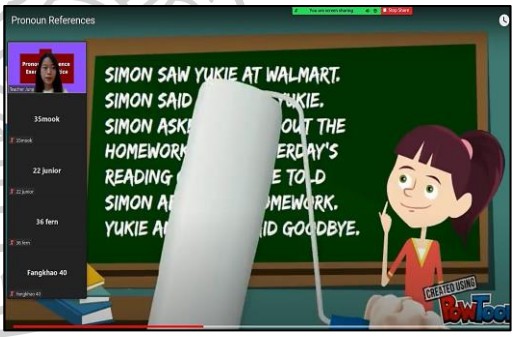


2. ขั้นกระตุ้นความสนใจ นักเรียนร่วมกันทบทวนความรู้เดิม



3. ขั้นปฏิบัติภาระงาน นักเรียนฝึกฝนภาษาในรูปแบบกิจกรรมการแข่งขันแบบออนไลน์

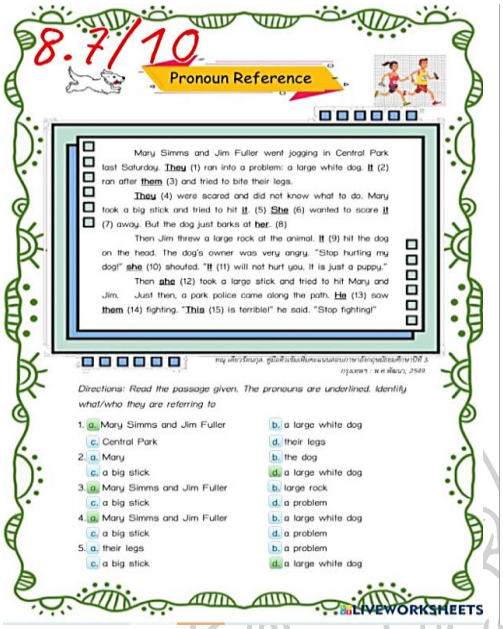


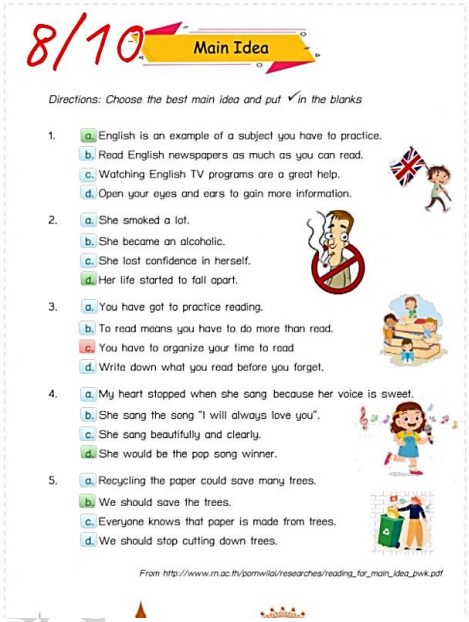


4. ขั้นสรุปข้อมูลทางภาษา นักเรียนและครูอภิปรายผลที่เกิดจากการปฏิบัติภาระงาน และฝึกอีกครั้ง

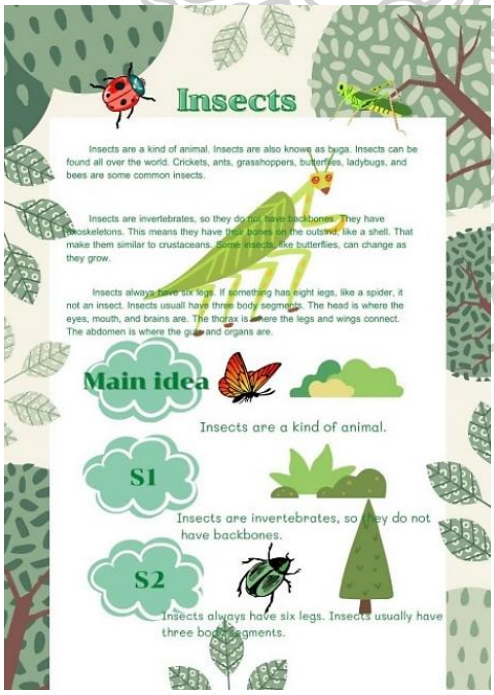
5. ขั้นสะท้อนผล มอบเหรียญตรา และจัดอันดับ โดยประยุกต์ใช้การสะสมคะแนนและรางวัลด้วย Google sheet

ผลงานนักเรียน





ตัวอย่างใบงานนักเรียนในระบบ Liveworksheet



ตัวอย่างภาระงานแบบสร้างสรรค์จากบทอ่าน

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	วรางคณา แสงธิป
วัน เดือน ปี เกิด	24 พฤษภาคม 2538
สถานที่เกิด	เพชรบุรี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2555 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี พ.ศ. 2560 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาภาษาอังกฤษศึกษา คณะศึกษาศาสตร์และพัฒนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน จังหวัดนครปฐม (เกียรตินิยมอันดับ 1) พ.ศ. 2562 ศึกษาต่อระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม
ที่อยู่ปัจจุบัน	83/2 ถนนชมสินธุ์ ตำบลหัวหิน อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ 77110

มหาวิทยาลัยศิลปากร