

การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

Development of An Instructional Package using Context Clue with Gamification Techniques to Enhance Reading Comprehension

จิรนนท์ ครุฑธาโรจน์¹, รัฐพล ประดับเวทย์², นฤมล ศิระวงษ์²

Jeeranant Krutharod¹, Rathapol Pradubwate², Naruemon Sirawong²

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 2. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับ กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ 3. เพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาการความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างเรียน โดยการใช้ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียน ประชาราษฎร์บำเพ็ญ การสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยการจับ สลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 35 คน เครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกม มิฟิเคชัน แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วย เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) คุณภาพของชุด กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริม ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ อยู่ในระดับดี 2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 3) ผู้เรียนมีคะแนนพัฒนาการความสามารถในการอ่าน

¹ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

¹ M.Ed. Candidate in Educational Technology, Faculty of Education, Srinakharinwirot University

² Faculty of Education, Srinakharinwirot University



ภาษาอังกฤษระดับสูงมาก ร้อยละ 14.28 มีพัฒนาการระดับสูง ร้อยละ 25.71 และมีพัฒนาการ ระดับกลาง ร้อยละ 60.00

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรม เกมมิฟิเคชัน ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ กลวิธีการเดาความหมาย

Abstract

The purpose of this research were as follows: (1) to development of an instructional package using a context clue, with the gamification technique to enhance reading comprehension ; (2) to study the reading comprehension of students before and after learning with an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension ; and (3) to study the reading comprehension relative change score with an instructional package using contact clue with the gamification technique to enhance reading comprehension. The sample consisted of 35 fourth grade students at Pracharat bumpen School in the second semester of the 2020 academic year, they were selected with simple random sampling. The research instruments included an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance reading comprehension, an instructional package quality evaluation form and an English reading comprehension test. The statistics used were percentage, mean, standard deviation and a t-test. The results of the study were as follows: (1) an instructional package using context clues with the gamification technique to enhance English reading comprehension was at good level ($\bar{X}=4.15$) ; (2) the students had the higher posttest scores than the pretest scores at statistically significant level of .05. ; (3) the students had English reading comprehension at the highest level of development (14.28%) ; reading comprehension at the highest level of development (25.71%) and English reading comprehension middle level development (60.00%).

Keywords: Instructional package, gammification, reading comprehension, context clues

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 โลกก้าวเข้าสู่ยุคของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communications Technology: ICT) หรือเรียกโลกยุคนี้ว่า “ดิจิทัลเปลี่ยนโลก” (The New Digital Age) (Schmidt & Cohen, 2014) ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและการส่งเสริมจากทุกภาคส่วน ทำให้เกิดการพัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ

เป็นจำนวนมาก ยิ่งเทคโนโลยีมีความก้าวหน้ามากขึ้นเท่าใด ยิ่งทำให้มีนวัตกรรมรูปแบบต่าง ๆ มากขึ้นเท่านั้น ทุกสังคมจึงต้องปรับตัวและรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ โดยเฉพาะในแวดวงการศึกษา การนำเอานวัตกรรมมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนสามารถพัฒนาคุณภาพและศักยภาพในการเรียนรู้ ได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนในศตวรรษที่ 21 หรือยุคไอทีก็ควรปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเอง ด้วยการก้าวออกจากรูปแบบ



การสอนเดิมๆ มาเป็นการสร้างสรรค์กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางด้วยการบูรณาการนวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนกับการเรียนการสอนในชั้นเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว สร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ให้กับวงการการศึกษาในรูปแบบของนวัตกรรมและสื่อการสอน (วัชรพล วิบูลยคริน, 2556)

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ส่งผลให้ภาษาอังกฤษที่เป็นภาษาสากลมีบทบาทและความสำคัญมากขึ้น เช่น การติดต่อสื่อสารผ่านระบบออนไลน์ การสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลข่าวสารต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาษาอังกฤษ ในปัจจุบันผู้เรียนมีโอกาใช้เทคโนโลยีในการค้นหาข้อมูล ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ เป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตนซึ่งสอดคล้องกับสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานได้เห็นความสำคัญและความจำเป็นของ ภาษาต่างประเทศจึงกำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศที่ผู้เรียนทุกคนต้องได้เรียนรู้ ตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความมุ่งหวังให้ผู้เรียนมี เจตคติที่ดีต่อภาษา สามารถใช้ภาษาเพื่อสื่อสารในสถานการณ์ต่างๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลาย ของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกอย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าการอ่านเป็นทักษะทางภาษาที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือเพื่อการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ และความบันเทิงให้กับตนเอง นับว่าการอ่านจะก่อประโยชน์แก่มนุษย์โดยตรงในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะผู้เรียนระดับประถม

ศึกษา การอ่านถ้าจะกล่าวไปแล้วก็เปรียบเสมือนกุญแจที่ไขหน้าต่างไปสู่โลกกว้างแห่งความรู้หรือความแตกฉานทางสติปัญญา สังคมใดก็ตามที่สมาชิกู้หนังสือและชอบอ่านหนังสือมากย่อมจะเจริญก้าวหน้าและพัฒนาได้รวดเร็ว (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาศิลปศาสตร์, 2556: 10) ดังนั้นหากผู้เรียนต้องการเพิ่มความสามารถในการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น การอ่านจึงเป็นวิธีสำคัญที่จะสามารถต่อยอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ในการเรียนภาษาอังกฤษนั้น การแตกความหมายคำศัพท์จากบริบท เป็นวิธีที่นิยมใช้เพื่อพัฒนาคำศัพท์เนื่องจากผู้อ่านสามารถนำกลวิธีนี้ไปใช้ในการอ่านได้อย่างอิสระโดยไม่ต้องพึ่งพจนานุกรมหรือผู้สอน โดยได้มีงานวิจัยสนับสนุนการแตกคำศัพท์จากบริบทว่าเป็นวิธีการสอนที่ได้ผลทำให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มปริมาณคำศัพท์ได้ ผู้อ่านส่วนใหญ่มักจะอนุมานความหมายของศัพท์คำนั้นจากคำที่อยู่รอบๆ สอดคล้องกับ ฌัญจุพล คุปต์ธนโรจน์ (2559: 25) กลวิธีการแตกคำศัพท์จากบริบทเป็นแนวทางการใช้กลวิธีการแตกคำศัพท์จากบริบทในชั้นเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ คำศัพท์ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเรียนภาษาอังกฤษ ดังนั้นผู้เรียนจะประสบกับปัญหาในการอ่านได้ หากผู้เรียนมีปริมาณคำศัพท์ไม่เพียงพอ ในการจัดการกับปัญหาผู้เรียนต้องมีวิธีการเรียน คำศัพท์ที่มีประสิทธิภาพ การแตกคำศัพท์จากบริบทจึงเป็นอีกหนึ่งกลวิธีที่มีประสิทธิภาพในการช่วยผู้เรียนให้เข้าใจเนื้อหาที่อ่านและยังช่วยเพิ่มปริมาณคำศัพท์ได้นอกจากนี้กลวิธีการแตกคำศัพท์จากบริบทยังช่วยให้ผู้เรียนจดจำคำศัพท์ได้มากขึ้น

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในปัจจุบัน สื่อการเรียนรู้อาจมีความสำคัญและเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง ผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญยิ่งในการจัดทำ พัฒนา และเลือกใช้สื่อการเรียนรู้อันดี มีประสิทธิภาพ เพื่อ



ให้เหมาะกับความแตกต่างของผู้เรียน ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นอีกหนึ่งทางเลือกที่น่าสนใจที่จะนำมาใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษ จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน พบว่าชุดกิจกรรมและเกมเป็นแนวทางแก้ปัญหาอีกวิธีหนึ่ง กล่าวคือชุดกิจกรรมจะช่วยให้ผู้สอนได้เตรียมการสอนและวางแผนการจัดกิจกรรมการสอนไว้ล่วงหน้า และชุดกิจกรรมเป็นชุดของสื่อประสมที่จัดขึ้นอย่างเป็นระบบบนพื้นฐานของทฤษฎีและหลักการของสื่อประสม ประกอบกันอย่างมีเหตุผลและสมบูรณ์ ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรม ที่ผู้สอนใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจนมากขึ้นสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะตามจุดประสงค์ของการเรียน สอดคล้องกับ สุคนธ์ ลิขิตพานนท์ (2550: 14) กล่าวว่า ชุดกิจกรรมเป็นนวัตกรรม ที่ผู้สอนใช้ประกอบการ จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้ชัดเจนมากขึ้นสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะตามจุดประสงค์ของการเรียน ส่วนเกมก็เป็นกิจกรรมการเรียนการสอน อีกวิธีหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเกมช่วยให้การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษน่าสนใจช่วยให้ผู้เรียนผ่อนคลายอารมณ์ตึงเครียดสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี ผู้เรียนในปัจจุบันชื่นชอบการแข่งขัน การเล่นเกม ผู้เรียนจะสนุกกับการเล่นจากการที่ตนเองประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม ทั้งด้านการเรียน และในการเล่นต่าง ๆ ดังที่ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2558) ได้กล่าวว่าผู้เรียนชอบการแข่งขันทั้งที่เป็นแบบส่วนบุคคลและแบบกลุ่มเพื่อน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้ใช้ความสามารถที่มีอยู่ และแสดงออกในลักษณะเรียนปนเล่น จะก่อให้เกิดประโยชน์กับการเรียนรู้

ของผู้เรียนทั้งในทางตรง และทางอ้อม ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เต็มไปด้วยความสนุกสนาน ไม่เคร่งเครียด ดังคำกล่าวของคันทันนี ฉัตรคุปต์ และคณะ (2544) ที่ว่า สมอมนุชย์มีศักยภาพในการเรียนสูงสุด เมื่อผู้เรียนเรียนรู้อย่างมีความสุข ในสมอมนุชย์จะมีการ หลังสารเคมีที่ทำให้เกิดความสุขและจะไปเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ให้สูงยิ่งขึ้น การใช้เกมประกอบการสอนในห้องเรียนจึงจัดเป็นสื่อการเรียนรู้ประเภทหนึ่งที่สามารถนำมาประยุกต์เข้ากับการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษางานวิจัยเกี่ยวกับเรื่องการใช้เกมประกอบการสอน พบว่าเมื่อนำเกมมาใช้ใน การทำกิจกรรมต่าง ๆ ของผู้เรียน จะทำให้พฤติกรรมของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดี แนวคิดในการจัดการเรียนรู้วิธีหนึ่งที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนในปัจจุบัน และยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นความสนใจ พร้อมทั้งสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน คือ การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียน ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้คือ การนำเอาหลักทฤษฎี ของเกม เทคนิคการออกแบบเกมต่าง ๆ เช่น การสะสมแต้ม การเลื่อนระดับชั้น การบ่งบอกระดับ หรือ การได้รับของ รางวัล มาผสมผสานในกิจกรรมการสอน (Karl M. Kapp, 2012 ; Poondej & Lerdpornkulrat, 2016) ตัวอย่าง เช่น กำหนดให้ ผู้เรียนได้รับแต้มสะสมเมื่อร่วมทำกิจกรรมในชั้นเรียน และเมื่อแต้มสะสมของผู้เรียนถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะได้รับเหรียญ รางวัล และผู้สอนจัดทำตารางแสดงรายชื่อผู้นำที่มีแต้มสะสมสูงสุด 10 อันดับแรก เป็นต้น

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษา เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพราะชุดกิจกรรมเป็นเทคโนโลยี



ทางการศึกษา ที่เหมาะต่อการนำไปจัดการเรียน การสอน สามารถเพิ่มประสิทธิภาพ ในการเรียน ของผู้เรียน ช่วยพัฒนาความรู้ความสามารถของ ผู้เรียนทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ อย่างรวดเร็ว และยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นกลยุทธ์การสอนใหม่ๆ อาศัยหลักของการเล่นที่มีความบันเทิง สนุกสนาน ตื่นเต้น ทำทาย น่าติดตาม ผสมผสานกันไป โดยกลไกของเกมมิฟิเคชันจะทำให้พฤติกรรม การเรียนรู้ของผู้เรียนเปลี่ยนแปลงในทางบวก ส่งผลดีให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน เป็นการเปลี่ยนแปลง และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษให้ดีมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ร่วมกับกลวิธีการเดาคความหมายจากบริบทด้วย เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ
2. เพื่อศึกษาความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้กิจกรรม โดย การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาคความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน ประชาราษฎร์บำเพ็ญ
3. เพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาการความ สามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยการใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาคความ หมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อ ส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียน ประชาราษฎร์บำเพ็ญ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนประชาราษฎร์ บำเพ็ญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 5 ห้องเรียน มีผู้เรียนจำนวน 180 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้เรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนประชาราษฎร์ บำเพ็ญ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 35 คน ด้วยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) ด้วยการจับสลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียน รู้ร่วมกับกลวิธีการเดาคความหมายจากบริบทด้วย เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความสามารถในการ อ่านภาษาอังกฤษ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกม มิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาคความหมาย จากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษ ผลการประเมินคุณภาพชุดกิจกรรม จากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดี แล้วได้ดำเนินการ นำชุดกิจกรรมไปทดลองใช้ (try out) กับกลุ่ม ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง หลังจากการใช้ชุดกิจกรรม การเรียนรู้ฯ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เรียนสรุปได้ว่า ชอบการเล่นเกมที่ให้การเรียนไม่น่าเบื่อหน่าย ชอบการได้แข่งขันกับเพื่อนๆ ได้รู้จักวิธีการเดาค คำศัพท์แบบใหม่ การอ่านภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ เวลาในการทำกิจกรรมน้อยไป การได้รางวัลยาก เกินไป ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงแล้วก่อนนำไป ทดลองในขั้นต่อไป



2. แบบประเมินคุณภาพชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้กำหนดข้อคำถามในการสร้างแบบประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้มี 4 ด้าน ดังนี้ 1.ด้านเนื้อหา 2. ด้านกิจกรรม 3. ด้านสื่อ 4.ด้านคู่มือ โดยแบบสอบถามจะมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) แบ่งออกเป็น 5 ระดับ จากนั้นนำแบบประเมินที่สร้างเสร็จแล้วไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาโทและปรับปรุงแก้ไข

3. แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ นำร่างแบบทดสอบไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเพื่อหาคุณภาพแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้เชี่ยวชาญประเมินให้คะแนนคำถามแต่ละข้อโดยพิจารณาความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามกับเนื้อหา โดยเลือกใช้ข้อที่มีค่าความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป นำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ที่ผ่านการประเมินค่าความสอดคล้องและปรับปรุงไปทดลองกับกลุ่มพัฒนาคือผู้เรียนชั้นที่เคยเรียนเนื้อหาที่ผ่านมาแล้ว จำนวน 40 คน และหาค่าความยากง่าย (p) มีค่าระหว่าง 0.33-0.50 ค่าอำนาจจำแนก (r) มีค่าระหว่าง 0.25-0.60 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน โดยค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.84

การดำเนินการวิจัย

1. ขั้นตอนการทดลอง

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมวิธีการออกแบบชุดกิจกรรม กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

1.2 สร้างเครื่องมือการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบประเมินคุณภาพชุด

กิจกรรมการเรียนรู้ ๗ แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ แบบบันทึกการสังเกตและแบบสัมภาษณ์ผู้เรียน

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

1.4 ดำเนินการขอจริยธรรมการทำวิจัยในมนุษย์

1.5 ขอหนังสืออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย

2. ขั้นตอนการทดลอง

2.1 ผู้วิจัยได้ปฐมนิเทศ ชี้แจง ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้ฯ ตลอดจนชี้แจงบทบาทของผู้เรียนรวมถึงบทบาทของผู้สอน ในการเรียนการสอนแต่ละครั้ง แนวทางในการ ปฏิบัติตนในการเรียนของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจ และเตรียมความพร้อมของตนเองในการวิจัยครั้งนี้

2.2 ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนการจัดกิจกรรม

2.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามชุดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ขณะปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้เครื่องมือที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

2.4 ในระหว่างการดำเนินการสอนผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนและจดบันทึกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในขณะที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้

2.5 เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามที่กำหนด ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษหลังการจัดกิจกรรม



3. ชั้นหลังการทดลอง

3.1 ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดกิจกรรมมาวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ

3.2 ผู้วิจัยนำผลบันทึกการสังเกต และการสัมภาษณ์ผู้เรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้มาประมวลผลและเรียบเรียงนำเสนอในรูปแบบความเรียง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ มีวิธีการดังนี้ หาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนจากแบบวัดความสามารถในการอ่านของกลุ่มตัวอย่าง ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของผู้เรียนกลุ่มที่ศึกษา ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบค่าทีชนิดกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test dependent group)

2. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาคะแนนพัฒนาการ ของผู้เรียนจากแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สูตรคะแนนพัฒนาการ และแปลคะแนนตามเกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ โดยใช้เกณฑ์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของศิริชัย กาญจนวาสี (2556)ดังนี้

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ระดับพัฒนาการ

76-100 พัฒนาการระดับสูงมาก

51-75 พัฒนาการระดับสูง

26-50 พัฒนาการระดับกลาง

0-25 พัฒนาการระดับต้น

3. การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาระดับความสามารถในการอ่าน วัดได้จากการทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ

ของผู้เรียน จำนวน 20 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและผ่านการหาคุณภาพของเครื่องมือแล้ว

ผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะของการประเมินชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๗ ทั้งด้านแนวคิดและหลักการมีความสอดคล้องสัมพันธ์กันกับเป้าหมาย และองค์ประกอบของรูปแบบมีความเหมาะสมโดยผลการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พบว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.15 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.26 เพื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.25 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.43 รองลงมาได้แก่ ด้านคู่มือ โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.17 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.29 ลำดับต่อมา คือ ด้านสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.10 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.16 ด้านที่มีค่าเฉลี่ยเป็นลำดับสุดท้ายคือ ด้านเนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับดี ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 4.00 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.00 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการสัมภาษณ์ผู้เรียน สรุปได้ว่า สิ่งที่ชอบ ได้แก่ ทำให้ผู้เรียนสนุกสนาน มีการเล่นเกมทำให้การเรียนไม่น่าเบื่อหน่าย ชอบการได้แข่งขันกับเพื่อนๆ ได้รู้จักวิธีการเดาคำศัพท์แบบใหม่ การอ่านภาษาอังกฤษไม่น่าเบื่อ สี รูป ขนาดตัวหนังสือชัดเจนสวยงาม และสิ่งที่ต้องปรับปรุง ได้แก่ เวลาในการจัดกิจกรรมน้อยเกินไป การได้รับเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badge)ยากเกินไป การเพิ่ม ลำดับชั้น (Level) ใช้เวลานานเกินไป คำอธิบายกติกาในการ



ทำกิจกรรมต้องละเอียดเพื่อให้เข้าใจตรงกัน ควรกำหนดเวลาในการทำกิจกรรม

2. ผลการศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ จากการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๗

2.1 คะแนนทดสอบก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ของกลุ่มตัวอย่าง จากการทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนการจัดการเรียนรู้ จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน พบว่า คะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบก่อนการใช้ชุดกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 9.20 ค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 46.00 และเมื่อมาพิจารณา

คะแนนที่ผู้เรียนทำได้ผ่านร้อยละ 50 มีเพียง 12 คน คิดเป็นร้อยละ 34.29 นั้นหมายความว่า ผู้เรียนที่ทำแบบทดสอบไม่ผ่านร้อยละ 50 มี 23 คน คิดเป็นร้อยละ 65.71 และเมื่อนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบหลังการใช้ชุดกิจกรรม พบว่าผู้เรียนทำคะแนนได้ดีขึ้น มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 14.57 ค่าเฉลี่ยร้อยละเท่ากับ 72.86 เมื่อมาพิจารณาคะแนนที่ผู้เรียนทำได้ผ่านร้อยละ 50 มีมากถึง 35 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2.2 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๗ นำเสนอในตาราง 1

ตาราง 1 การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนของผู้เรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมีพีเคชั่น

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

* $p < 0.05$

จากตาราง 1 พบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ๗ มีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 9.20 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.92 และคะแนนเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เท่ากับ 14.57 คะแนน คะแนนเต็ม 20 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.98 เมื่อ

วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษก่อน และหลังการทดลอง พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

3. ผลการศึกษาคะแนนพัฒนาการความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้ใช้คะแนนก่อนและหลังในการทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้สูตรคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ นำเสนอในตาราง 2



ตาราง 2 จำนวนและร้อยละของผู้เรียนที่มีคะแนนพัฒนาการหลังจากได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน แต่ละระดับพัฒนาการ

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

จากตาราง 2 ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ มีคะแนนพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผู้เรียนจำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 14.28 ของผู้เรียนทั้งหมด มีพัฒนาการระดับสูงมาก และผู้เรียนจำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 25.71 ของผู้เรียนทั้งหมด มีพัฒนาการระดับสูง และผู้เรียนจำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 ของผู้เรียนทั้งหมด มีพัฒนาการระดับกลาง

อภิปรายผล

1. การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบทเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระราชธาตุนคร อำเภอ อยู่นในระดับดี จากผลจากการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มมากขึ้น โดยสังเกตได้จากพฤติกรรมการเรียนของผู้เรียนที่มีส่วนร่วมในการเรียนที่เพิ่มขึ้นในแต่ละคาบเรียนเป็นอย่างดี มี ปฏิสัมพันธ์โดยการโต้ตอบ แสดงความคิดเห็นของตนเองออกมา มีความสนใจ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม ผู้เรียนมีความสนุกสนาน กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ซึ่ง

พฤติกรรมต่าง ๆ นี้เกิดขึ้นมาจากตัวของผู้เรียนเอง ตรงตามที่คุณเชี่ยวชาญได้ประเมินชุดกิจกรรม พบว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรวมอยู่ในระดับดี โดยพิจารณาทางด้านตามลำดับค่าเฉลี่ยดังนี้

1.1 ด้านกิจกรรม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อ พิจารณารายการย่อย พบว่ากิจกรรมน่าสนใจ จูงใจให้กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม และเกณฑ์การให้แต้มสะสม การแลกเหรียญ การจัดอันดับ ความท้าทายในชุดกิจกรรมมีความเหมาะสม รองลงมาได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเนื้อหา ในการจัดกิจกรรมมีการกำหนดบทบาทผู้เรียน ผู้สอนไว้ชัดเจน และระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ และในชุดกิจกรรมมีกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กลไกเกมเข้ามามีบทบาทให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น เกม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนาน เนื่องจากกิจกรรมการเรียนรู้มีความน่าสนใจและอยากที่จะติดตามบทเรียน สอดคล้องกับ ดวงแสง ณ นคร (2549: 228) ที่กล่าวถึง คุณค่าของชุดกิจกรรม ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียน จะทำให้ผู้เรียนสนใจการเรียนรู้ตลอดเวลา และวราพรพรณ จิตรัมย์ (2559) ศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมฝึก



ทักษะการฟังและการพูด ภาษาอังกฤษสำหรับ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า เมื่อผู้เรียน เรียนด้วยชุดกิจกรรมฝึกทักษะแล้วทำให้ผู้เรียน มีพัฒนาทางการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้นเนื่องจากเลือก ประเภทของชุดกิจกรรมฝึกทักษะเหมาะสมกับวัย เนื้อหาเข้าใจง่าย กำหนดสื่อและกิจกรรมที่หลากหลาย ได้รับความสนใจของผู้เรียน ไม่ทำให้เกิด ความเบื่อหน่าย และส่งเสริมให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้า แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ฝึกการใช้ภาษาซึ่งเป็น ไปตามธรรมชาติการเรียนรู้ภาษา ทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจจนสามารถนำไปปฏิบัติในสถานการณ์ ต่างๆ ด้วยความมั่นใจ ไม่เกิดความกังวล

1.2 ด้านคู่มือ โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อ พิจารณารายการย่อย พบว่า ข้อปฏิบัติในการใช้ชุด กิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่าย ชัดเจน คู่มือมีความ ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย คู่มือชุดกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัด ทำขึ้น ประกอบด้วย ชื่อชุดกิจกรรม คำนำ สารบัญ คำชี้แจง จุดประสงค์การเรียนรู้ องค์กรประกอบและ คำอธิบายเกมมิฟิเคชัน วิธีการจัดกิจกรรม แบบ ทดสอบก่อน-หลังเรียน เฉลยแบบทดสอบก่อน- หลังเรียน เฉลยกิจกรรมการเรียนรู้ สอดคล้อง กับวารุ เพ็งสวัสดิ์ (2546: 34) กล่าวว่าไว้ว่าคู่มือ ผู้สอน ซึ่งอาจจัดทำเป็นเล่มหรือเป็นแผ่นประกอบ ด้วยส่วนต่างๆ เช่น คำชี้แจง สิ่งที่ ผู้สอนต้อง เตรียม บทบาทของผู้เรียน การจัดชั้นเรียนพร้อม แผนผังแผนการสอน เนื้อหาสาระ ประกอบศูนย์ ต่างๆ และการประเมินผล (แบบทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน)

1.3 ด้านสื่อ โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อ พิจารณารายการย่อย พบว่า ชุดกิจกรรมมีความ สวยงาม ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ความเหมาะสม ของขนาดตัวอักษร รองลงมาได้แก่ ความเหมาะสม ของภาพประกอบในชุดกิจกรรม ข้อปฏิบัติในการ ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เข้าใจง่าย ชัดเจน คู่มือ มีความชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย การจัดเก็บมีความ

เหมาะสมและสะดวกต่อการใช้งาน กล่องจัดเก็บ มีความแข็งแรงทนทาน รูปแบบของชุดกิจกรรม ความเหมาะสม และอุปกรณ์ในชุดกิจกรรม การ์ด เทรียนตรา ตารางจัดอันดับ มีความเหมาะสมใน การใช้ในการจัดกิจกรรม สื่อของชุดกิจกรรมนี้ มีลักษณะเป็นกล่องชุดกิจกรรมกล่องใหญ่และ มีกล่องชุดกิจกรรมกล่องเล็กแบ่งตามเนื้อหา ผู้วิจัย ออกแบบชุดกิจกรรมมีลักษณะได้รับความสนใจ และดึงดูดความสนใจของผู้เรียน เป็นการกระตุ้น ให้เกิดแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความต้องการที่จะเรียน โดยมีตัวหนังสือขนาดที่เหมาะสม ชัดเจน ลักษณะ ของกล่องสะดวกต่อการใช้งาน โดยชุดกิจกรรมนี้ จะใช้เป็นเครื่องมือที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ตลอดจนทักษะและประสบการณ์ ไปสู่ผู้เรียน อีกทั้งมีกิจกรรมช่วยให้ผู้เรียนพัฒนา ศักยภาพ สอดคล้องกับถนเอก อึ้งเสื่อ (2555: 57) กล่าวว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สื่อการสอน ซึ่งประกอบด้วยสื่อประสมที่ถูกรวบรวมไว้อย่าง สมบูรณ์ เหมาะกับเนื้อหาวิชา และจุดประสงค์ เพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพตามจุดหมายที่วางไว้ ตลอด จนเสริมสร้างคุณภาพ ทางการศึกษาให้สูงขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนได้สร้างเสริมหรือพัฒนาตาม เป้าหมาย ซึ่งประกอบด้วย เนื้อหาสาระ บัตรคำล่อง ใบกิจกรรมในการทำกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เอกสาร ใบความรู้ เครื่องมือ หรือสื่อจำเป็นสำหรับกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งแบบวัดประเมินผลการ เรียนรู้

1.4 ด้านเนื้อหา โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อ พิจารณารายการย่อย พบว่า เนื้อหามีความ เหมาะสมกับวัยและความสนใจของผู้เรียน เนื้อหา มีความเหมาะสมกับเวลาที่กำหนดและ ภาษา ที่ใช้มีความเหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งเนื้อหาในชุด กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกเนื้อหาที่มี



สภาพหรือความเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน โดยนำเนื้อหาจากสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ และอินเทอร์เน็ต โดยผู้วิจัยได้ปรับภาษาในบทอ่านให้เป็นภาษาที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียนตามคำศัพท์จากสถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พร้อมทั้งกำหนดเกณฑ์การประเมินอย่างละเอียดแล้วนำมาจัดในชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันตามบริบท โดยได้เนื้อหาที่วิเคราะห์ ดังนี้ 1. บริบทประเภทคำจำกัดความ Direct definition clues เรื่อง Place around me 2. บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ Restatement clues เรื่อง My house 3. บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง Example clues เรื่อง Food สอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ and อรทัย มูลคำ (2550: 53-55) ที่กล่าวถึงขั้นตอนในการสร้างชุดกิจกรรมว่าควรกำหนดหมวดหมู่เนื้อหาและประสบการณ์ อาจกำหนดเป็นหมวดวิชาหรือจะนำมาบูรณาการแบบสหวิทยาการตามความเหมาะสม จัดหน่วยการเรียนรู้ จะแบ่งเป็นหน่วยในหน่วยหนึ่งๆ จะใช้เวลาเท่าใด ควรพิจารณาให้เหมาะสมกับวัยและระดับผู้เรียน และกำหนดหัวเรื่อง จัดแบ่งหน่วยการเรียนรู้เป็นหัวข้อย่อยๆ เพื่อความสะดวกแก่การเรียนรู้ แต่ละหน่วยควรประกอบด้วย หัวข้อย่อยหรือประสบการณ์ประมาณ 4-6 ข้อ ในทำนองเดียวกัน ภิญทิรา บุญไให้ (2558: 19) ได้สรุปถึงขั้นตอนในการพัฒนาชุดกิจกรรม โดยเริ่มจากการวิเคราะห์เนื้อหาสาระของหน่วยการเรียนรู้ การแบ่งหน่วยการเรียนรู้ออกเป็นหน่วยย่อย การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ให้สอดคล้องกัน การกำหนดความคิดรวบยอดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เลือกและผลิตสื่อการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับแต่ละหน่วยการเรียนรู้ กำหนดแบบประเมินผล พร้อมทั้งกำหนด

เกณฑ์การประเมินอย่างละเอียดและทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม

2. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่าผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 จากผลวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันสามารถเสริมสร้างพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่านเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากมีการใช้กลวิธีการเดาความหมายจากบริบท มีการกำหนดขั้นตอนการจัดกิจกรรมและการนำองค์ประกอบต่างๆ ของแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนมีรายละเอียดดังนี้

2.1 เกมมิฟิเคชัน ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้นี้ได้ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมเป็นการจัดสภาพการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนในลักษณะนี้ทำให้ผู้เรียนได้ข้อค้นพบคำตอบด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในเนื้อหามากขึ้น ทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง สอดคล้องกับ Karl M. Kapp (2012) ที่กล่าวไว้ว่ากระบวนการเรียนรู้ที่ออกแบบโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน ช่วยส่งเสริมและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้นและทำให้ผู้เรียนเกิดแรงกระตุ้นจากภายในที่จะมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การสร้างแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน ผู้วิจัยได้สร้างองค์ประกอบที่สำคัญของแนวคิดเกมมิฟิเคชัน คือ รูปแบบตามเกม โดยประยุกต์กลไกและแนวคิดเกี่ยวกับเกมมาใช้โดยมีกติกาในการทำกิจกรรม ซึ่งในบางกิจกรรมอาจมีการกำหนดภารกิจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย



ที่จะทำภารกิจให้สำเร็จและได้รับรางวัลเป็นดาว เพื่อนำไปสะสมในสมุดสะสมดาว และนำดาว มาแลกเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เพื่อนำ ไปเพิ่มลำดับชั้น (Levels) ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ องค์ประกอบของแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ Karl M. Kapp (2012) ได้กล่าวไว้ว่ารูปแบบตามเกม ของแนวคิดเกมมิฟิเคชันสร้างขึ้นมาเพื่อจูงใจให้ กลุ่มเป้าหมายได้ใช้ความคิดเพื่อความสำเร็จตาม เป้าหมายที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับ ภาสกร ไหลสกุล (2557) ที่กล่าวว่ากลไกของเกมจะต้อง เป็นกฎเกณฑ์และการโต้ตอบในเกมที่ช่วยเพิ่ม ความ สนุกสนาน เช่น แต้มสะสม (Points) ลำดับชั้น (Levels) ตารางอันดับ (Scoreboard) เป็นต้น และการจูงใจให้เกิดพฤติกรรม เป็นองค์ประกอบ สำคัญของเกมมิฟิเคชันเพื่อจูงใจให้กลุ่มเป้าหมาย เกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ ทำให้ผู้เรียนมีความ สนใจที่จะมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมนั้น ซึ่ง ผู้วิจัยแบ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชัน ออกเป็น 3 ขั้นตอน ขั้นที่ 1 ปฐมนิเทศ ชุดกิจกรรมประกอบด้วยกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ ผู้เรียนได้รับทราบถึง กฎ กติกา ในการเรียน ข้อตกลง ในการทำกิจกรรมและสร้างเป็นเป้าหมายเพื่อ ให้การทำกิจกรรมของผู้เรียนประสบความสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับหลักการกำหนดเป้าหมายในการ เรียนรู้ของ Huang, Hsin, and Soman (2013) ที่มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ในการ จัดการเรียนการสอน โดยการกำหนดเป้าหมาย การเรียนรู้ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สอนต้องการให้เกิดแก่ ผู้เรียนหลังจากได้เรียนรู้แล้ว ขั้นที่ 2 ชั้นกิจกรรม การเรียนรู้ จะเป็นการฝึกการใช้กลวิธีการเดา ความหมายจากบริบท ประกอบด้วยเกม 3 เกม ดังนี้ 1. เกม What are contexts clues? 2. เกม Context clues detective 3. เกม Context clues climb โดยเป็นเกมให้ผู้เรียนได้แข่งขัน กัน ทำภารกิจ ตอบคำถาม ทำให้ผู้เรียนเกิดความ ตื่นตัวและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมอยู่เสมอ

บรรยากาศในการเรียนสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนได้ รับความรู้ควบคู่กับความสนุกสนานไปพร้อมกัน ซึ่งเมื่อผู้เรียนตอบคำถาม ผู้สอนจะให้ดาวนำไป สะสม เมื่อผู้เรียนสะสมครบตามกติกา ก็สามารถ นำมาแลกเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เพื่อนำ ไปเพิ่มลำดับชั้น (Levels) ได้ ถือเป็นองค์ประกอบ หนึ่งตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ช่วยกระตุ้นให้ กลุ่มเป้าหมายแสดงพฤติกรรมที่ต้องการออกมา สอดคล้องกับ Karl M. Kapp (2012) ที่กล่าว ว่ากลไกของเกมจะทำให้ผู้เรียนเกิดปฏิกริยาทาง อารมณ์ ผู้เรียนจะมีความต้องการที่จะทุ่มเทกำลัง กายและความสามารถของตนเองเพื่อใช้ในการทำ กิจกรรม และการแข่งขันผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีพฤติกรรม การเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น เนื่องจากผู้เรียนต้องพยายามตอบ คำถามให้ถูกต้องเป็นสิ่งที่ยั่วยุกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด ความท้าทายและกระตือรือร้นที่จะตอบคำถามให้ ได้ ทำให้เกิดการแข่งขันเพื่อได้รับคะแนนสะสม ซึ่ง Chou (2013) ได้กล่าวว่าการจัดกิจกรรมตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชันนั้นจะส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรง จูงใจภายในตนเองที่จะสามารถเอาชนะความ ท้าทายและประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ กำหนดสอดคล้องกับงานวิจัยของ Domínguez et al. (2013) ที่พบว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน ทำให้ผู้เรียนมีความท้าทาย และมี แรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้นด้วย ในกิจกรรมมีการ ให้รางวัลผ่านกิจกรรมเกม ซึ่งเป็นการตอบคำถาม ในกิจกรรมได้ถูกต้อง ผู้เรียนก็จะได้ดาว เก็บสะสม ในสมุดดาว แล้วนำมาแลกเหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) เพื่อขึ้นอันดับ (Levels) ที่สูงขึ้น ผู้เรียน พยายามเล่นเกม และตอบคำถามให้ได้ถูกมาก ที่สุดซึ่งเป็นไปตามที่ Karl M Kapp, Blair, and Mesch (2014) ที่กล่าวไว้ว่า การใช้เกมมิฟิเคชัน แบบโครงสร้าง (Structural Gamification) มีวิธีการ ติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ เช่นเดียวกับ องค์ประกอบทางสังคมที่ผู้เรียนสามารถส่งต่อ



ความสำเร็จกับผู้เรียนคนอื่นและเป็นการโอ้อวดความสำเร็จที่ได้รับ โดยใช้องค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน เหรียญตรา มากกระตุ้นผู้เรียนในการเข้าสู่บทเรียน และการมีส่วนร่วมในกระบวนการของการเรียนรู้ผ่านการได้รับรางวัล ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น อยากที่จะติดตามบทเรียน และมีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น กระตุ้นผู้เรียนในการหาคำตอบ และพยายามที่จะทำภารกิจให้ถูกต้อง ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็ว และมีการพัฒนาเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับหลักการทางจิตวิทยาที่เมื่อบุคคลเห็นผู้อื่นแสดงพฤติกรรมใด ๆ แล้วได้รับรางวัล ก็จะยึดเป็นแนวทางในการปฏิบัติ นั้นเป็นตัวอย่าง เมื่อบุคคลแสดงพฤติกรรมนั้นออกไปแล้วได้รับรางวัลจะแสดงพฤติกรรมนั้นเป็นประจำจนเกิดเป็นนิสัย (แสงเดือน ทวีสิน, 2545 ; ลักขณา สรวิวัฒน์, 2557 ; สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2558) ชั้นที่ 3 ประเมินผล จะแบ่งเป็น 2 ช่วง คือ การประเมินในระหว่างการทำชุดกิจกรรม โดยการพิจารณาการให้เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) และลำดับขั้น (Levels) ของผู้เรียนและการประเมินหลังจบกิจกรรมเป็นการทำแบบทดสอบการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน สอดคล้องกับ ทิศนา ขัมมณี (2543) กล่าวถึงส่วนประกอบชุดกิจกรรมจะต้องมี ชั้นประเมินผล เป็นส่วนที่วัดความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนหลังจากการฝึกปฏิบัติ กิจกรรมครบถ้วนทุกขั้นตอนแล้ว โดยให้ทำแบบฝึกกิจกรรมทบทวนท้ายชุดกิจกรรม

2.2 กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบทเป็นการเรียนรู้คำศัพท์มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้เรียนในการพัฒนาความสามารถด้านคำศัพท์ ทำให้เรียนรู้คำศัพท์ได้ง่ายขึ้น ไม่เสียเวลา ช่วยเพิ่มปริมาณคำศัพท์ของผู้เรียนให้มากขึ้นช่วยส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ได้ด้วย ตนเองตลอดจนช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านได้อีกด้วย นอกจากนี้ Nation (1990) ; Oxford and

Scarcella (1994) ได้ให้ความเห็นว่ากลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์เป็นการเรียนรู้คำศัพท์เพราะนอกจากจะช่วย ให้ผู้เรียนพัฒนาด้านคำศัพท์ของตนเองแล้ว ยังช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านอีกด้วยกลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจึงเป็นวิธีการที่ผู้เรียนใช้ในการเรียนรู้คำศัพท์เพื่อให้เกิดการ เรียนรู้และเข้าใจคำศัพท์ ผู้วิจัยได้ใช้วิธีสอนโดยใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์จากบริบท 3 ด้าน ได้แก่ บริบทประเภทคำจำกัดความ (Direct definition clues) บริบทประเภทการกล่าวซ้ำ (Restatement clues) บริบทประเภทการให้ตัวอย่าง (Example clues) ซึ่งทำให้ผู้เรียนรู้จักเลือกใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบริบทได้ถูกต้อง ประกอบกับได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ จึงทำให้ผู้เรียนสามารถเดาความหมายคำศัพท์ที่ไม่ทราบมาก่อนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังผลลัพธ์ที่ได้จากบันทึกหลังการเรียนของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนสามารถใช้กลวิธีการเดาความหมายคำศัพท์ช่วยในการอ่านมีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นเฉลี่ย ร้อยละ 55.23 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พัฒนาการระดับสูงสอดคล้องกับแนวคิดของ Gifford (1994) พบว่า การสอนโดยการใช้ตัวชี้แนะจากบริบททำให้ผู้เรียนของกลุ่มตัวอย่างมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และกลุ่มตัวอย่างมีความคงทนในการจดจำคำศัพท์ และความเข้าใจในการอ่านดีขึ้น การคัดเลือกเนื้อหาที่นำมาใช้สอนมีความชัดเจน และเข้าใจง่าย โดยเฉพาะตัวชี้แนะของบริบทแต่ละชนิดมีความแตกต่างกันยกตัวอย่าง เช่น บริบทชนิดคำจำกัดความ ซึ่งมีคำว่า mean, means, is called, is, และ refer to เป็นต้น คำศัพท์หรือกลุ่มคำศัพท์ที่ตามหลังตัวชี้แนะเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่มาอธิบายความหมายของคำศัพท์ที่ผู้เรียนไม่เข้าใจได้ กล่าวได้ว่าผู้เรียนสามารถเดาความหมายคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจได้ จากการพิจารณา คำศัพท์ หรือกลุ่มคำ



แวดล้อมคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจ โดยมีตัวชี้แนะเป็นสื่อบอกความหมาย ทำให้ผู้เรียนไม่ต้องมาเสียเวลากับการค้นหาความหมายในพจนานุกรม จากการสัมภาษณ์ผู้เรียนหลังจากใช้ชุดกิจกรรม พบว่าผู้เรียนรู้จักคำศัพท์มากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Fredrickson (1994) ว่าคำศัพท์เป็นหัวใจสำคัญของการสอนภาษาต่างประเทศ และวิธีที่ดีที่สุดในการสอนคำศัพท์ คือ การสอนโดยวิธีฝึกการใช้คำศัพท์ในบริบท ซึ่งการสอนวิธีนี้จะเป็นพื้นฐานอย่างดีในเรื่องของการอ่านเพราะคำศัพท์ภาษาอังกฤษคำหนึ่ง ๆ อาจมีความหมายเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมของรูปประโยค ที่คำศัพท์คำนั้นปรากฏอยู่และบริบทเป็นส่วนที่ช่วยแนะเกี่ยวกับความหมายของคำที่เรายังไม่ทราบซึ่งมาจากการสังเกตคำ หรือประโยคที่อยู่ใกล้กับคำที่ไม่ทราบความหมาย

3. ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับกลวิธีการเดาคความหมายจากบริบทด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนพัฒนาการด้านความสามารถในการอ่าน จากแบบทดสอบความสามารถในการอ่าน มีพัฒนาการโดยเฉลี่ย เพิ่มขึ้น ร้อยละ 14.28 มีพัฒนาการ ระดับสูงมาก และร้อยละ 25.71 มีพัฒนาการ ระดับสูง และร้อยละ 60.00 มีพัฒนาการ ระดับกลาง ซึ่งสอดคล้องกับศิริชัย กาญจนวาสี (2556) ได้กล่าวว่า พัฒนาการทางการเรียนรู้จะเพิ่มขึ้นและสูงขึ้นในช่วงปลาย เนื่องจากผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ซึมซับ ฝึกฝนและพัฒนาทักษะความสามารถจากการทำ ลงมือทำกิจกรรมที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านความสามารถ และพฤติกรรมอันพึงประสงค์ตรงตามจุดมุ่งหมาย ดังนั้น ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีจากการที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง สอดคล้องตามแนวคิดของ John Dewey (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2552) เมื่อผู้เรียนมีโอกาสลงมือทำใน

สิ่งที่ผู้เรียนสนใจ เรียนรู้วิธีการค้นหาความจริงด้วยตัวเอง จะทำให้ผู้เรียนสามารถคิดเป็นทำเป็นและแก้ปัญหาได้และจากสถานการณ์ปัญหาที่ผู้เรียนได้รับ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและความรับผิดชอบในการค้นคว้า เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ การเรียนรู้ในลักษณะนี้เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักการวางแผน และการใช้ความคิด ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนไม่เบื่อหน่าย ไม่ง่วงนอน เพราะมีเกมกิจกรรมที่น่าสนใจต่อการเรียนตลอดเวลา ส่งผลให้ พัฒนาการในการอ่านของผู้เรียนสูงขึ้น และผู้เรียนเป็นผู้ค้นพบหรือสร้างความรู้ด้วยตนเองจนเกิดความเข้าใจ ในเนื้อหาความรู้ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้มีกลยุทธ์ของเกมกิจกรรม หรือภารกิจ ต่าง ๆ ที่จะให้ผู้เล่นทำตามลำดับขั้นของกิจกรรม โดยมีส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ 1. รูปแบบตามเกม ได้แก่ แต้มสะสม (Points) ตารางอันดับ (Leaderboard) ลำดับขั้น (Levels) เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges) 2. การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม ได้แก่ ความท้าทาย (Challenge) การกำหนดภารกิจต่างๆ การออกแบบกิจกรรมที่น่าสนใจและมีการแก้ปัญหา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และได้มาซึ่งคำตอบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ จุฑามาศ มีสุข (2558) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมมีส่วนร่วมของผู้เรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน และใช้แบบสังเกตพฤติกรรม การมีส่วนร่วมของผู้เรียน แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแบบวัดความพึงพอใจเป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูล ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีพฤติกรรมมีส่วนร่วมกับการเรียนอย่างสม่ำเสมอ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงและมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยในการจัดการเรียนรู้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาอังกฤษครั้งนี้ เป็นการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นแนวคิดที่เพิ่งเริ่มเข้ามามีบทบาทในด้านการศึกษาดังนั้นผู้สอนที่จะจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จึงควรศึกษาและทำความเข้าใจรายละเอียดต่างๆ ให้ชัดเจน มีการวางแผนและกำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่จะสอน

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันให้กับผู้เรียนนั้น ผู้สอนต้องคำนึงถึงกลุ่มผู้เรียนที่จะใช้จัดกิจกรรม เนื่องจากหากกลุ่มผู้เรียนที่ผู้สอนจะจัดกิจกรรมนั้นมีพื้นฐานความสามารถและมีแรงจูงใจในการเรียนดีอยู่แล้ว ผลที่ได้อาจจะไม่ได้ส่งผลชัดเจนหรือแตกต่างกันอย่างเด่นชัด ดังนั้นจึงต้องออกแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับความสามารถของกลุ่มผู้เรียนที่จะนำไปใช้

1.3 ผู้สอนควรเลือกบทอ่านหรือเนื้อหาที่นำมาใช้สอนควรให้เหมาะกับสภาพของ ผู้เรียน

ควรคำนึงถึงความสนใจของผู้เรียน แต่ทั้งนี้ควรรักษามาตรฐานของระดับชั้นที่เรียนด้วย

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ผู้สอนอาจนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมในรายวิชาอื่นๆ ที่ไม่ใช่วิชาภาษาอังกฤษ หรืออาจใช้แนวคิดนี้ในการบูรณาการกับรายวิชาต่างๆ เพื่อให้ได้ผลการทดลองที่แตกต่างออกไป

2.2 ผู้สอนอาจใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้กับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะต่างๆ ที่สำคัญ และนำความรู้ไปใช้ในการเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนที่สำคัญ แต่อย่างไรก็ตามผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับผู้เรียนด้วย

2.3 ควรมีการทำวิจัยการเดาความหมายคำศัพท์ภาษาอังกฤษจากบริบทในระดับชั้นอื่นๆ ด้วยเพื่อเป็นการช่วยเหลือผู้เรียนในด้านการอ่านให้ดียิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

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

จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุคุณนารี*. ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2552). *80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: แดเน็กซ์ อินเทอร์เน็ตเปอร์เซ้นท์.



- ณเอก อึ้งเสื่อ. (2555). *การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี เรื่อง งานประดิษฐ์ใบตอง สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ณัฐพล คุปต์ธนโรจน์. (2559). การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้กลวิธีการเดาคำศัพท์จากบริบท. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยรังสิต, (ฉบับพิเศษ), 25*. สืบค้นจาก <https://rsujournals.rsu.ac.th/index.php/jla/article/download/300/204/>
- ดวงแสง ณ นคร. (2549). *การใช้สื่อการสอน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทศนา แชมมณี. (2543). *14 วิธีสอน สำหรับครูมืออาชีพ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภักดิ์ธรา บุญไให้. (2558). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เรื่องการดำรงชีวิตของพืชโดยใช้ชุดกิจกรรมวิทยาศาสตร์กับวิธีสอนแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี, ลพบุรี.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). *Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม*. สืบค้นจาก <https://sipaedumarket.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม>
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาศิลปศาสตร์. (2556). *เอกสารการสอนชุดวิชาการการอ่านภาษาอังกฤษ English Reading หน่วยที่ 1-7*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ลักขณา ศรีวัฒน์. (2557). *จิตวิทยาสำหรับครู*. กรุงเทพฯ โอเดียนสโตร์.
- วราพรรณ จิตรรัมย์. (2559). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมฝึกทักษะการฟังและการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการเรียนรู้เทคนิค CLT*. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์, บุรีรัมย์.
- วัชรพล วิบูลยคริน. (2556). *นวัตกรรมและสื่อการเรียนการสอนภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วาโร เพ็งสวัสดิ์. (2546). *การวิจัยในชั้นเรียน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- คันสนีย์ ฉัตรคุปต์ และคณะ. (2544). *การเรียนรู้อย่างมีความสุข: สารเคมีในสมองกับความสุขในการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: โฆสิตการพิมพ์.
- ศิริชัย กาญจนवासี. (2556). *ทฤษฎีการทดสอบแบบดั้งเดิม*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุคนธ์ สันทพานนท์. (2550). *นวัตกรรมการเรียนและการสอนเพื่อพัฒนาคุณภาพของเยาวชน*. ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิคพรินต์ติ้ง.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2558). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ. (2550). *การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการคิด*. กรุงเทพฯ: อี เค บุ๊คส์.
- แสงเดือน ทวีลิน. (2545). *จิตวิทยาการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ไทยเล็ง.



- Chou, Y.-k. (2013). *What is Gamification*. Retrieved from <https://yukaichou.com/gamification-examples/what-is-gamification/>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, *63*, 380-392.
- Fredrickson, T.L. (1994). *Learn English by fax*. Bangkok: Bangkok Post Publishing.
- Gifford, A.P. (1994). *An investigation of the effects of direct instruction in contextual clues on developmental reading students' ability to increase vocabulary and reading comprehension scores*. (Doctoral dissertation, Southern Illinois University at Carbondale). Retrieved from <https://search.proquest.com/openview/850fa2916192a530f5f01afb3735f0fb/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Huang, Y., Hsin, W., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education*. Retrieved from <https://inside.rotman.utoronto.ca/behaviouraleconomicsinaction/files/2013/09/GuideGamificationEducationDec2013.pdf>
- Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of learning and instruction game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Kapp, K.M., Blair, L. & Mesch, R. (2014). *The gamification of learning and instruction Fieldbook*.
- Nation, I.S.P. (1990). *Teaching and learning vocabulary*. New York: Newbury.
- Oxford, R. L., & Scarcella, R. C. (1994). Second language vocabulary learning among adults: State of the art in vocabulary instruction. *System*, *22*(2), 231-243.
- Poondej, C., & Lerdpornkulrat, T. (2016). The development of gamified learning activities to increase student engagement in learning. *Australian Educational Computing*, *31*(2).
- Schmidt, E., & Cohen, J. (2014). *The new digital age: Reshaping the future of people*. Nations and Business: John Murray Press.