



การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

สุภัทรา สดเอี่ยม

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

วิทยาลัยครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ปีการศึกษา 2565

DEVELOPMENT OF THAI READING SKILLS AND READING MOTIVATION
PRIMARY STUDENTS (GRADE 4-6) BY USING READING AND SPELLING
METHOD WITH GAMIFICATION

SUPUHTTRA SOD-IAM

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education
Department of Curriculum and Instruction
College of Education Sciences, Dhurakij Pundit University
Academic Year 2022



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพาวิทยามหาบัณฑิต
ปริญญา ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

เสนอโดย นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม

สาขาวิชา หลักสูตรและการสอน

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม่น โกศล

ได้พิจารณาเห็นชอบ โดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว


..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ นุตตะกะเจริญ)


..... กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม่น โกศล)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.พจนมาลย์ สกลเกียรติ)


..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.สุคนธ์ นฤพนธ์จิรกุล)

วิทยาลัยครุศาสตร์รับรองแล้ว


..... คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม่น โกศล)

วันที่ 26 .. เดือน กรกฎาคม .. พ.ศ. 2566 ..

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
ชื่อผู้เขียน	สุภัทรา สดเอี่ยม
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70 3) เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 4) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การวิจัยครั้งนี้ใช้รูปแบบวิจัยเชิงทดลอง กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนคลองบางปู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา สมุทรปราการ เขต 1 จำนวน 40 คน จากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้วิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบทักษะการอ่านแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 2) ทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 3) แรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก

4) ทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: ทักษะการอ่าน, แรงจูงใจในการอ่าน, วิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ, เกมมิฟิเคชัน



อาจารย์ที่ปรึกษา

Thesis Title	DEVELOPMENT OF READING SKILLS AND READING MOTIVATION IN UPPER ELEMENTARY STUDENTS USING THE READING AND SPELLING METHOD WITH GAMIFICATION
Author	Supuhtra Sod-iam
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Pongpinyo Mankosol
Program	Master of Education
Academic Year	2022

ABSTRACT

The purposes of this research were to 1) compare the reading skills of upper elementary students before and after learning through the reading and spelling method with gamification; 2) compare the reading skills of upper elementary students after learning through the reading and spelling method with gamification with an efficiency criterion of 70%; 3) examine the reading motivation of upper elementary students after learning through the reading and spelling method with gamification; and 4) explore the correlation between reading skills and reading motivation among upper elementary students after learning through the reading and spelling method with gamification.

This study employed an experimental research design. The sample consisted of 40 upper elementary students from Khlong Bang Pu School, affiliated with the Samut Prakan Elementary Educational Service Area Office 1. A cluster random sampling method was used. The research instruments included lesson plans utilizing the reading and spelling method with gamification, a Thai reading test, and a questionnaire on reading motivation. The data were analyzed using mean scores, standard deviations, t-test, and Pearson correlation.

The results showed that

1) the reading skills of upper elementary students after learning through the reading and spelling method with gamification were significantly higher than before learning, with a statistical significance level of .05,

2) the reading skills of upper elementary students after learning through the reading and spelling method with gamification were higher than the efficiency criterion of 70, with a statistical significance level of .05,

3) the reading motivation of upper elementary students after learning through the reading and spelling method with gamification was found to be at a high level, and

4) there was a positive correlation between reading skills and reading motivation among upper elementary students after learning through the reading and spelling method with gamification, with a statistical significance level of .05.

Keywords: Reading skills, Reading motivation, Reading and spelling method, Gamification



Advisor

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความช่วยเหลือ แนะนำให้คำปรึกษา และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิจัย จากท่านผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้ความช่วยเหลือตลอดกระบวนการดำเนินการวิจัยอันเป็นประโยชน์ต่อการทำวิทยานิพนธ์มาโดยตลอด ทำให้วิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้โดยสมบูรณ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ทวีศักดิ์ จินदानุรักษ์ ประธานกรรมการการสอบเค้าโครงวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.วิภารัตน์ มุสิกะเจริญ ประธานกรรมการการสอบป้องกันวิทยานิพนธ์ ดร.พจมาลย์ สกลเกียรติ ดร.ไพทยา มีสัตย์ และ ดร.สุดคณิง นฤพนธ์จิรกุล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ และแนวทางในการแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ เพื่อให้วิทยานิพนธ์นี้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ไพทยา มีสัตย์ อาจารย์สุนีย์ สีสภาพินิจ อาจารย์เทิดศักดิ์ สนามทอง อาจารย์กมลชนก ธรรมมิกะ และ ครูจงกล ภูเทียน ครูผู้สอนสาขาวิชาภาษาไทย ชำนาญการพิเศษ ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พร้อมให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เชียง เกาชิต ที่ให้ความกรุณาช่วยตรวจสอบผลการวิเคราะห์ทางสถิติ และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการใช้ค่าทางสถิติ เพื่อให้งานวิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ ที่ให้ความเมตตา แนะนำ ให้คำปรึกษา และท่านผู้บริหารสถานศึกษาคณะครู ผู้ปกครอง นักเรียนโรงเรียนคลองบางปู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 ที่ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน และให้ความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณบิดา มารดา กัลยาณมิตร ผู้ซึ่งคอยให้กำลังใจ เกื้อกูล ส่งเสริม สนับสนุน จนกระทั่งวิทยานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ผู้วิจัยขอขอบคุณจากใจจริงมา ณ ที่นี้

สุภัทรา สดเอี่ยม

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ฉ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ณ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	5
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	6
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	6
1.5 ขอบเขตของการวิจัย.....	6
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	7
1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
1.8 ประโยชน์ที่ได้รับ.....	10
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้.....	12
วิชาภาษาไทย	
2.2 ทักษะการอ่าน.....	15
2.3 การอ่านสะกดคำ.....	26
2.4 เกมมิพีเคชั่น.....	37
2.5 แรงจูงใจ.....	59
2.6 แบบทดสอบวัดทักษะ.....	70
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	77
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	84
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	84
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	85
3.3 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ.....	85

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	91
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	92
4. ผลการวิจัย.....	96
4.1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการ..... สอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน	96
4.2 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการ..... สอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ ร้อยละ 70	97
4.3 การศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับ..... การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	98
4.4 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียน..... ชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูก สะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	102
5. สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	103
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	105
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	106
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	112
บรรณานุกรม.....	114
ภาคผนวก.....	125
ก รายงานผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ.....	126
ข จดหมายขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ.....	128
ค เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์.....	135
ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	137
จ ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือคะแนนทดสอบทักษะการอ่านและแรงจูงใจของ..... นักเรียน	170
ประวัติผู้เขียน.....	196

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำยึดพยัญชนะเป็นหลัก.....	28
2.2 การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำยึดสระเป็นหลัก.....	28
2.3 การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำยึดสระและตัวสะกดเป็นหลัก.....	28
2.4 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง Game Game-based Learning..... และ Gamification	38
2.5 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการพื้นฐานของมนุษย์กับกลไกของเกม.....	44
2.6 ตารางแสดงผลการสังเคราะห์ขั้นตอนของเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการพัฒนาทักษะการ..... อ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย	47
2.7 ตารางแสดงกิจกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน.....	49
2.8 ตารางแสดงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการออกแบบการจัดการเรียนรู้.....	51
2.9 ตารางแสดงการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แจกลูกสะกดคำและเกมมิฟิเคชัน	54
3.1 แสดงโครงสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน.....	88
3.2 แสดงนิยามเชิงปฏิบัติการและตัวบ่งชี้แรงจูงใจในการอ่าน.....	88
3.3 แสดงองค์ประกอบข้อคำถามในแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน.....	89
4.1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอน.... แบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน	96
4.2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการ..... สอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70	97
4.3 ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับ..... การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	98
4.4 แสดงผลค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของ..... นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูก สะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน	102

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 แสดงขั้นตอนการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูก..... สะกดคำ	48
2.2 ภาพแสดงลำดับชั้นความต้องการของมนุษย์ตามแนวคิด Maslow.....	62

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกยุคศตวรรษที่ 21 มีความเจริญก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีสารสนเทศถูกพัฒนาขึ้นอย่างไร้ขีดจำกัด ข่าวสารต่าง ๆ ถูกส่งถึงกันอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้คนต้องปรับเปลี่ยนการดำเนินชีวิต เพื่อให้ทันกับก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของสังคม องค์กรต่าง ๆ หวังให้ผู้คนต้องมีทักษะที่จำเป็นในการดำเนินชีวิตท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก เช่น ทักษะการเรียนรู้ ทักษะสารสนเทศ ทักษะชีวิตและอาชีพ โดยเฉพาะทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่องค์การความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) (เบลล์กันกา และ แบรินต์, 2562) ต้องการให้เกิดกับนักเรียน เพื่อที่จะเตรียมพร้อมให้นักเรียนก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก เพราะมีกำลังคนที่มีทักษะพร้อมในการพัฒนาตน พัฒนาประเทศ

ทักษะต่าง ๆ เหล่านี้ต้องอาศัยการศึกษาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ ดังเห็นได้จาก วิเชียร เกตุสิงห์ และคณะ (2552) ที่ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ว่าเป็นการเรียนรู้ที่ต้องก้าวข้ามสาระวิชาไปสู่การเรียนรู้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตที่ครูสอนไม่ได้ นักเรียนต้องเรียนเอง หรือครูเป็นเพียงผู้ออกแบบการเรียนรู้และอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ และยังได้ชี้ให้เห็นอีกว่าการเรียนควรเป็นการเรียนจากการศึกษาค้นคว้า และให้นักเรียนได้ประเมินความก้าวหน้าการเรียนรู้ของตนเอง จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ดังกล่าวข้างต้น เป็นการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญที่เน้นให้นักเรียนลงมือศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ซึ่งต้องอาศัยทักษะ 3Rs8Cs ซึ่งทักษะ 3Rs ประกอบด้วย ความสามารถการอ่านออก ความสามารถการเขียน และทักษะในการคิดคำนวณ ที่เป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนรู้ต่อนักเรียนทุกคน และทักษะ 8Cs ที่ประกอบด้วย ทักษะการคิดและสามารถแก้ปัญหาได้ การคิดสร้างสรรค์ กระบวนการคิดข้ามวัฒนธรรม ความร่วมมือในการทำงานและภาวะความเป็นผู้นำ ทักษะในการสื่อสารรู้เท่าทันสื่อ ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี ทักษะอาชีพและการเรียนรู้ และความมีเมตตา มีระเบียบวินัย ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะที่สำคัญในการเรียนรู้ โดยเฉพาะการอ่านที่ถูกกำหนดให้เป็นหนึ่งในทักษะด้านความรู้ (Hard Skills) และเป็นทักษะแรกๆที่ทุกคนต้องมี เพื่อพัฒนาไปสู่ทักษะอื่น ๆ ในศตวรรษ 21

ทักษะการอ่านได้ถูกกำหนดขึ้นในนโยบายสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานของประเทศ เพราะประเทศไทยได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมการอ่านมาเป็นระยะเวลาอันยาวนาน ได้มีการกำหนดนโยบายเพื่อพัฒนาคุณภาพนักเรียน มุ่งให้นักเรียนมีสมรรถนะและทักษะด้านการอ่าน การคิดขั้นสูง นวัตกรรม วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน และการเลือกศึกษาต่อเพื่อมีงานทำ และในปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการก็ได้กำหนดหลักสำคัญในการประกาศนโยบายและจุดเน้นด้านการปฏิรูปกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาศักยภาพของคนไทยทุกช่วงวัย และได้มุ่งหวังให้นักเรียนทุกช่วงวัยได้รับการพัฒนาในทุกมิติ ทั้งในด้านโอกาส ความเท่าเทียม ความเสมอภาค ความปลอดภัย และมีสมรรถนะที่จำเป็น

ในศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งยกระดับคุณภาพการศึกษา พัฒนาและบูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างความฉลาดรู้ด้านการอ่าน สร้างตรรกะความคิดแบบเป็นเหตุเป็นผลให้นักเรียนไทยสามารถแข่งขันได้กับนานาชาติ (สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2564)

ผลสำรวจการอ่านในช่วงที่ผ่านมาโดยเฉพาะในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ได้ทำให้เกิดปัญหาการเรียนรู้ถดถอย ดังที่ ตรีนุช ไพชยนต์วิจิตร และ สรลชญา ธิติสุวรรณค์ (2565) ได้ศึกษาผลกระทบการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ต่อการศึกษา โดยได้ศึกษาการสำรวจถึงความคล่องในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และ 3 ของประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งเปรียบเทียบในระหว่างปีการศึกษา 2019-2020 ซึ่งเป็นปีที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 กับปีก่อนที่มีการแพร่ระบาด พบว่าเด็กมีความคล่องในการอ่านลดลงถึงร้อยละ 30 ซึ่งสอดคล้องกับผลการทดสอบความสามารถพื้นฐานของนักเรียนระดับชาติ National Test (NT) ปี 2563 ของประเทศไทยที่พบว่า ระดับคุณภาพของนักเรียนในด้านภาษาไทยอยู่ในระดับพอใช้ หรือร้อยละ 34.11 เท่านั้น และยังได้พบว่าผลการทดสอบระดับชาติของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 (O-NET) ปีการศึกษา 2564 สารการอ่านรายวิชาภาษาไทย ซึ่งจำแนกตามขนาดโรงเรียนพบว่าโรงเรียนขนาดเล็กมีค่าเฉลี่ยของคะแนนด้านการอ่านต่ำกว่าโรงเรียนขนาดกลางและขนาดใหญ่ (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2565) นอกจากนี้ได้พบว่า ผลการประเมิน PISA 2018 นักเรียนไทยมีคะแนนด้านการอ่านเพียง 393 คะแนน มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 40 ซึ่งต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของประเทศสมาชิก OECD ที่มีค่าเฉลี่ยร้อยละ 77 และยังคงลดลงตามช่วงเวลา ในขณะที่ประเทศอื่น ๆ ที่เคยมีผลคะแนนต่ำกว่าประเทศไทยได้พัฒนาขึ้น (สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2564)

ก่อนเกิดช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 สำนักการศึกษาได้มีรายงานว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6 ของโรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานครในปี 2561 จำนวน 173,837 คน มีเด็กนักเรียนที่มีปัญหาการอ่าน จำนวน 23,015 คน คิดเป็นร้อยละ 13.24 (แนวนหน้า, 2561) ซึ่งพบอุปสรรคในการเรียนการสอนคือ นักเรียนไม่สามารถจำและเขียนตัวอักษร นักเรียนขาดเรียนบ่อย ครอบครัวไม่ได้เอาใจใส่หรือส่งเสริมการอ่านการเขียน ผลักภาระให้ครูและโรงเรียนดูแล ซึ่งทั้งนี้ได้แนะนำแนวทางการแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยสนใจคือ โรงเรียนควรจัดกิจกรรมส่งเสริมปลูกฝังนิสัยรักการอ่านอย่างจริงจัง และนอกจากนี้ยังได้มีงานวิจัยเพื่อแก้ปัญหาการอ่านสะกดคำของนักเรียนมาอย่างต่อเนื่อง เช่นงานวิจัยของ ภัทรวดี ถิ่นกาญจนกุล และคณะ (2562) ที่ได้ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูก (สะกดคำ) คำภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเทพนคร เพราะพบว่านักเรียนยังมีปัญหาทางการเขียนสะกดคำไม่ถูกต้องและอ่านไม่ออก ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่ำ และยังส่งผลต่อการเรียนในกลุ่มสาระวิชาอื่น ส่งผลให้นักเรียนเกิดทัศนคติที่ไม่ดีต่อการอ่าน ไม่อยากเรียน ขาดแรงจูงใจในการเรียนนอกจากนี้ยังได้พบงานวิจัยของ ภาณุวัฒน์ จารุณัย และ แสงเดือน คงนาวัง (2564) ที่ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี เพราะพบ

ปัญหานักเรียนส่วนใหญ่อ่านหนังสือไม่คล่อง สะกดคำไม่เป็น เลือกรำเป็นคำ ๆ และเขียนคำพื้นฐานไม่ถูก และเมื่อสอบถามนักเรียนได้พบว่า นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยชอบเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพราะเนื้อหามีจำนวนมาก เรียนไม่ทัน เรียนไม่สนุก จึงทำให้ผู้วิจัยได้นำวิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับ เกมทางภาษามาจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านคำพื้นฐานของนักเรียน และได้พบว่า นักเรียนมีความสามารถในการอ่านคำพื้นฐานในระดับที่สูงขึ้น และยังมีความพึงพอใจต่อวิธีดังกล่าวอยู่ในระดับมาก

จากผลสำรวจปัญหาของเด็กที่อ่านไม่ออกนี้ ได้แสดงให้เห็นว่าปัญหาการอ่านไม่ออกของเด็กไทย นั้นมีมาอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงสาเหตุของปัญหาที่ทำให้เด็กนักเรียนอ่านไม่ออก ได้พบงานวิจัยที่ได้ศึกษาสาเหตุของปัญหาและพยายามหาวิธีแก้ปัญหาของสาเหตุต่าง ๆ ในข้างต้น เช่น งานวิจัยเพื่อแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกของเด็ก ที่พยายามศึกษาและประยุกต์ใช้เครื่องมือในรูปแบบต่าง ๆ โดยการนำแนวคิด เทคนิค รูปแบบวิธีการจัดการเรียนการสอนมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการวิจัย เพื่อแก้ปัญหาในด้านการอ่าน และเพื่อให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการอ่านหนังสือมากขึ้น ดังตัวอย่างงานวิจัยของ ญัฐพงศ์ เชื้อเพชร และ ยุรวิวัฒน์ คล้ายมงคล (2561) ได้ศึกษาสภาพและแนวทางการแก้ปัญหาการอ่านและเขียนสะกดคำของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาสภาพและแนวทางในการแก้ไข ปัญหาการอ่านสะกดคำ สาเหตุสำคัญที่ทำให้เด็กนักเรียนประถมศึกษาอ่านไม่ออก คือ การที่นักเรียนขาดทักษะในการสะกดคำ ครูที่สอนภาษาไทยได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่อย่างอื่นในโรงเรียน ครูที่สอนภาษาไทยในระดับประถมศึกษาตอนต้นไม่ได้สำเร็จการศึกษาสาขาวิชาภาษาไทย จึงไม่รู้หลักการสอนภาษาไทย นักเรียนที่โรงเรียนรับเข้ามามีหลากหลายปัญหา เวลาในการสอนซ่อมเสริมมีจำกัดซึ่งครูมีทั้งภาระงานทั้งในและนอก หน่วยงาน ขาดกิจกรรมการอ่านและเขียนสะกดคำ และได้เสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาไว้โดยเฉพาะเรื่อง การจัดการกิจกรรมการอ่านว่าควรมีการจัดการกิจกรรมให้มีการส่งเสริมในเรื่องของการผลิตสื่อการสอนและนวัตกรรม ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำได้ในรูปแบบที่ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินแต่ได้รับความรู้โดยไม่รู้สึกรู้ว่าเป็นการเรียน และวิธีการสอนอ่านและเขียนสะกดคำที่ได้ผลมากที่สุด คือการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่สำนักงานติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาได้พบ จากการติดตามการดำเนินงานการอ่านและการเขียนที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดนโยบายพัฒนาการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นคุณภาพการอ่านรู้เรื่องและสื่อสารได้ โดยมีมาตรการให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เร่งดำเนินการ เพื่อให้เด็กนักเรียนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานสามารถอ่านออกเขียนได้ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ ในระดับต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งได้พบว่า ครูผู้สอนภาษาไทยมีความคิดเห็นว่าการสอนแบบแจกลูกสะกดคำมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้กับการสอนอ่านและเขียน เพื่อให้เด็กนักเรียนอ่านออกเขียนได้ สำนักติดตามและ ประเมินผลการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558) และนอกจากนี้ยังได้พบว่าวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำเป็นวิธีการที่สมเด็จพระกนิษฐาธิราชเจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้มีรับสั่งให้กระทรวงศึกษาธิการ นายกมล รอดคล้าย เลขาธิการคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานพัฒนาการอ่านแบบแจกลูกสะกดคำและพิจารณาหาวิธีการขยาย การสอนดังกล่าว เพราะเป็นพื้นฐานที่เป็นประโยชน์ที่ทำให้เด็กอ่านออกเขียนได้ (แพง ชินพงศ์, 2558)

และงานวิจัยหลายงาน เช่น งานวิจัยของ วิวัฒน์ มีสุวรรณ (2562) ที่ได้คิดหาแนวทางแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกของนักเรียน โดยนำเทคโนโลยีออกเมนเตดเรียลลิตี (Augmented Reality) ร่วมกับหนังสือการ์ตูน เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏว่านักเรียนมีพฤติกรรมเกี่ยวกับการอ่านไปในทางดีขึ้น มีจุดมุ่งหมายในการอ่าน มีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านหนังสือ ซึ่งเป็นการแสดงออกให้เห็นว่านักเรียนมีความตระหนักและเห็นความสำคัญกับการอ่านมากขึ้น

จากตัวอย่างงานวิจัยที่ได้ศึกษาและแก้ปัญหาการอ่านไม่ออกของนักเรียนที่ได้กล่าวมานี้ แสดงให้เห็นถึงผลของการอ่านหนังสือไม่ออก ที่ทำให้นักเรียนขาดความสนใจพัฒนาทักษะด้านการอ่าน ขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ นักวิจัยหลายคนจึงได้พยายามนำรูปแบบ เทคนิคต่าง ๆ มาช่วยในการสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดการพัฒนาทักษะการอ่าน ซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่น่าสนใจคือ การสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน ที่เป็นการนำกลไกของเกมมาประยุกต์เข้ากับบทเรียนเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียนในบริบทที่ไม่ใช่เล่นเกม โดยกลไกนี้เป็นวิธีสร้างแรงจูงใจทางโลกเสมือนให้บรรลุตามเป้าหมาย ทำให้นักเรียนเรียนเนื้อหาไม่น่าเบื่อ และสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งบุคคลที่มีแรงจูงใจจะเกิดความกระตือรือร้นและพยายามดิ้นรนเพื่อให้สิ่งที่ทำบรรลุเป้าหมาย (วรรณธิดา ยลวิลาศ, 2562) ในงานวิจัยของ วรารัตนา แสงธิป (2564) ได้นำเทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมและสร้างแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อแก้ไขปัญหาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ ซึ่งเป็นการอ่านที่ใช้กระบวนการคิด เพื่อระบุค้นหาความหมาย ตีความ และสรุปความเรื่องที่อ่าน โดยต้องอาศัยความรู้เรื่องคำศัพท์ ไวยากรณ์ และเทคนิคการอ่าน ทั้งนี้งานวิจัยนี้ได้มุ่งหวังสร้างความพร้อมและเจตคติที่ดีในการเรียนภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีสอนแบบเน้นภาระงาน โดยเน้นให้นักเรียนมีโอกาสใช้ภาษาในเงื่อนไขของสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นในระหว่างปฏิบัติภาระงาน ภายใต้เรื่องราวของเกม และแทรกเงื่อนไขของเกมมิฟิเคชันต่าง ๆ ในระหว่างการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้แข่งขัน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าใจบทอ่านภาษาอังกฤษ และมีความแรงจูงใจที่ดีในการเรียนและการใช้ภาษาอังกฤษมากยิ่งขึ้น ผลจากการวิจัยปรากฏว่าทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการอ่านภาษาอังกฤษมากขึ้น และส่งผลสัมฤทธิ์ให้นักเรียนมีผลการเรียนดีขึ้น โดยผลของงานวิจัยนี้เป็นตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงการนำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันมาช่วยในเรื่องของการจัดการเรียนรู้ในเรื่องของการอ่านเพื่อความเข้าใจ ที่สามารถแก้ปัญหานักเรียนที่ขาดแรงจูงใจในการอ่านให้มีแรงจูงใจในการอ่านมากขึ้น และเมื่อมีแรงจูงใจในการอ่านก็จะส่งผลให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นเกิดการพัฒนาความสามารถในการอ่านของตนเองมากขึ้น และอีกตัวอย่างงานวิจัยที่ได้นำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันมาพัฒนาความสามารถในการอ่าน คืองานวิจัยของ อติศักดิ์ เมฆสมุทร และคณะ (2560) ที่มีจุดประสงค์เพื่อวัดความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการใช้นวัตกรรมเกมมิฟิเคชันจัดการเรียนรู้ ผลปรากฏว่า ความสามารถในการอ่านออกเสียงคำควบกล้ำของนักเรียนอยู่ในเกณฑ์ระดับดีมาก ผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และนักเรียนมีความพึงพอใจในการอ่านอยู่ในระดับมากที่สุด จากตัวอย่างงานวิจัยทำให้เห็นว่า การนำเทคนิค

ของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษนั้น นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนรู้ เพราะเกมมิฟิเคชันทำให้บรรยากาศในการเรียนเอื้ออำนวยและส่งเสริมการเรียนรู้ ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นสนใจที่จะพัฒนาความสามารถในการอ่านของตนเองมากขึ้น

จากที่ผู้วิจัยได้ฝึกปฏิบัติการสอนในโรงเรียนที่อยู่ในกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็ก ได้พบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ไม่สามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้องเป็นจำนวนมาก มักออกเสียงของคำไม่ถูกต้อง จึงทำให้ไม่สามารถอ่านคำติดต่อกันเป็นประโยคและตีความหมายของสาระที่เรียนรู้ได้ จึงกล่าวได้ว่าทักษะการอ่านและความสามารถในการอ่านออกเสียงมีความสำคัญและจำเป็นต้องเร่งแก้ไขและพัฒนา เนื่องจากปัญหาดังกล่าวจะส่งผลกระทบต่อการศึกษาในรายวิชาภาษาไทยและวิชาอื่น ๆ โดยเฉพาะนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถสื่อสารผ่านกระบวนการอ่านและการเขียนได้เท่าที่ควร ขาดความมั่นใจในตนเอง ซึ่งส่งผลกระทบต่อให้นักเรียนขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ขาดแรงจูงใจในการที่จะพัฒนาทักษะการอ่าน สอดคล้องกับรายงานการวิจัยของสำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (2553) ที่ได้ศึกษาสถานการณ์การอ่านและดัชนีการอ่านของไทย โดยได้ศึกษาลักษณะนิสัยการอ่าน จากกรณีผู้ที่มีนิสัยไม่ชอบการอ่าน พบว่า การอ่านหนังสือไม่ออกอ่านไม่คล่อง อ่านไม่ได้ หรือไม่มีประสิทธิภาพในการอ่าน เป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ไม่ชอบอ่านหนังสือ หรือกล่าวได้ว่าเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้อ่านขาดแรงจูงใจในการอ่าน

ดังนั้นจึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ ซึ่งเป็นวิธีการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน ที่สำนักงานติดตามและประเมินผลการจัดการศึกษาได้พบจากการติดตามการดำเนินงานการอ่านว่า เป็นวิธีที่ครูผู้สอนภาษาไทยมีความคิดเห็นว่าการสอนแบบแจกลูกสะกดคำมีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้กับการสอนอ่านและเขียน เพื่อให้นักเรียนอ่านออกเขียนได้ (สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558) มาพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน แก้ปัญหานักเรียนที่ไม่สามารถอ่านสะกดคำได้ ให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงของคำได้ถูกและแปลความหมายได้ตรงกับเสียง ร่วมกับการนำเทคนิคของเกมมิฟิเคชัน ที่ได้พบจากงานวิจัยของผู้วิจัยหลายคนที่ได้นำเกมมิฟิเคชันมาจัดการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ โดยทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์เข้ากับวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำเพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน สร้างแรงจูงใจในการอ่านให้นักเรียนสามารถพัฒนาการอ่านของตนเอง ปรับบรรยากาศการเรียนรู้ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาการอ่าน ด้วยการใช้กลไกของเกม เช่น การให้แต้ม รางวัล เพื่อตอบสนองความต้องการ และให้กำลังใจนักเรียนในการฝึกพัฒนาความสามารถในการอ่านของตนเองมากขึ้น

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 หรือไม่

1.2.3 นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีแรงจูงใจในการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับใด

1.2.4 ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันเป็นไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน

1.3.2 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70

1.3.3 เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

1.3.4 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.4.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

1.4.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีแรงจูงใจในการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก

1.4.4 ทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

1.5.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

(1) ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็กสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 อำเภอเมืองสมุทรปราการ อำเภอพระประแดง และอำเภอพระสมุทรเจดีย์ มีจำนวนโรงเรียน 17 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 1,062 คน

โดยแบ่งออกเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งหมด 706 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1, 2565)

(2) กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนคลองบางปู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยสุ่มนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนขนาดเล็ก ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 ประกอบด้วย 3 อำเภอ คือ อำเภอเมืองสมุทรปราการ อำเภอพระประแดง และอำเภอพระสมุทรเจดีย์ ซึ่งมีโรงเรียนขนาดเล็กทั้งหมด 17 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 706 คน สุ่มได้อำเภอเมืองสมุทรปราการ ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนขนาดเล็ก 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนคลองเสาธง โรงเรียนคลองบางปู โรงเรียนวัดบางด้วน โรงเรียนวัดบางนางเกรง และโรงเรียนนิลรัตน์อนุสรณ์ มีจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งหมด 175 คน และสุ่มได้ 1 โรงเรียนคือ โรงเรียนคลองบางปู ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจำนวน 40 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 13 คนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน

1.5.2 ตัวแปรที่ศึกษา

- (1) ตัวแปรต้น การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
- (2) ตัวแปรตาม ประกอบด้วย ทักษะการอ่าน และแรงจูงใจในการอ่าน

1.5.3 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเนื้อหาวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ ที่ได้แนวทางมาจากสถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ที่ได้จัดทำเป็นคู่มือเพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนที่อ่านไม่ออกด้วยวิธีการแจกลูกสะกดคำ ซึ่งเป็นวิธีการที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง เพื่อเป็นแนวทางให้ครูผู้สอนได้นำไปเป็นแนวทางปรับใช้ให้เข้ากับบริบท เพื่อแก้ปัญหาให้นักเรียนที่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ โดยเริ่มจากการเรียนรู้รูปและเสียงของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ การแจกลูกสะกดคำตามมาตราตัวสะกด พยัญชนะควบกล้ำ และอักษรนำ

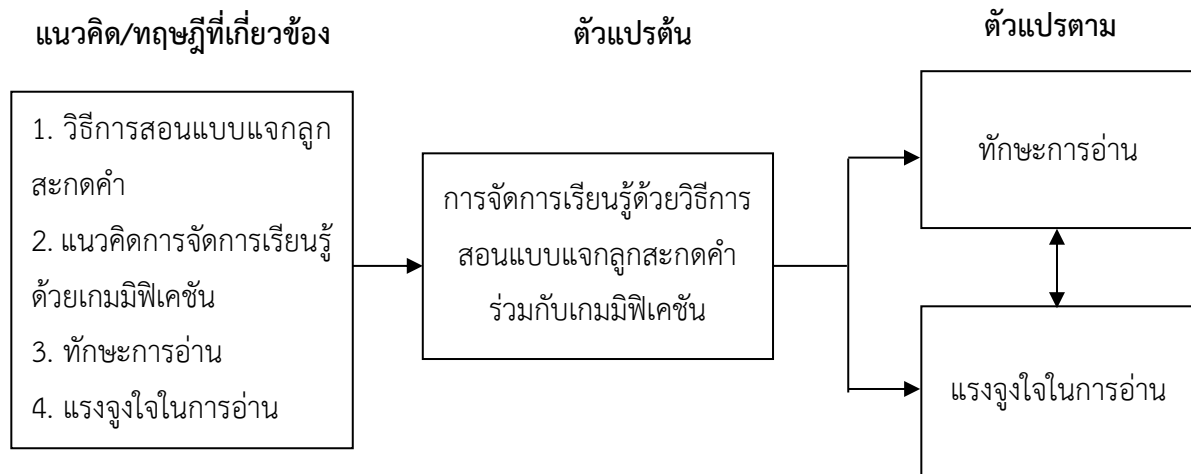
1.5.4 ขอบเขตด้านเวลา

ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 เป็นระยะเวลา 5 สัปดาห์ 17 คาบเรียน คาบเรียนละ 1 ชั่วโมง รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ที่เกี่ยวกับการพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โดยผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการจัดการเรียนรู้ด้วย

วิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ดังนี้



1.7 นิยามศัพท์เฉพาะ

วิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ หมายถึง การอ่านออกเสียงสะกดคำแยกตามพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ โดยเริ่มจากการสังเกตรูปและออกเสียงของพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ แล้วเทียบเสียงแจกแจงส่วนประกอบของคำ ว่าคำนั้นมีพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์อะไร และลำดับการเรียนรู้โดยเริ่มจากการแจกลูกสะกดคำตามเสียงของมาตราตัวสะกด แจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้และไม่แท้ แจกลูกสะกดคำที่มีอักษร อ น า ย และ ห นำ แจกลูกสะกดคำที่มีอักษรสูงนำ อักษรต่ำเดี่ยว และแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว ทำให้สามารถอ่านออกเสียงคำต่าง ๆ ในภาษาไทยได้

การจัดการเรียนรู้โดยเกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำขั้นตอนของเกมมิฟิเคชันทั้ง 5 ขั้นตอนที่คุณวิจัยได้สังเคราะห์จากแนวคิดของนักการศึกษาทั้ง 4 คน คือ 1) Hwang and Fu (2019) 2) MacMeekin (2013) 3) ชนัตต์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) และ 4) ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) ซึ่งประกอบด้วย ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ ขั้นที่ 3 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นที่ 4 ระบุทรัพยากร และขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้กลไกของเกม มาประยุกต์ใช้เชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน แล้วนำกลไกของเกมมิฟิเคชัน คือ การสะสมแต้ม เหรียญตรา รางวัล และตารางจัดอันดับ มาช่วยในการกระตุ้น ตอบสนองความต้องการ และสร้างแรงจูงใจในการอ่านออกเสียงให้นักเรียนระหว่างดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หมายถึง การดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย ขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ผู้สอนจะแจ้งวัตถุประสงค์ของการทำภารกิจต่าง ๆ ตามแผนการสอน ให้นักเรียนทราบ และนักเรียนจะได้แผนระบุตำแหน่งที่อยู่ล่าสุดของนักเรียนหรือตำแหน่งที่นักเรียนเริ่มต้น เพื่อให้ นักเรียนได้ทราบตำแหน่งปัจจุบันหรือจุดเริ่มต้นของตนเอง พร้อมทั้งเขียนระบุอาชีพที่นักเรียนอยากเป็นในอนาคตเพื่อใช้จำลองร่างอวตารของตนเอง

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน เมื่อนักเรียนเริ่มฝึกพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำตามลำดับของเนื้อหาการแจกลูกสะกดคำ โดยเริ่มตั้งแต่การอ่านออกเสียงสะกดคำแยกตามพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ โดยเริ่มจากการสังเกตรูปและออกเสียงของพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ แล้วเทียบเสียงแจกแจง ส่วนประกอบของคำ ว่าคำนั้นมีพยัญชนะ สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์อะไร แล้วจึงแจกลูกออกเสียงของคำ ให้ผ่านเกณฑ์คะแนนตามที่ผู้สอนได้กำหนดไว้ เมื่อนักเรียนมีผลคะแนนแต่ละครั้งผ่านเกณฑ์ นักเรียนจะได้รับแต้มสะสม เมื่อแต้มสะสมมีจำนวนครบตามกำหนดนักเรียนจะสามารถเข้าไปสวมนเครื่องแต่งกายให้ร่างอวตารของตนเองได้ ในขณะที่เดียวกันนักเรียนที่มีจำนวนแต้มสะสมเกินจำนวน จะสามารถนำไปช่วยเพื่อนโดยผู้ที่มีแต้มเกินจำนวนจะเป็นผู้ฝึกทักษะให้เพื่อนจนกระทั่งเพื่อนได้บรรลุวัตถุประสงค์ที่ถูกกำหนดไว้ จากนั้นจะได้เหรียญผู้นำทางและมีชื่อระบุที่บอร์ดจัดอันดับ และได้สิทธิ์เข้าไปสวมนเครื่องแต่งกายให้ร่างอวตารของตนเองอีกครั้ง

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป เป็นการทบทวนเนื้อหาการแจกลูกสะกดคำตามลำดับ จากนั้นจึงจัดลำดับนักเรียนตามแต้มและเหรียญที่นักเรียนได้ เพื่อให้ นักเรียนได้รับรู้ความสามารถและเห็นเป้าหมายในการพัฒนาตนเองมากขึ้น และเมื่อนักเรียนสวมนเครื่องแต่งกายให้ร่างอวตารของตนเองได้สำเร็จ ร่างอวตารของนักเรียนคือรางวัลที่นักเรียนจะได้รับหลังเสร็จสิ้นภารกิจแจกลูกสะกดคำหรือบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในแต่ละแผน

เกณฑ์ร้อยละ 70 หมายถึง คะแนนทักษะการอ่านออกเสียงภาษาไทยของนักเรียนซึ่งมีค่าไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็มจากแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการอ่าน ซึ่งเป็นเกณฑ์ที่โรงเรียนใช้ในการประเมินการอ่านของนักเรียน (โรงเรียนคลองบางปู, 2564)

ทักษะการอ่าน หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการอ่านออกเสียงพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ได้ถูกต้องตามเสียงของคำ ที่วัดโดยแบบวัดทักษะการอ่าน ซึ่งเป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยและการออกเสียงคำที่ใช้วัดทักษะการอ่าน ซึ่งจะสามารถทำให้นักเรียนอ่านออกเสียงคำใหม่ที่ได้ถูกต้อง

แรงจูงใจในการอ่าน หมายถึง ความตั้งใจต่อการพัฒนาการอ่านออกเสียงของนักเรียน เพื่อให้ประสบความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่ได้ตั้งไว้ โดยใช้แบบวัดแบบตรวจสอบรายการด้วยเกณฑ์การให้คะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ โดยแบ่งออกเป็น 2 ด้าน ได้แก่ 1) แรงจูงใจภายใน เป็นแรงจูงใจที่มาจากภายในตัวของนักเรียน ทำให้นักเรียนอยากพัฒนาทักษะการอ่านด้วยตนเอง 2) แรงจูงใจภายนอก เป็นความต้องการที่จะพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อให้ได้มาซึ่งแต้มและรางวัล

นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 13 คน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน โรงเรียนคลองบางปู อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ มีจำนวนทั้งสิ้น 40 คน

1.8 ประโยชน์ที่ได้รับ

1.8.1 นักเรียนมีทักษะการอ่านมากขึ้น

1.8.2 นักเรียนมีแรงจูงใจในการอ่าน

1.8.3 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยและผู้สนใจได้แนวทางการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปใช้พัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนและเป็นแนวทางพัฒนาไปสู่การนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในรายวิชาอื่น ๆ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ดังนี้

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

2.1.1 วิสัยทัศน์

2.1.2 หลักการ

2.1.3 สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

2.1.4 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

2.1.5 คุณภาพนักเรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2.2 ทักษะการอ่าน

2.2.1 ความสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่าน

2.2.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่าน

2.2.3 องค์ประกอบของการอ่าน

2.2.4 ปัญหาการอ่านสะกดคำ

2.2.5 ปัจจัยที่ส่งเสริมพฤติกรรมการอ่าน

2.2.6 การพัฒนาทักษะการอ่าน

2.2.7 การวัดและประเมินผล การอ่าน

2.3 การอ่านสะกดคำ

2.3.1 ความหมายของการอ่านสะกดคำ

2.3.2 ความสำคัญของการอ่านสะกดคำ

2.3.3 แนวทางการสอนอ่านสะกดคำ

2.3.4 ขั้นตอนวิธีการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำ

2.4 เกมมิฟิเคชัน

2.4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

2.4.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน

2.4.3 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

2.4.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

- 2.4.5 เกมมิฟิเคชันกับการสร้างแรงจูงใจ
- 2.4.6 ขั้นตอนของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้

2.5 แรงจูงใจ

- 2.5.1 ความหมายของแรงจูงใจ
- 2.5.2 ความสำคัญของการสร้างแรงจูงใจ
- 2.5.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแรงจูงใจ
- 2.5.4 ประเภทของแรงจูงใจ
- 2.5.5 องค์ประกอบของแรงจูงใจ
- 2.5.6 ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจ
- 2.5.7 วิธีการสร้างแรงจูงใจ
- 2.5.8 การวัดและประเมินผลแรงจูงใจ

2.6 แบบทดสอบวัดทักษะ

- 2.6.1 ความหมายแบบทดสอบวัดทักษะ
- 2.6.2 ประเภทของแบบทดสอบ
- 2.6.3 การสร้างแบบทดสอบ
- 2.6.4 การหาคุณภาพของแบบทดสอบ

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 2.7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ
- 2.7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551(ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) จัดทำขึ้นเพื่อให้สถานศึกษาได้นำไปใช้เป็นกรอบทิศทางในการจัดทำหลักสูตรของสถานศึกษาและจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ซึ่งในหลักสูตรแกนกลางศึกษานี้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัด เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรในสถานศึกษา และยังช่วยในเรื่องของการวัดและประเมินผลนักเรียน มุ่งพัฒนานักเรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย ความรู้ และคุณธรรม มีความรู้และมีทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา โดยมุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญและเชื่อว่านักเรียนทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตามศักยภาพ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และมาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อทุกสาระวิชาต้องยึดเป็นแนวปฏิบัติเดียวกัน ดังนี้

2.1.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนานักเรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

2.1.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

- (1) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดมุ่งหมายและมาตรฐานการเรียนรู้ เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรม บนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
- (2) เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
- (3) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
- (4) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
- (5) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ
- (6) เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

2.1.3 สมรรถนะสำคัญของนักเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนานักเรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ คือ

- (1) ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาตนเอง
- (2) ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
- (3) ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

(4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

(5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

2.1.4 มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ได้ระบุถึงการเรียนรู้ภาษาไทยว่า เป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญเพื่อใช้ในการสื่อสาร การเรียนรู้ อย่างมีประสิทธิภาพ และเพื่อนำไปใช้ในชีวิตรจริง ซึ่งทักษะที่ต้องฝึกฝน มีดังนี้

การอ่าน เป็นการอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่าน ในใจเพื่อสร้างความเข้าใจ การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตรประจำวัน

การเขียน การเขียนสะกดคำตามอักขระวิธี การเขียนสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ การเขียนเรียงความ ย่อความ เขียนรายงานจากการศึกษาค้นคว้า เขียนวิเคราะห์วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์

การฟัง การดู และการพูด ฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก พูดตามลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และพูด เพื่อโน้มน้าวใจ

หลักการใช้ภาษาไทย ศึกษาธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้อง เหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศใน ภาษาไทย

วรรณคดีและวรรณกรรม วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่า ของงานประพันธ์และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจ บทเห่ บทร้องเล่นเพลงพื้นบ้านต่าง ๆ ที่ได้ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวสังคมในอดีต และความงามทาง ภาษา เพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

2.1.5 คุณภาพนักเรียนจบการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ได้ระบุคุณภาพของนักเรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ทำให้เห็นความสำคัญของการอ่านว่า ต้อง สามารถอ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง อธิบายความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยของคำ ประโยค ข้อความ สำนวนโวหารจากเรื่องที่อ่าน เข้าใจคำแนะนำ คำอธิบายใน คู่มือต่าง ๆ แยกแยะข้อคิดเห็นและข้อเท็จจริง จับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน นำความรู้ ความคิดจากเรื่องที่ อ่านไปตัดสินใจแก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตร มีมารยาทและมีนิสัยรักการอ่าน และเห็นคุณค่าของสิ่งที่อ่าน และนอกจากนี้ยังได้ระบุถึงทักษะต่าง ๆ ที่ต้องเกิดกับนักเรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ว่าต้องมีทักษะใน การคัดลายมือ การเขียนแสดงความรู้สึกและความคิดเห็น เขียนอย่างสร้างสรรค์ มีทักษะในการพูดแสดง

ความรู้ความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังและดู สกศคคำและเข้าใจความหมายของคำ ชนิดของประโยค เห็นคุณค่าของวรรณคดีและวรรณกรรม นำข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้

จากการศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ทำให้เห็นว่า หลักสูตรต้องการมุ่งพัฒนานักเรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งร่างกาย ความรู้ คุณธรรม บนพื้นฐานที่เชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ โดยเริ่มจากทักษะสำคัญของการเรียนรู้คือ ทักษะการอ่าน ซึ่งได้ระบุไว้เป็นข้อแรก ของทักษะการเรียนรู้ที่นักเรียนทุกคนต้องฝึกฝนเพื่อพัฒนาตนเองไปสู่ทักษะอื่น ๆ

2.2 ทักษะการอ่าน

การพัฒนาทักษะการอ่าน เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนภาษา ซึ่งการอ่านจะประสบผลสำเร็จขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น ประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน ความสนใจในเรื่องที่อ่าน ความสามารถในด้านภาษา ในการวิจัยเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านออกเสียงสกศคคำ ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงปัญหาที่ทำให้นักเรียนอ่านสกศคคำไม่ถูกต้อง จากนักการศึกษาและงานวิจัยต่าง ๆ ดังนี้

2.2.1 ความสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่าน

การพัฒนาทักษะการอ่านมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะฝึกทักษะให้นักเรียนสามารถอ่านข้อความต่าง ๆ ได้อย่างเข้าใจ หรือตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งการอ่านจะประสบผลสำเร็จเพียงใดขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น ประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน ความสนใจในเรื่องที่อ่าน ความสามารถในด้านภาษา และจุดมุ่งหมายของการอ่าน ซึ่งนักการศึกษาและผู้วิจัยได้กล่าวถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการอ่านไว้ ดังนี้

สนิท สัตโยภาส (2545) กล่าวว่า ทักษะการอ่านเป็นทักษะที่ควรฝึกฝนบ่อย ๆ เพราะสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาชีวิตด้านต่าง ๆ ซึ่งการฝึกทักษะการอ่านควรฝึกอย่างสม่ำเสมอ และถูกวิธีจนกระทั่งเกิดความเชี่ยวชาญ

กาญจนา เข้มศรีจันทร์ (2552) ได้กล่าวถึงการอ่านว่ามีความสำคัญ ดังนี้

(1) การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนจำเป็นต้องอ่านหนังสือเพื่อการศึกษาหาความรู้ด้านต่าง ๆ

(2) การอ่านเป็นเครื่องมือช่วยให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนางานของตนได้

(3) การอ่านเป็นเครื่องมือสืบทอดทางวัฒนธรรมของคนรุ่นต่อ ๆ ไป

(4) การอ่านเป็นวิธีการส่งเสริมให้มีความคิดอ่าน และฉลาดรอบรู้ เพราะประสบการณ์ที่ได้จากการอ่านจะทำให้เกิดความคิด เกิดสติปัญญา เป็นคนฉลาดรอบรู้ได้

(5) การอ่านเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เป็นวิธีหนึ่งในการแสวงหาความสุขให้กับตัวเองที่ง่ายที่สุดและได้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด

(6) การอ่านเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ทั้งด้านจิตใจและบุคลิกภาพ เพราะเมื่ออ่านมากย่อมรู้มาก สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

(7) การอ่านเป็นเครื่องมือในการพัฒนาระบบการเมือง การปกครอง ศาสนา ประวัติศาสตร์และสังคม

(8) การอ่านเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาระบบการสื่อสารและการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

สรวงมณฑ์ สิทธิสมาน (2564) ได้กล่าวว่า การอ่านช่วยพัฒนาสมองส่วน IQ ทักษะด้านความจำ การคิด ผึกสมาธิ การเรียงลำดับข้อมูล ทักษะการสื่อสาร การสร้างจินตนาการ และทักษะทางอารมณ์ และงานวิจัยของศาสตราจารย์ควาซิมะ ริวตะ มหาวิทยาลัยโทโฮะกุ ประเทศญี่ปุ่น ยังระบุว่า “เวลาที่เรารออ่านสมองกลีบหน้า สมองกลีบข้าง สมองกลีบขมับ และสมองกลีบท้ายทอยจะถูกกระตุ้นให้ทำงาน ยิ่งถ้าอ่านออกเสียงไปด้วย ก็จะช่วยกระตุ้นให้สมองสร้างเส้นใยใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น”

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า การพัฒนาทักษะการอ่านนั้นมีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะฝึกทักษะให้นักเรียนสามารถอ่านข้อความต่าง ๆ ได้อย่างเข้าใจ เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ช่วยพัฒนาสมองส่วน IQ ทักษะด้านความจำ การคิด ผึกสมาธิ การเรียงลำดับข้อมูล ทักษะการสื่อสาร การสร้างจินตนาการ และทักษะทางอารมณ์ ดังนั้นจึงต้องมีพื้นฐานในเรื่องของการอ่านสะกดคำที่ถูกต้อง เพราะการอ่านสะกดคำที่ถูกต้องจะช่วยให้ นักเรียนสามารถแปลความหมายของคำได้ตรงกับเสียง และเมื่อนักเรียนพบคำใหม่ก็จะสามารถอ่านออกเสียงของคำได้ถูกต้อง สื่อความหมายได้ชัดเจน ส่งผลให้พัฒนาไปสู่การอ่านขั้นต่อไป

2.2.2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการอ่าน

Cochrane et al. (1984, อ้างถึงใน บังอร พานทอง, 2534) ได้กล่าวถึง พัฒนาการของเด็กเกี่ยวกับทักษะการอ่านไว้ ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 เป็นการเรียนรู้เบื้องต้นถึงความสัมพันธ์ของตนเองกับหนังสือ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ระยะประกอบด้วยดังนี้

(1) ระยะเริ่มเรียนรู้ เป็นขั้นตอนเริ่มต้นตั้งแต่แรกเกิด ซึ่งจะเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมและประสบการณ์

(2) ระยะที่รู้สึกว่าเป็นผู้อ่าน เริ่มรู้วิธีการอ่านหนังสือและจับหนังสือได้ถูกต้อง สนใจรูปภาพและความหมายของรูปภาพ

(3) ระยะที่เด็กเริ่มเรียนรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เริ่มทำความเข้าใจตัวอักษรและเสียงของตัวอักษร เริ่มรู้จักและมีการนำคำไปใช้

ขั้นที่ 2 ขั้นสามารถอ่านได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ ซึ่งในขั้นนี้เด็กจะมีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เสียงระบบภาษามากขึ้น รู้ความหมายและสามารถอ่านคำง่าย ๆ ได้ เริ่มนำความสามารถของตนเองมาใช้ในสิ่งที่ต้องการอ่าน ซึ่งในขั้นนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ระยะ ดังนี้

(1) ระยะที่มีความมั่นใจ จะเริ่มมีความอยากอ่านมากขึ้น อยากอ่านให้ผู้อื่นฟัง สามารถเข้าใจความหมายของคำและนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ และหลังจากนั้นเด็กก็จะสามารถอ่านออกได้อย่างเป็นธรรมชาติ

(2) ระยะเวลาที่เด็กมีความสามารถในการอ่านอย่างอิสระมากขึ้น สามารถอ่านได้ด้วยตนเองและสนใจที่จะอ่านเพื่อความพอใจของตนเองมากกว่าที่จะอ่านให้ผู้อื่นฟัง

(3) ระยะเวลาที่มีทักษะการอ่าน เด็กที่มีการพัฒนามาถึงระยะนี้ จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการอ่าน เลือกสิ่งที่ต้องการอ่านได้ด้วยตนเอง โดยมาจากความต้องการส่วนตัวที่ต้องการค้นหาความรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่ตนสนใจ ซึ่งความสามารถในการอ่านมักจะเป็นไปตามลำดับขั้น ซึ่งจะสามารถผ่านไปได้ด้วยดีตามลำดับ แต่บางคนอาจพบปัญหาไม่สามารถผ่านขั้นตอนการพัฒนาการอ่านไปได้ ซึ่งต้องได้รับการชี้แนะจึงจะสามารถประสบความสำเร็จ ซึ่งข้อบกพร่องที่พบเกิดจาก

(1) ไม่สามารถทำความเข้าใจเนื้อเรื่องตามตัวอักษรปรากฏ

(2) มีพฤติกรรมตรงข้ามกับกลุ่มแรก ซึ่งอาจออกเสียงของพยัญชนะหรือคำได้สมบูรณ์แต่ในบางครั้งไม่เข้าใจความหมาย

ไม่สนใจหรือไม่เห็นความสำคัญของการอ่านว่าเป็นบันไดสู่ความสำเร็จต่าง ๆ ซึ่งจะพยายามหลีกเลี่ยงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

ทิสนา แคมมณี (2563) กล่าวว่า บรูเนอร์ ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาที่สนใจในการศึกษาเรื่องของพัฒนาการทางสติปัญญาต่อเนื่องจากเพียเจต์ ซึ่งเชื่อว่ามนุษย์เลือกที่จะรับรู้สิ่งที่ตนสนใจ ซึ่งแนวคิดที่สำคัญของบรูเนอร์เกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนรู้ คือ การจัดโครงสร้างของความรู้ให้มีความสัมพันธ์และสอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา จัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความพร้อม และการสร้างแรงจูงใจภายในก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในการเรียนรู้ ซึ่งบรูเนอร์แบ่งขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาออกเป็น 3 ขั้น ดังนี้

(1) ขั้นการเรียนรู้จากการกระทำ คือ ขั้นของการเรียนรู้ที่ใช้ประสาทสัมผัสรับรู้สิ่งต่าง ๆ ซึ่งการลงมือทำจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

(2) ขั้นการเรียนรู้จากความคิด เป็นขั้นที่เด็กสามารถสร้างมโนภาพขึ้นในใจได้

(3) ขั้นการเรียนรู้ลักษณะและนามธรรม เป็นขั้นการเรียนรู้ที่ซับซ้อนและเป็นนามธรรมได้

จากข้างต้นสรุปได้ว่า โดยปกติพัฒนาการทางการอ่านจะเป็นไปตามขั้นตอนของพัฒนาการทางสติปัญญา ซึ่งเริ่มจากการเรียนรู้จากประสาทสัมผัส จินตนาการ จนกระทั่งการใช้สัญลักษณ์และความคิดรวบยอดที่ซับซ้อน ซึ่งพัฒนาการของเด็กเกี่ยวกับทักษะการอ่าน จะเริ่มต้นจากการเรียนรู้เบื้องต้นถึงความสัมพันธ์ของตนเองกับหนังสือ จนสามารถอ่านได้ด้วยตนเองอย่างอิสระ ซึ่งในขั้นนี้เด็กจะมีความรู้เกี่ยวกับตัวอักษร เสียง ระบบภาษา รู้ความหมายและสามารถอ่านคำง่าย ๆ ได้ และเริ่มนำความสามารถของตนเองมาใช้ในสิ่งที่ต้องการอ่าน ซึ่งในขั้นนี้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ระยะ คือ ระยะเวลาที่มีความมั่นใจ จะเริ่มมีความอยากอ่านมากขึ้น อยากอ่านให้ผู้อื่นฟัง สามารถเข้าใจความหมายของคำและนำไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ และหลังจากนั้นเด็กก็จะสามารถอ่านออกได้อย่างเป็นธรรมชาติ ระยะเวลาที่เด็กมีความสามารถในการอ่านอย่างอิสระมากขึ้น สามารถอ่านได้ด้วยตนเอง และสนใจที่จะอ่านเพื่อความพอใจของตนเองมากกว่าที่จะอ่านให้ผู้อื่นฟัง และระยะเวลาที่มีทักษะการอ่าน เด็กที่มีการพัฒนามาถึงระยะนี้จะเป็นผู้ที่มีความสามารถในการอ่าน เลือกสิ่งที

ต้องการอ่านได้ด้วยตนเอง โดยมาจากความต้องการส่วนตัวที่ต้องการค้นหาความรู้เพิ่มเติมในสิ่งที่ตนสนใจ ซึ่งความสามารถในการอ่านมักจะเป็นไปตามลำดับขั้น แต่บางคนอาจพบปัญหาไม่สามารถผ่านขั้นตอนการพัฒนาการอ่านไปได้ เพราะมีข้อบกพร่องที่เกิดจากการอ่าน เช่น ไม่สามารถทำความเข้าใจเนื้อเรื่องตามตัวอักษรปรากฏ มีพฤติกรรมตรงข้ามกับกลุ่มแรก ซึ่งอาจออกเสียงของพยัญชนะหรือคำได้สมบูรณ์แต่ในบางครั้งไม่เข้าใจความหมาย ไม่สนใจหรือไม่เห็นความสำคัญของการอ่านว่าเป็นบันไดสู่ความสำเร็จต่าง ๆ ซึ่งจะพยายามหลีกเลี่ยงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน ซึ่งต้องได้รับการชี้แนะจึงจะสามารถประสบความสำเร็จได้

2.2.3 องค์ประกอบของการอ่าน

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (2542) ได้กล่าวถึงการอ่านว่ามีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

(1) สารที่อ่านควรมีความเหมาะสมกับช่วงวัยและความสามารถของนักเรียน และมีเนื้อหาที่ตรงกับ ความสนใจของนักเรียน

(2) ความพร้อมของนักเรียนและประสบการณ์ที่ได้จากที่บ้านและโรงเรียน เป็นสิ่งที่ครูผู้สอนควรคำนึงถึง

(3) ขั้นตอนในการอ่านซึ่งเริ่มตั้งแต่ท่าทางในการอ่าน การใช้สายตาในการเคลื่อนไหวมองข้อความ ถัดไป ซึ่งถ้าหากเป็นการอ่านออกเสียงจะใช้กระบวนการ “See, Say and Think” คือ ใช้สายตามองตัวอักษร ออกเสียงและแปลความหมายตามเสียง และจะต้องออกเสียงเว้นวรรคตอนให้ถูกต้อง

การุณนันทน์ รัตนแสนวงษ์ (2548) กล่าวถึงองค์ประกอบของการอ่านไว้ ดังนี้

- (1) ผู้อ่าน
- (2) สาร หรือเนื้อหาเรื่องราวที่อ่าน
- (3) ความหมายของคำ
- (4) การทำความเข้าใจกับความหมาย
- (5) การนำไปใช้

ศรียรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์ (2542) กล่าวถึงองค์ประกอบของการอ่าน ดังนี้

(1) การจำแนกความเหมือนและความแตกต่างด้วยสายตาซึ่งหมายถึง การที่ได้สังเกตเห็นความเหมือนหรือความแตกต่างของรูปทรงรูปภาพ คำที่เขียนเป็นสัญลักษณ์ ความแตกต่างระหว่างคำที่อ่านกับคำอื่น ๆ

(2) การจำแนกเสียงจากการฟัง หมายถึง การที่เด็กได้ฟังเสียงควบคู่กับการมองเห็นคำ

(3) การเรียนรู้คำศัพท์ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความเข้าใจความหมายของคำใหม่ ๆ มากขึ้น

(4) การสร้างความคิดรวบยอดจากการอ่าน ซึ่งเป็นการสร้างความคิดรวบยอดจากประสบการณ์ที่เรียนรู้เพื่อแปลความหมายของคำจากสัญลักษณ์

สนิท ฉิมเล็ก (2542) ได้สรุปองค์ประกอบในการอ่านไว้ ดังนี้

- (1) องค์ประกอบทางด้านร่างกาย ได้แก่ สายตา ปาก และหู
- (2) องค์ประกอบทางด้านจิตใจ ได้แก่ ความต้องการ ความสนใจ และความศรัทธา

(3) องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา ได้แก่ ความสามารถในการรับรู้ ความสามารถในการนำประสบการณ์เดิมไปใช้ ความสามารถในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง ความสามารถในการเรียน

- (4) ประสบการณ์พื้นฐานเกี่ยวกับการอ่าน
- (5) วุฒิภาวะ อารมณ์ แรงจูงใจและบุคลิกภาพ
- (6) สิ่งแวดล้อม

จากข้างต้นสามารถกล่าวได้ว่า องค์ประกอบของการอ่านประกอบด้วย ผู้อ่าน สาร หรือเนื้อหาที่อ่าน ความหมายของคำ การทำความเข้าใจกับความหมาย ซึ่งผู้อ่านควรมีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย จิตใจ วุฒิภาวะ อารมณ์ สติปัญญา มีแรงจูงใจ และมีความสามารถในการใช้ภาษาให้ถูกต้อง ซึ่งสารที่อ่านควรมีความเหมาะสมกับช่วงวัย ความสามารถของนักเรียน และมีเนื้อหาที่ตรงกับความสนใจของนักเรียน

2.2.4 ปัญหาการอ่านสะกดคำ

นิตยา กาญจนะวรรณ (2551) ได้กล่าวถึงปัญหาในด้านการอ่านออกเสียงว่ามักเกิดที่เสียงพยัญชนะกับเสียงวรรณยุกต์ ดังนี้

(1) ปัญหาการอ่านออกเสียงพยัญชนะ ซึ่งมีทั้งพยัญชนะต้นที่มีเสียงคล้ายกัน คือ จ ช(ฉ) ต ท(ถ) ส(ซ) ร(ล) พยัญชนะคู่ ที่เป็นคำยืมจากภาษาอังกฤษจะออกเสียงคำควบกล้ำไม่เหมือนการออกเสียงคำควบกล้ำในภาษาไทย ซึ่งเดิมจะอ่านออกเสียงแยก ทำให้ไม่สามารถอ่านออกเสียงได้ตรงกับคำควบกล้ำ เช่น จากครู เป็น [คู] กลาง เป็น [กาง] พยัญชนะสะกด ที่ในปัจจุบันมีเสียงเพิ่มขึ้นมาอีก 4 เสียง ซึ่งเกิดจากผลกระทบของภาษาอังกฤษ คือ ช ฟ ล ส เช่น ทัช กอล์ฟ มอล เกมส์

(2) เสียงวรรณยุกต์เป็นเสียงที่กำหนดเสียงสูงต่ำในคำที่มีความเกี่ยวข้องกับพยัญชนะ ซึ่งในภาษาไทยได้แบ่งพยัญชนะออกเป็น 3 หมู่ คือ อักษรสูง กลาง ต่ำ ถ้าออกเสียงวรรณยุกต์ผิดจะทำให้ความหมายผิด

วัชรภรณ์ วัตรสุข (2556) ได้วิเคราะห์ถึงสภาพปัญหาการอ่านของนักเรียนในระดับช่วงชั้นที่ 1 ถึงช่วงชั้นที่ 3 ดังนี้

- (1) นักเรียนอ่านไม่ได้เนื่องจากเป็นชาวเขา
- (2) นักเรียนไม่ผ่านการเตรียมความพร้อมภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
- (3) อ่านคำพื้นฐานไม่ได้
- (4) อ่านแจกลูกสะกดคำไม่เป็น
- (5) จำตัวอักษรไม่ได้ ทำให้อ่านไม่ได้
- (6) จำตัวอักษรได้บ้างแต่อ่านเป็นคำไม่ได้
- (7) อ่านช้า มีความยากลำบากในการอ่าน
- (8) อ่านผิด อ่านสลับตัวอักษร
- (9) นักเรียนใช้ภาษาถิ่น ในการพูดเป็นส่วนใหญ่ส่งผลให้เป็นปัญหาการอ่านและการเขียน
- (10) อ่านออกเสียงคำที่มี ร ล

- (11) อ่านไม่คล่อง อ่านตะกุกตะกัก
- (12) อ่านคำที่ประสมสระไม่ได้
- (13) ไม่รู้จักสระ ประสมสระไม่เป็น
- (14) ไม่รู้จัก พยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ บางคนจำไม่ได้
- (15) อ่านออกเสียงคำอักษรสูง กลาง ต่ำ เหมือนกัน
- (16) อ่านแบบท่องจำ ไม่ทราบว่าคำที่อ่านคือคำใด
- (17) จำสระไม่ได้ จึงอ่านสะกดคำไม่ได้
- (18) อ่านออกเสียงคำที่สะกดในมาตราต่าง ๆ ไม่ได้
- (19) อ่านออกเสียงคำไม่ถูกต้องตามหลักการอ่าน
- (20) อ่านข้ามคำ อ่านผิดประโยคหรือผิดตำแหน่ง
- (21) อ่านเดาจากตัวอักษรบางตัวที่อยู่ในคำ
- (22) ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านไม่ได้
- (23) อ่านคำอักษรนำไม่ได้ อ่านไม่ถูก
- (24) ขาดความมั่นใจในการอ่าน เนื่องจากอ่านไม่ได้ และเป็นนักเรียนชาวเขา
- (25) อ่านออกเสียงคำที่มี ร ล ช ซ ไม่ชัดเจน

รชยา ภูตะมาตย์ (2559) ได้วิจัยเรื่องการวิจัยและพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 สว่างวิทยา อำเภอเมืองหนองคาย จังหวัดหนองคาย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสภาพปัญหาการเรียนการสอนการอ่านสะกดคำภาษาไทยในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยได้พบว่า นักเรียนมีปัญหาการอ่านสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราตัวสะกด เพราะมีความยากในการจำพยัญชนะและการอ่านพยัญชนะ และมีความลำบากในการแยกแยะเสียงระหว่าง ป บ พ และมีความยากในการจำรูปสระและการอ่านสระ การออกเสียงคำไม่ชัดเจน ในบางครั้งออกเสียงรวบคำ ไม่สามารถอ่านคำได้ถูกต้อง

นอกจากนี้ ญัฐพงศ์ เชื้อเพชร และ ยุรวัฒน์ คล้ายมงคล (2561) ได้วิจัยเรื่อง สภาพและแนวทางแก้ปัญหาการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาสภาพและแนวทางแก้ไขปัญหาเรื่องการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษา โดยการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์และทำแบบสอบถามพบว่า ครูที่สอนวิชาภาษาไทยได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่อื่น ครูที่สอนภาษาไทยจบไม่ตรงสาขาวิชาภาษาไทย จึงไม่รู้หลักในการสอนวิชาภาษาไทย นักเรียนมีภาวะการเรียนรู้ช้า ครูมีเวลาในการสอนซ่อมเสริมเพื่อพัฒนาการอ่านจำกัด ขาดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านและเขียนสะกดคำ และขาดความตระหนักถึงปัญหา

จากข้างต้นสรุปได้ว่าปัญหาในการอ่านของนักเรียนคือ นักเรียนอ่านออกเสียงสะกดคำผิด ซึ่งสาเหตุในการอ่านสะกดคำผิด เกิดจากการจำรูปและเสียงของพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์สับสน จำหลักเกณฑ์ในการอ่านสะกดคำไม่ได้ พยัญชนะบางตัวทำหน้าที่เป็นทั้งพยัญชนะต้นและตัวสะกด และเมื่อทำหน้าที่

เป็นพยัญชนะสะกดก็มีหลายรูป เห็นได้จากมาตราตัวสะกดที่มีรูปไม่ตรงตามมาตรา การออกเสียงคำที่มีรูปคล้ายกันแต่ออกเสียงต่างกัน เช่น คำพ้องรูป และการอ่านคำที่มีเสียงพยัญชนะคล้ายกัน การอ่านคำควบกล้ำที่นักเรียนไม่สามารถจำหลักเกณฑ์ในการอ่านได้ ซึ่งครูผู้สอนวิชาภาษาไทยไม่ได้จับตรงสาขาวิชา จึงทำให้ไม่ได้สอนหลักเกณฑ์ในการอ่าน ขาดกิจกรรมและเวลาที่ส่งเสริมการอ่านและขาดความตระหนักในปัญหาของการอ่าน จึงทำให้นักเรียนไม่สามารถอ่านสะกดคำได้ถูกต้อง ขาดทักษะในการอ่าน ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการเรียนภาษา และเป็นกระบวนการที่ต้องฝึกฝนอย่างเป็นระบบ

2.2.5 ปัจจัยที่ส่งเสริมพฤติกรรมการอ่าน

จักรพันธ์ หลงสุข และ สิรินาถ จงกลกลาง (2561) ได้ศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมพฤติกรรมการอ่านทำให้พบว่าปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการอ่านมี ดังนี้

(1) เทคโนโลยี สื่อประเภทสิ่งพิมพ์หรือสื่อทางอินเทอร์เน็ตที่มีผลต่อพฤติกรรมการอ่านของนักเรียน เช่นนักเรียนจะอ่านสื่อสิ่งพิมพ์ทางอินเทอร์เน็ตมากกว่าหนังสือเรียน

(2) ครอบครัว เป็นสถาบันที่สำคัญในการส่งเสริมการอ่าน โดยเริ่มจากผู้ปกครองที่ต้องเป็นตัวอย่างที่ดีแก่เด็ก โดยจัดหาหนังสือที่เหมาะสมแก่เด็กไว้ที่บ้าน หรือเป็นแบบอย่างในการอ่านหนังสือ

(3) โรงเรียนมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพฤติกรรมการอ่านของนักเรียน ซึ่งนักเรียนต้องการได้รับการสนับสนุนจากโรงเรียน การจัดบรรยากาศห้องสมุดที่น่าสนใจ นำเข้าไปอ่าน จัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านต่าง ๆ เช่น การจัดนิทรรศการ แข่งขันตอบปัญหา ทำให้บรรยากาศมีความสนุกสนานบันเทิงโดยสำรวจความต้องการของนักเรียน เป็นต้น

(4) เพื่อน วัยเรียนจะให้ความสำคัญกับเพื่อนและจะใช้เวลาอยู่กับเพื่อนมากกว่าครูหรือผู้ปกครอง ซึ่งสอดคล้องกับ สุขุม เฉลยทรัพย์ (2531, อ้างถึงใน จักรพันธ์ หลงสุข และ สิรินาถ จงกลกลาง, 2561) ว่า แรงจูงใจที่จะทำให้เด็กอ่าน มีทั้งแรงจูงใจจากภายในและภายนอก ซึ่งแรงจูงใจจากภายในเกิดขึ้นจากการค้นพบคุณค่าของการอ่านด้วยตนเอง แรงจูงใจภายนอกได้จากการส่งเสริมการอ่านของพ่อแม่ ครู อาจารย์ และเพื่อน ๆ

นอกจากนี้ ธิตารัตน์ ผลพยุง (2558) ได้กล่าวถึงการสร้างแรงบันดาลใจที่จะช่วยส่งเสริมให้มีพฤติกรรมในการอ่าน ดังนี้

- (1) เลือกอ่านหนังสือที่ตนเองสนใจหากเราสนใจเรื่องที่จะอ่านจะทำให้ประสบผลสำเร็จมากขึ้น
- (2) หาสถานที่นั่งอ่านหนังสือเพื่อกระตุ้นในการอ่าน เช่น ห้องสมุด ห้องอ่านหนังสือ
- (3) จัดที่อ่านหนังสือที่บ้านให้น่าอ่านเพื่อสร้างบรรยากาศในการอ่าน
- (4) หากรู้สึกง่วงให้เปลี่ยนบรรยากาศไปทำอย่างอื่น เช่น กิจกรรมที่ที่การเคลื่อนไหวทางร่างกาย
- (5) คิดถึงความสำเร็จในอนาคต เช่น เตรียมตัวอ่านหนังสือเพื่อที่จะสอบเข้าทำงาน
- (6) หาเพื่อนร่วมอ่านเพื่อไม่ให้เกิดความรู้สึกเหงา
- (7) จัดตารางในการอ่านหนังสือเพื่อฝึกนิสัยรักการอ่านอย่างสม่ำเสมอ
- (8) เปิดเพลงเบา ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศในการอ่าน

(9) ทำกิจกรรมทางเครื่องมือสื่อสารให้น้อยลงเพื่อสมาธิในการอ่าน

(10) ตั้งเป้าหมายให้กับตนเอง แล้วให้รางวัลตนเองเมื่อทำได้ตามเป้าหมาย

สำนักงานอุทยานการเรียนรู้ (2553) ได้พบว่า ปัจจัยหรือเงื่อนไขที่สร้างนิสัยรักการอ่านของคุณ จงมั่นใจที่จะระบุได้ว่าตนเองชอบอ่านสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ ปัจจัยด้านโครงสร้างทางสังคม ปัจจัยภายในของคุณ และปัจจัยภายนอกอื่น ๆ ดังนี้

(1) ปัจจัยด้านโครงสร้างทางสังคม

(1.1) การหล่อหลอมของครอบครัว ซึ่งเป็นสถาบันสำคัญที่มีบทบาทในการส่งเสริมนิสัยการอ่านให้กับเยาวชน ซึ่งกระบวนการบ่มเพาะเด็กจะเริ่มมาจากพ่อแม่ การให้คำแนะนำและปฏิบัติเป็นแบบอย่าง

(1.2) การหล่อหลอมของโรงเรียน ซึ่งมีหน้าที่โดยตรงในการให้การศึกษา การพัฒนาให้เด็กสามารถอ่านออกเขียนได้จึงเป็นภารกิจสำคัญของโรงเรียนในฐานะผู้ออกแบบกิจกรรมการศึกษา สนับสนุนส่งเสริม และพัฒนาทักษะความสามารถในการอ่านขั้นสูงขึ้นไป มีการอบรมบ่มนิสัยสร้างตัวแบบที่ดีในด้าน การอ่าน เพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านได้อย่างคล่องแคล่ว เด็กจำนวนมากพลาดโอกาสในการปลูกฝังให้เป็นผู้รัก การอ่านจากครอบครัวจึงมีโอกาสได้เริ่มต้นที่โรงเรียน แต่ในขณะเดียวกันเด็กอีกส่วนหนึ่งได้รับโอกาสที่ดีในการ เสริมความสามารถการอ่านจากทั้งโรงเรียนและครอบครัว บางคนได้รับแรงบันดาลใจจากความประทับใจใน ความสามารถของครูที่สอนสนุก หรือให้ข้อเสนอแนะดี ๆ ต่อลูกศิษย์

(1.3) การหล่อหลอมการอ่านจากวัด ซึ่งสังคมไทยในอดีตจะมีวัดเป็นศูนย์รวมของกิจกรรมที่ หลากหลาย เช่น เป็นสถานที่ให้การศึกษา จึงเป็นที่มาของคำว่า บวชเรียน วัดจึงมีบทบาทในการหล่อหลอม นิสัยรักการอ่านของคนไทย แต่ปัจจุบันระบบการศึกษาได้แยกตัวออกจากวัดแล้ว

(1.4) การหล่อหลอมการอ่านจากหน่วยงานหรือองค์กรอื่น ๆ เช่น สำนักงานส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ซึ่งเป็นฝ่ายที่สนับสนุนส่งเสริมการอ่านของ ประชาชน โดยผู้นำชุมชนจะมีบทบาทสำคัญในการนำสู่การพัฒนาการอ่านของประชาชน

(2) ปัจจัยภายในของคุณ

(2.1) การเป็นคนใฝ่รู้ใฝ่เรียน เห็นประโยชน์ของการอ่าน มีความรู้สึกที่ดีต่อการอ่าน และอ่าน ต่อเนื่องมาอย่างสม่ำเสมอ

(2.2) เห็นคุณค่าของการอ่าน ในการใฝ่รู้ใฝ่เรียนของเด็กและเยาวชนนั้น ส่วนหนึ่งเกิดจากการ มองเห็นคุณค่าของการอ่าน โดยเฉพาะคุณค่าแห่งเนื้อหาของหนังสือที่อ่าน เช่น อ่านแล้วทำให้เกิดความรู้ ความเข้าใจที่ชัดเจนในเรื่องต่างๆ อ่านแล้วได้แนวคิดแนวปฏิบัติที่ชัดเจน อ่านแล้วทำให้มีหลักในการ ดำเนิน ชีวิต เป็นต้น

(2.3) มีทัศนคติที่ดีต่อการอ่าน เมื่อเห็นคุณค่าและได้รับประโยชน์จากการอ่านตามคุณค่าที่ตน ใฝ่ไว้ ทำให้พัฒนาการสู่การมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านได้และมีความสุขที่ได้อ่านหนังสือ

(2.4) การมีวุฒิภาวะที่สูงขึ้น มีพัฒนาการสะสมและมีความชัดเจนขึ้นเมื่อมีอายุ มีวุฒิภาวะหรือมีการหน้าที่และความรับผิดชอบมากขึ้น ทำให้มีการปรับเปลี่ยนความคิดและพัฒนาเป็นผู้ที่ชอบอ่านในภายหลัง

(2.5) สติปัญญาความสามารถในการอ่าน เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้บุคคลชอบหรือไม่ชอบการอ่าน ซึ่งผู้ที่อ่านแล้วสามารถจับประเด็นได้ ตีความได้ วิเคราะห์ได้ และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการเรียนการทำงาน อธิบายถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจตามได้ จะทำให้เกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งเป็นการเสริมแรงไปพร้อมกัน ทำให้ประสบความสำเร็จจากการอ่าน ได้รับการยอมรับ เป็นผู้รักการอ่าน แต่ในทางตรงกันข้ามหากผู้อ่านมีทักษะทางสมองที่ช้ากว่า จำไม่ได้ วิเคราะห์ไม่เป็นไม่เกิดความเข้าใจในการอ่านก็จะใช้เวลาในการอ่านมากขึ้น หรือต้องอ่านมากขึ้นจึงจะเกิดความเข้าใจ

นอกจากนี้ยังมีปัจจัยด้านอาชีพหน้าที่การงาน ที่เกี่ยวข้องกับนิสัยรักการอ่าน เช่น อาชีพครู อาชีพพยาบาล อาชีพนักเขียน หรือผู้ที่ทำหน้าที่เผยแพร่ความรู้ต่าง ๆ

(3) ปัจจัยภายนอกของบุคคล เช่น บริบททางสังคม สังคมเพื่อน สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการอ่าน ระบบการศึกษาของประเทศ นโยบายรัฐเกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่าน ระบบตลาด การกำหนดราคาหนังสือ และปัจจัยอื่น ๆ

(3.1) บริบททางสังคมโดยทั่วไป ซึ่งหมายถึง สภาพชุมชนที่อยู่อาศัย ที่ทำงาน บรรยากาศที่เอื้อต่อการกระตุ้นที่ให้คุณค่าเห็นความสำคัญของการอ่าน เช่น บุคคลที่อาศัยอยู่ในบริบทของสังคมที่ต้องใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานทำให้ยอมรับและให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ ซึ่งแตกต่างจากสภาพสังคมที่เป็นชนบทผู้คนส่วนใหญ่เป็นเกษตรกร มีฐานะค่อนข้างยากจน มีแบบแผนการดำเนินชีวิตที่เรียบง่าย หรือทำงานอยู่ในที่ที่ไม่ได้ใช้วิชาความรู้มากนัก ความจำเป็นในการอ่านหนังสือจึงมีไม่มากส่งผลให้อ่านหนังสือน้อยลง

(3.2) สังคมเพื่อน ซึ่งเป็นแหล่งอิทธิพลที่มีความสำคัญต่อความคิดและพฤติกรรมในการอ่าน โดยเฉพาะวัยรุ่นซึ่งเป็นวัยที่กำลังแสวงหาตัวตน ซึ่งจะติดเพื่อนมากกว่าติดพ่อแม่หรือครู ซึ่งนักเรียนส่วนหนึ่งเมื่อชอบอ่านหนังสือก็จะชักชวนเพื่อนให้อ่าน โดยการหาวิธีที่จะทำให้เพื่อนสนใจการอ่านด้วยเช่นกัน เช่น ชวนเพื่อนเข้าห้องสมุด การเล่าเรื่องที่อ่านมาแล้วให้เพื่อนฟัง การหาหนังสือให้เพื่อนอ่าน เป็นต้น

(3.3) สภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการอ่านเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีส่วนทำให้เกิดความรู้สึกที่นำอ่าน อยากอ่าน และอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น สภาพแวดล้อมที่มีความสงบเงียบเป็นธรรมชาติ และมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการอ่านที่เพียงพอ

(3.4) ระบบการศึกษา มีผลอย่างมากต่อการหล่อหลอมทักษะการอ่าน หลักสูตรการจัดการเรียนการสอน กิจกรรมส่งเสริมสนับสนุนการอ่านต่าง ๆ

(3.5) นโยบายของรัฐเกี่ยวกับการส่งเสริมการอ่าน ซึ่งเป็นนโยบายที่มีส่วนสำคัญที่ทำให้ประชาชนอ่านออกเขียนได้ เช่น นโยบายการให้ยืมหนังสือเรียน

จากข้างต้นสรุปได้ว่า ปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมในการพัฒนาการอ่านสามารถแบ่งได้เป็น 3 ปัจจัยใหญ่ ๆ ที่ประกอบด้วย ปัจจัยทางสังคม ปัจจัยภายในของบุคคล และปัจจัยภายนอก ซึ่งเป็นผลมาจาก

บริบทและสภาพแวดล้อม บรรยากาศต่าง ๆ ที่เป็นสาเหตุผลักดันให้ผู้อ่านมีพฤติกรรมการอ่านเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่ต่างกัน เช่น การที่ผู้อ่านอยู่ในบรรยากาศที่เอื้อต่อการทำให้ผู้อ่านให้เห็นความสำคัญของการอ่าน ก็จะทำให้ผู้นั้นเห็นประโยชน์หรือคุณค่าจากการอ่าน

2.2.6 การพัฒนาทักษะการอ่าน

การพัฒนาทักษะการอ่านจะช่วยให้ผู้อ่านสามารถแปลความหมายของคำจากสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเข้าใจ ซึ่งจะทำให้การอ่านมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งควรศึกษาหลักสำคัญในการอ่าน ดังนี้

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558) กล่าวถึงหลักสำคัญที่ครูต้องสอนให้เด็กมีทักษะการอ่านว่า ครูจะต้องฝึกฝนให้เด็กอย่างต่อเนื่องจนเกิดความชำนาญ ได้แก่ทักษะสำคัญ ดังนี้

(1) การอ่านคำและรู้ความหมายของคำ เป็นการสอนให้เด็กรู้ความหมายของคำ เข้าใจความหมายของคำนั้น ซึ่งเป็นทักษะเบื้องต้นที่สอนให้เด็กอ่านออก

(2) การอ่านจับใจความเพื่อให้เด็กสรุปเรื่องได้ เมื่อเด็กอ่านออกเป็นคำ วลี หรือประโยคแล้ว จะต้องเข้าใจในสิ่งที่อ่าน สามารถบอกได้ว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไหร่ อย่างไร

(3) การอ่านออกเสียงคำให้ถูกต้อง ชัดเจน โดยเฉพาะคำที่ออกเสียง ร ล คำควบกล้ำ คำที่มีอักษรนำ รู้จักจังหวะในการอ่านให้ถูกวรรคตอนฝึกอ่านจนคล่อง

(4) การอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้ รู้จักวิธืหาความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งทักษะนี้มีความเหมาะสมที่จะใช้กับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

(5) ฝึกให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน ครูจัดกิจกรรมในชั้นเรียนเพื่อกระตุ้นให้เด็กอ่านหนังสือ หรือเชิญชวนให้เด็กอยากอ่านและครูควรเป็นแบบอย่างที่ดีให้แก่เด็ก อ่านหนังสือที่หลากหลาย นำมาเล่าให้เด็กฟัง

(6) การอ่านเพื่อให้คุณค่าและเกิดความซาบซึ้ง เช่น การอ่านวรรณคดี วรรณกรรมสำหรับเด็ก ให้เด็กมองเห็นประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านเพื่อนำมาใช้ในชีวิตประจำวัน

นอกจากหลักสำคัญที่ครูควรสอนให้เด็กมีทักษะในการอ่านข้างต้นแล้ว สมบัติ จำปาเงิน และสำเนียง มณีกาญจน์ (2539) ยังได้กล่าวถึงหลักสำคัญในการอ่านออกเสียงที่ครูควรสอนให้เด็ก ดังนี้

(1) ควรอ่านให้ชัดเจนและได้ยินทั่วถึง

(2) อ่านให้เป็นธรรมชาติ

(3) อ่านวรรคตอนให้ถูกต้อง

(4) อ่านตามจังหวะสั้นยาวให้ถูกต้องตามลักษณะของคำ

(5) เน้นเสียงหนักเบาตามความหมายของอารมณ์ที่ปรากฏ

จากข้างต้นกล่าวได้ว่าการพัฒนาการอ่านครูผู้สอนควรฝึกให้เด็กมีทักษะเบื้องต้นที่สอนให้เด็กอ่านออก จากนั้นจึงพัฒนาไปตามลำดับขั้นอย่างต่อเนื่องจนเกิดความชำนาญ จนให้สามารถอ่านออกเสียงได้ถูกต้องและเป็นธรรมชาติตามลักษณะของคำและอารมณ์ที่ปรากฏในเนื้อหา

2.2.7 การวัดและประเมินผลการอ่าน

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558) กล่าวว่า การวินิจฉัยความสามารถในการอ่าน หมายถึง การหาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการอ่านกับเกณฑ์การอ่านของชั้นนั้น ๆ เพื่อใช้ประเมินความสามารถในการอ่านตามรูปแบบการพัฒนาทักษะดังกล่าว

วิธีวินิจฉัยความสามารถในการอ่าน ประกอบด้วย ดังนี้

(1) ใช้การอ่านออกเสียงเป็นเครื่องมือในการวินิจฉัย

“เนื่องจากการอ่านออกเสียงเป็นหน้าต่างเปิดไปสู่ความเข้าใจกระบวนการอ่าน” ดังนั้น ในการวินิจฉัยความสามารถในการอ่านสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาจึงใช้การอ่านออกเสียง (Oral reading)

(2) เครื่องมือในการวินิจฉัยการอ่านมี 2 ชนิด คือ

(2.1) แบบทดสอบมาตรฐานเพื่อวัดความสามารถในการอ่านออกเสียง เป็นการจัดทำขึ้นเพื่อวิจัยเท่านั้น

(2.2) แบบทดสอบการอ่านที่ครูทำขึ้น เป็นแบบทดสอบที่ครูทำขึ้นเอง ซึ่งอาจทำได้ 2 รูปแบบ คือ แบบสำรวจการอ่าน และแบบสำรวจข้อผิดพลาดในการอ่าน

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558) ได้ระบุว่าเกณฑ์ในการรู้หนังสือจะขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคลและองค์ประกอบอื่น ๆ และได้กล่าวถึงเกณฑ์ความสามารถในการรู้หนังสือของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย แบ่งเป็น ความสามารถในการอ่าน พฤติกรรมในการอ่าน ความเข้าใจในการอ่าน วิธีอ่าน อัตราการอ่าน และความเร็วในการอ่าน ดังนี้

ความสามารถในการอ่าน อ่านหนังสือที่มีความยากง่ายเท่ากัน ผิดไม่เกินหนึ่งในสี่คำด้วยท่าทางที่มั่นใจ 160 – 200 คำ ในชั้น ป.5 และ 200 คำขึ้นไปในชั้น ป.6

พฤติกรรมในการอ่าน มีการกวาดสายตาราบรื่นสม่ำเสมอ เป็นจังหวะ เปลี่ยนบรรทัดไม่ผิด ขณะที่อ่านก็เข้าใจเรื่องที่อ่านไปด้วย

ความเข้าใจในการอ่าน มีความเข้าใจเรื่องที่อ่านมากขึ้นหรือ 90% ขึ้นไป เข้าใจ ใจความใหญ่ใจความรองและใจความสนับสนุน สามารถแสดงความคิดเห็นเรื่องที่อ่านทั้งด้านบวกและลบได้ วิเคราะห์และประเมินได้

วิธีอ่านจะใช้การอ่านในใจเป็นประจำ และจะอ่านออกเสียงเมื่อต้องการประชาสัมพันธ์เท่านั้น ซึ่งต้องอ่านออกเสียง และวรรคตอน สร้างความสัมพันธ์กับผู้อ่านได้อย่างเป็นธรรมชาติ

อัตราการอ่าน นักเรียนต้องมีอัตราการอ่าน 2 อัตราชัดเจน คือ เร็วปกติ กับเร็วปานกลางตามความเหมาะสมกับเอกสารที่อ่าน

ความเร็วในการอ่าน บันทึกการอ่านออกเสียงว่าอ่านได้นาทีละกี่คำ เพื่อนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาตน และนักเรียนส่วนใหญ่จะชอบอ่านหนังสือตามที่ตนสนใจ

นอกจากนี้ สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558) ยังได้แนะนำข้อสังเกตความสามารถในการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ไว้ว่า ควรมีความสามารถในการอ่าน

ตามเกณฑ์ ซึ่งถ้าหากมีความสามารถเท่ากับเกณฑ์การอ่านชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะเรียกว่า เป็นผู้อ่านไม่คล่อง และถ้าหากมีความสามารถเท่ากับเกณฑ์การอ่านชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จะเรียกว่า เป็นผู้ที่อ่านต่ำมาก

สิริพัทธ์ เจษฎาวีโรจน์ (2549) ได้กล่าวว่า การวัดและประเมินผลของนักเรียนสามารถทำได้ในขณะที่ดำเนินการสอนและสิ้นสุดการสอนโดยวิธีการ ดังนี้

- (1) การสังเกต ประกอบด้วย การสังเกตแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ และบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนในแบบสังเกต
- (2) การทดสอบในระหว่างชั่วโมงสอน เช่น การทดสอบในแบบทดสอบหรือการจำแนกคำตอบที่ครูกำหนด
- (3) การสอบถามโดยครูตั้งคำถามให้นักเรียนตอบปากเปล่าเกี่ยวกับตำแหน่งของสระ พยัญชนะตัวสะกด เหมือนกับคำที่ได้เรียนไปแล้ว

จากการศึกษาการวัดและประเมินผลผลการอ่านสามารถสรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลผลการอ่านของนักเรียนนั้นสามารถทำได้หลายวิธี เช่น การสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของนักเรียน การทดสอบในระหว่างการจัดกิจกรรมการสอนอ่าน หรือจากการสอบถามนักเรียนด้วยปากเปล่า การวินิจฉัยโดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงมีเครื่องมือในการวินิจฉัยการอ่าน 2 ชนิด คือ แบบทดสอบมาตรฐานเพื่อวัดความสามารถในการอ่านออกเสียง และแบบทดสอบการอ่านที่ครูทำขึ้น ซึ่งทำได้ 2 รูปแบบคือ แบบสำรวจการอ่าน และแบบสำรวจข้อผิดพลาดในการอ่าน ซึ่งทั้งนี้ นักเรียนควรมีผลการประเมินตามเกณฑ์ที่กำหนดตามระดับความสามารถ

2.3 การอ่านสะกดคำ

การสอนอ่านสะกดคำเป็นวิธีที่ได้รับความนิยมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการได้พบจากการดำเนินงานการอ่านการเขียนของสถาบันภาษาไทยว่า ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยมีความคิดเห็นว่าวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ มีความเหมาะสมที่จะนำมาสอนนักเรียนให้อ่านออกเขียนได้ และยังได้กล่าวถึงการแจกลูกสะกดคำว่า เดิมเรียกว่า การแจกลูกและสะกดคำ แต่ในการสอนนั้นการแจกลูกและสะกดคำจะดำเนินไปพร้อมกัน จึงเรียกรวมกันว่า “การแจกลูกสะกดคำ” (สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558)

2.3.1 ความหมายของการอ่านสะกดคำ

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านแจกลูกสะกดคำ ในคู่มือการสอนอ่านเขียนแจกลูกสะกดคำว่า การอ่านแจกลูกสะกดคำ คือ กระบวนการขั้นพื้นฐานของการนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และเสียงตัวสะกดมาประสมเสียงกัน ทำให้ออกเสียงคำต่าง ๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย การแจกลูกและการสะกดคำบางครั้งเรียกรวมกันว่า “การแจกลูกสะกดคำ”

กรมวิชาการ (2543) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านสะกดคำไว้ว่าหมายถึง การอ่านออกเสียง พยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาประสมกัน ซึ่งการอ่านด้วยการออกเสียงจะทำให้เด็กสามารถอ่าน ได้ถูกต้องและจะสามารถนำไปสู่การอ่านขั้นต่อไป

วาสนา บุญสม (2541) ได้กล่าวถึงความหมายของการอ่านออกเสียงสะกดคำไว้ว่าเป็น การเปล่งเสียงตามตัวอักษร ถ้อยคำและเครื่องหมายต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ให้ถูกต้อง ชัดเจน ซึ่งการอ่านออกเสียง ถือเป็นการสื่อความหมายที่ก่อให้เกิดทักษะ การเปล่งเสียง ทักษะการใช้อวัยวะที่ออกเสียงได้ถูกต้อง ทักษะ การออกเสียงคำควบกล้ำ ทักษะการคิดวิเคราะห์คำที่อ่าน และทักษะการเปล่งเสียงตามรูปตัวอักษรควบกล้ำได้ คล่องแคล่ว

ณัฐพงษ์ เชื้อเพชร และ ยศวัดน์ คล้ายมงคล (2561) ได้กล่าวถึงความหมายของการสะกดคำว่า การอ่านสะกดคำเป็นกระบวนการในการนำเอาพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์และตัวสะกดมาประสมออกมา เป็นคำที่สามารถนำไปสู่การอ่านในระดับที่สูงขึ้นต่อไป โดยการสอนอ่านสะกดคำที่ดีจะต้องสอนเขียนคำไป พร้อมกัน เพื่อให้สามารถอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำไปได้ในเวลาเดียวกัน

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงความหมายเกี่ยวกับการ อ่านสะกดคำไว้ว่า การอ่านสะกดคำ หมายถึง การอ่านโดยนำเสียงพยัญชนะต้น สระ วรรณยุกต์ และตัวสะกด มาประสมกัน ซึ่งการอ่านสะกดคำด้วยเสียงจะสามารถนำไปสู่การพัฒนาการอ่านในขั้นต่อไปได้

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า การอ่านสะกดคำคือ กระบวนการอ่านที่อ่านออกเสียงของ พยัญชนะต้น สระ ตัวสะกดและวรรณยุกต์ เป็นเสียงของคำต่าง ๆ ที่มีความหมายในภาษาไทย หรือเรียกว่า การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ

2.3.2 ความสำคัญของการอ่านสะกดคำ

กรมวิชาการ (2543) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการฝึกอ่านแบบแจกลูกสะกดคำว่าเป็นเรื่อง ที่จำเป็นมากสำหรับผู้เริ่มเรียน หากครูไม่ได้สอนการแจกลูกสะกดคำแก่นักเรียนในระยะเริ่มเรียนการอ่าน นักเรียนจะขาดหลักเกณฑ์การประสมคำ ทำให้เมื่ออ่านหนังสือมากขึ้นจะเกิดความสับสน อ่านหนังสือไม่ออก เขียนหนังสือผิด ซึ่งเป็นปัญหาอย่างมากของนักเรียนไทยในปัจจุบัน ผลจากการอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ย่อมส่งผลกระทบต่อการศึกษาอื่น

หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร (ม.ป.ป.) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการ อ่านสะกดคำไว้ว่า การสอนอ่านสะกดคำเป็นเครื่องมือการสอนอ่านคำใหม่ ทำให้นักเรียนรู้จักสังเกตรูปและ เสียงของคำจนกระทั่งจำคำอ่านได้ และสามารถอ่านเป็นคำได้ ซึ่งจะสามารถทำให้นักเรียนอ่านจับใจความได้ รวดเร็วขึ้น

จากการศึกษาความสำคัญข้างต้นจึงกล่าวได้ว่าการอ่านสะกดคำเป็นหลักเกณฑ์ในการอ่านที่สำคัญ ที่ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการอ่าน มีหลักเกณฑ์การประสมคำทำให้ไม่เกิดความสับสน เมื่อต้องพัฒนาไปสู่ ระดับการอ่านที่สูงขึ้น ทำให้เกิดความเข้าใจในสาระที่อ่าน เกิดความคิดและสามารถเข้าใจเรื่องที่อ่าน เกิดประโยชน์ในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของตนเองต่อไป

2.3.3 แนวทางการสอนอ่านสะกดคำ

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558) ได้จัดทำคู่มือการสอนอ่านเขียน โดยการแจกลูกสะกดคำ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้สอนใช้เป็นแนวทางในการสอนอ่านเพื่อให้นักเรียนอ่านออกเขียนได้ และได้ระบุไว้ว่า การสอนให้อ่านออกมีหลายวิธี ครูไม่ควรยึดวิธีใดวิธีหนึ่ง ควรผสมผสานหลายวิธี จนสามารถทำให้เด็กอ่านออกเป็นคำ และรู้ความหมายของคำ โดยได้เสนอแนวทางการสอนอ่านสะกดคำ เพื่อให้ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ ดังนี้

การอ่านแบบแจกลูกโดยยึดพยัญชนะต้นเป็นหลัก ยึดสระเป็นหลัก หรือยึดสระและตัวสะกดเป็นหลัก เช่น ตารางที่ 2.1 2.2 และ 2.3 การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ ดังนี้

ตารางที่ 2.1 การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำยึดพยัญชนะเป็นหลัก

ยึดพยัญชนะเป็นหลัก	-ะ	-า	-ิอิ	-ี	-ึ	-ือ	-ุ
ก	กะ	กา	กิ	กี	กึ	กือ	กู
ข	ขะ	ขา	ขิ	ขี	ขึ	ขือ	ขุ
ค	คะ	คา	คิ	คี	คึ	คือ	คู

ตารางที่ 2.2 การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำยึดสระเป็นหลัก

ยึดสระเป็นหลัก	ก	จ	ต	อ	ข	ส	ม	ย
-า	กา	จา	ตา	อา	ขา	สา	มา	ยา
-ี	กี	จี	ตี	อึ	ขี	สี	มี	यी
-ุ	กู	จุ	ตุ	อู	ขุ	สุ	มุ	ยู

ตารางที่ 2.3 การอ่านแบบแจกลูกสะกดคำยึดสระและตัวสะกดเป็นหลัก

ยึดสระและตัวสะกดเป็นหลัก	ก	จ	ต	อ	ข	ส	ม	ย
-า ง	กาง	จาง	ตาง	อาง	ขาง	sang	มาง	ยาง
-า น	กาน	จาน	ตาน	อาน	ขาน	सान	มาน	ยาน
-า ด	กาด	จาด	ตาด	อาด	ขาด	ساد	มาด	ยาด

ที่มา: สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558

การอ่านแบบสะกดคำ เป็นการอ่านโดยสะกดคำ หรือออกเสียงพยัญชนะ สระ ตัวสะกด วรรณยุกต์ การันต์ ที่ประกอบเป็นคำ เช่น

ตา	สะกดว่า	ตอ - อ่า	—————→	ตา
บ้าน	สะกดว่า	บอ - อ่า - นอ	————→	บ้าน - ไม้โท
เรื่อง	สะกดว่า	รอ - เอื้อ - งอ	————→	เรื่อง - ไม้เอก
สัตว์	สะกดว่า	สอ - อะ - ตอ - วอการันต์	————→	สัตว์
ถนน	สะกดว่า	ถอ - นอ - โอะ - นอ	————→	ถนน

ณัฐวิทย์ พรหมศร (2556) ได้กล่าวถึงการแจกลูกสะกดคำว่ามี 3 วิธี คือ การแจกลูกตามมาตรา ตัวสะกดต่าง ๆ การเทียบเสียง และฝึกสะกดคำตามรูปและเสียง โดยได้เสนอวิธีการฝึกอ่านแจกลูกสะกดคำทั้ง 3 วิธีไว้ ดังนี้

(1) วิธีการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำตามมาตราตัวสะกด

(1.1) เริ่มต้นจากการจำและออกเสียงพยัญชนะ สระ

(1.2) แจกลูกในมาตราแม่ ก กา ซึ่งสะกดตามลำดับของสระ (อะ อา อิ อี อุ อู เอ โอ) เช่น

กะ สะกดว่า กอ - อะ - กะ

กา สะกดว่า กอ - อา - กา

(1.3) อ่านโดยไม่สะกดคำ เช่น กะ กา กิ กี กุ กู เก โก เป็นต้น

(1.4) เมื่ออ่านได้จึงอ่านตามตัวสะกดมาตราอื่น ๆ ต่อไป

(2) วิธีการฝึกอ่านแจกลูกสะกดคำแบบเทียบเสียง

(2.1) เมื่อนักเรียนอ่านคำจำคำได้แล้ว ให้ครูนำรูปคำมาแจกลูกโดยการเปลี่ยนพยัญชนะต้น หรือพยัญชนะท้าย เช่น เมื่อจำคำว่า บ้านได้แล้ว ให้หาพยัญชนะอื่นมาเปลี่ยน เช่น ก้าน รั้น ค้าน เป็นต้น

(2.2) วิธีการฝึกอ่านแจกลูกสะกดคำแบบเทียบเสียงควรฝึก ดังนี้

- อ่านสระเสียงยาวก่อนสระเสียงสั้น

- นำคำที่มีความหมายมาฝึกเท่านั้น

- เปลี่ยนเฉพาะพยัญชนะต้นหรือท้ายเท่านั้น

- นำคำที่อ่านแล้วมาจัดทำเป็นแผนภูมิการอ่านให้เด็กเห็นชัดเจน

(3) วิธีการฝึกสะกดคำตามรูปคำและเสียง

(3.1) วิธีฝึกสะกดคำตาม "รูปคำ" เช่น

กา สะกดว่า กอ - อา - กา

คาง สะกดว่า คอ - อา - งอ - คาง

(3.2) วิธีฝึกสะกดคำ "ตามเสียง" โดยสะกดแม่ ก กา ก่อน จึงสะกดตามมาตราอื่น ๆ เช่น

คาง สะกดว่า คอ - อา - คา - คา - งอ - คาง

ค่าง สะกดว่า คอ - อา - คา - คา - งอ - คาง - คาง - โท - ค่าง

จากการศึกษาแนวทางการสอนแจกลูกสะกดคำดังกล่าวข้างต้นพบว่า สามารถนำวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำไปประยุกต์ใช้ได้หลายวิธี เช่น การเริ่มจากการยัดพยัญชนะ สระ หรือตัวสะกดเป็นหลักการแจกลูกตามมาตราตัวสะกดต่าง ๆ การแจกลูกสะกดคำโดยการเทียบเสียง และฝึกสะกดคำตามรูปและเสียง ซึ่งครูผู้สอนสามารถนำไปผสมผสานกันเพื่อให้นักเรียนสามารถอ่านออกเสียงของคำต่าง ๆ ได้

2.3.4 ขั้นตอนวิธีการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำ

สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558) ได้ระบุไว้ว่า การอ่านแบบสะกดคำ เป็นการสอนอ่านที่เน้นการฟังเสียงของพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ที่นำมาประสมกันเป็นคำ หรือรวมกันจึงเรียกว่า "แจกลูกสะกดคำ" ซึ่งมีวิธีการตามลำดับ ดังนี้

(1) สอนให้รู้จักรูปและเสียงของพยัญชนะ ลำดับพยัญชนะที่ควรสอน ก่อน - หลัง

ครูควรเลือกพยัญชนะที่ง่ายต่อการออกเสียงและเขียนรูป ให้นักเรียนฝึกอ่านตามลำดับเพื่อเป็นการเสริมแรงและเพิ่มกำลังใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน (สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558)

ลำดับพยัญชนะไทยที่ควรสอนก่อน - หลัง เป็นชุด ๆ ดังนี้

ชุดที่ 1 ก จ ด ต บ ป อ

ชุดที่ 2 ค ง ช ซ ท น

ชุดที่ 3 พ ฟ ม ย ร ล ว ฮ

ชุดที่ 4 ข ฉ ถ ผ ฝ ส ห

ชุดที่ 5 ฃ ค ฌ ฎ ฐ ฎ ษ ห

ชุดที่ 6 ฉ ญ ฎ ฏ ฐ ฒ ณ

(2) สอนให้รู้จักรูปและเสียงสระ

การสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ ครูควรศึกษาเรื่องรูปและเสียงสระในภาษาไทยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามเวลาทั้งชื่อรูปสระและเสียงสระ เพื่อให้มีความรู้และข้อมูลเบื้องต้นสำหรับการจัดการเรียนรู้ พื้นฐานสำคัญของการอ่านและเขียน คือ การรู้จักรูปและเสียงของสระควบคู่กับรูปและเสียงพยัญชนะ ซึ่งชื่อเรียกรูปและเสียงสระในภาษาไทยในอดีตจะเปลี่ยนแปลงไปตามสมัย การมุ่งพัฒนาให้นักเรียนอ่านออกและเขียนได้ จะยึดเนื้อหาในหนังสือหลักภาษาไทย: เรื่องที่ครูภาษาไทยควรรู้ รูปและเสียงสระในภาษาไทยเป็นสระจม คือ ไม่ปรากฏโดยลำพัง ต้องประกอบด้วยพยัญชนะเสมอ ทั้งนี้เพราะคำในภาษาไทยทุกคำต้องมีเสียงพยัญชนะต้น ไม่มีคำที่ใช้สระเป็นเสียงต้นของคำ ตัวอักษรที่เขียนแทนเสียงสระบางเสียงใช้รูปเขียนตัวเดียว บางเสียงใช้รูปเขียน 2 - 3 ตัว ในภาษาไทยจึงมีเสียงสระแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ สระเดี่ยว และสระประสมรวม 21 รูป 32 เสียง (สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558)

(3) สอนให้รู้จักรูปและเสียงวรรณยุกต์

(3.1) ควรอธิบายว่า วรรณยุกต์ที่ใช้มาก คือ - ่ - ้ วรรณยุกต์ - ๊ - ๋ ใช้บ่อย ส่วนใหญ่มาจากคำเลียนเสียงและคำยืมจากภาษาจีน เช่น เกี ก้วยจับ

(3.2) สอนคำที่ใช้บ่อย ๆ ทั้งฝีกออกเสียงและฝีกเขียน เช่น

คะ นะ ยะ ละ (เสียงวรรณยุกต์ตรี)

คะ นะ ยะ ละ (เสียงวรรณยุกต์เอก)

(4) แจกลูกสะกดคำในแม่ ก กา

คำในแม่ ก กา ประกอบด้วยพยัญชนะต้น สระ และรูปวรรณยุกต์ แต่คำในแม่ ก กา แม้จะไม่มีรูปวรรณยุกต์ปรากฏแต่มีเสียงวรรณยุกต์แตกต่างกัน

(5) การสอนผันวรรณยุกต์คำในแม่ ก กา

ขั้นที่ 1 สอนให้รู้จักรูปและเสียงวรรณยุกต์

ขั้นที่ 2 สอนผันวรรณยุกต์คำที่มีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลาง 7 ตัว ก่อน คือ ก จ ต บ ป อ และประสมด้วยสระเสียงยาวโดยสอนอ่านสะกดคำก่อน เช่น

ก - ำ กา (กอ - อำ กา)

กา - - ำ่า (กา - เอก ำ่า)

กา - - ำ้า (กา - โท ำ้า)

กา - - ำ๊ (กา - ตรี ำ๊)

กา - - ำ๋า (กา - จัตวา ำ๋า)

จากนั้นจึงสอนให้ผันเสียงแบบแจกลูก โดยยึดพยัญชนะต้นและสระเป็นแม่ แจกให้ลูกที่เป็นวรรณยุกต์ตามลำดับ เช่น

กา - ำ่า - ำ้า - ำ๊ - ำ๋า

จี - ัจ - ัจ - ัจ - ัจ

ดู - ู่ - ู่ - ู่ - ู่

ขั้นที่ 3 เมื่อนักเรียนสามารถผันเสียงวรรณยุกต์คำที่มีพยัญชนะต้นเป็นอักษรกลางประสมด้วยสระเสียงยาวได้คล่องแล้ว จึงสอนผันวรรณยุกต์คำที่มีพยัญชนะต้นเป็นอักษรต่ำและอักษรสูงตามลำดับ และประสมด้วยสระเสียงยาว เช่น

ม - ำ มา (มอ - อำ มา)

มา - - ำ่า (มา - เอก ำ่า)

มา - - ำ้า (มา - โท ำ้า)

จากนั้นจึงสอนให้ผันเสียงแบบแจกลูก เช่น

มา ำ่า ำ้า

นี่ ี่ ๊

สื่อ สื่อ สื่อ

(6) การแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา

ขั้นที่ 1 การจัดการเรียนรู้คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราในแม่ ก ก กา โดยเน้นเรื่องพยัญชนะต้นตามหมู่อักษรไตรยางศ์ และการประสมสระเสียงสั้นและยาว โดยฝึกอ่านคำในแม่ ก กา ก่อน แล้วจึงสอนเขียนโดยสอนการสะกดคำก่อนแล้วแจกลูกต่อเพื่อให้เกิดความแม่นยำในเนื้อหา แล้วสอนอ่านสะกดคำที่สะกดด้วยตัวสะกดในแม่ ก ก กว ควบคู่กับการสอนเขียนพยัญชนะต้นหมู่ละ 4 - 5 ตัว สระสั้นยาว 1 คู่ เช่น สระ - ิ -า โดยยังไม่สอนสระที่เมื่อมีตัวสะกดแล้วเปลี่ยนแปลงหรือลดรูป ดังนี้

ฝึกการอ่านโดยการแจกลูกสะกดคำที่สะกดด้วยอักษรในแม่ ก ก

พยัญชนะต้นอักษรกลาง + สระเสียงยาว + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นอักษรกลาง + สระเสียงสั้น + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นเป็นอักษรสูง + สระเสียงยาว + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นอักษรสูง + สระเสียงสั้น + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นเป็นอักษรต่ำ + สระเสียงยาว + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นอักษรต่ำ + สระเสียงสั้น + ตัวสะกดแม่ ก

ฝึกแจกลูกคำในแม่ ก ก

พยัญชนะต้นอักษรกลาง + สระเสียงยาว + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นอักษรกลาง + สระเสียงสั้น + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นเป็นอักษรสูง + สระเสียงยาว + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นอักษรสูง + สระเสียงสั้น + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นเป็นอักษรต่ำ + สระเสียงยาว + ตัวสะกดแม่ ก

พยัญชนะต้นอักษรต่ำ + สระเสียงสั้น + ตัวสะกดแม่ ก

ขั้นที่ 2 สอนอ่านสะกดคำที่มีสระเปลี่ยนรูปและลดรูปเมื่อมีตัวสะกด คือ สระอะ สระโอะ

ขั้นที่ 3 สอนอ่านสะกดคำที่มีสระเปลี่ยนรูปและลดรูปเมื่อมีตัวสะกด คือ สระเอะ สระแอะ

ขั้นที่ 4 สอนอ่านสะกดคำที่มีสระเปลี่ยนรูปและลดรูปเมื่อมีตัวสะกด คือ สระอัว สระเออ

ขั้นที่ 5 การจัดการเรียนรู้คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราในแม่ ก ก เกย เกอว โดยเริ่มจากคำในแม่ ก ก กา แล้วเพิ่มตัวสะกดทีละมาตรา แล้วใช้การแจกลูกต่อเพื่อให้เกิดความแม่นยำในเนื้อหาสอนเช่นเดียวกับขั้นที่ 1 และ 2

ขั้นที่ 6 การจัดการเรียนรู้คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราในแม่ ก ก กต กบ สอนอ่านสะกดคำที่เป็นคำตาย ทั้ง 3 มาตรา คือ แม่ ก ก กต กบ โดยเริ่มจากคำในแม่ ก ก กา แล้วเพิ่มตัวสะกดทีละมาตรา แล้วใช้การแจกลูกต่อ เพื่อให้เกิดความแม่นยำในเนื้อหา โดยสอนเช่นเดียวกับขั้นที่ 1 และ 2

ขั้นที่ 7 การสอนตามมาตราตัวสะกดเรียงตามมาตรา 8 มาตรา โดยเริ่มจากคำในแม่ ก กา แล้วเพิ่มตัวสะกดทีละมาตรา จากนั้นใช้วิธีการแจกลูกต่อ โดยฝึกการอ่านเป็นประโยคหรือเรื่องสั้น ๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำ

(7) การผันวรรณยุกต์คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา

การผันวรรณยุกต์คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

(7.1) คำที่สะกดด้วยแม่กง แม่กน แม่กม แม่เกย และแม่เกอว

(7.1.1) พยัญชนะต้นอักษรกลาง ผันได้ครบทั้ง 5 เสียง พ้นเสียงเป็นเสียงสามัญ เมื่อผันวรรณยุกต์แล้วออกเสียงตรงตามรูปวรรณยุกต์นั้น ๆ

(1) พยัญชนะต้นอักษรกลาง + สระเสียงยาว + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(2) พยัญชนะต้นอักษรกลาง + สระเสียงสั้น + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(7.1.2) พยัญชนะต้นอักษรสูง ผันได้ 3 เสียง พ้นเสียงเป็นเสียงจัตวา ผันด้วยรูปเอกเป็นเสียงเอก ผันด้วยรูปโทเป็นเสียงโท

(1) พยัญชนะต้นอักษรสูง + สระเสียงยาว + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(2) พยัญชนะต้นอักษรสูง + สระเสียงสั้น + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(7.1.3) พยัญชนะต้นอักษรต่ำ ผันได้ 3 เสียง พ้นเสียงเป็นเสียงสามัญ ผันด้วยรูปเอกเป็นเสียงโท ผันด้วยรูปโทเป็นเสียงตรี

(1) พยัญชนะต้นอักษรต่ำ + สระเสียงยาว + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(2) พยัญชนะต้นอักษรต่ำ + สระเสียงสั้น + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(7.2) คำที่สะกดด้วยมาตราตัวสะกดแม่กก แม่กบ แม่กด

(7.2.1) พยัญชนะต้นอักษรกลาง ผันได้ 4 เสียง พ้นเสียงเป็นเสียงเอก เมื่อผันรูปและเสียงวรรณยุกต์ตรงกัน (ไม่มีเสียงสามัญ)

(1) พยัญชนะต้นอักษรกลาง + สระเสียงยาว + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(2) พยัญชนะต้นอักษรกลาง + สระเสียงสั้น + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(7.2.2) พยัญชนะต้นอักษรสูง ผันได้ 2 เสียง พ้นเสียงเป็นเสียงเอก ผันด้วยรูปโทเป็นเสียงโท

(1) พยัญชนะต้นอักษรสูง + สระเสียงยาว + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(2) พยัญชนะต้นอักษรสูง + สระเสียงสั้น + ตัวสะกด + วรรณยุกต์

(7.2.3) พยัญชนะต้นอักษรต่ำ

(1) พยัญชนะต้นอักษรต่ำ + สระเสียงยาว + ตัวสะกด + วรรณยุกต์ ผันได้ 2 เสียง พ้นเสียงเป็นเสียงโท ผันด้วยรูปโทเป็นเสียงตรี

(2) พยัญชนะต้นอักษรต่ำ + สระเสียงสั้น + ตัวสะกด + วรรณยุกต์ ผันได้ 1 เสียง พ้นเสียงเป็นเสียงตรี

จากการจัดการเรียนการสอนข้างต้นมีข้อเสนอแนะว่าการสอนผันวรรณยุกต์ที่มีตัวสะกดตรงมาตรา ควรสอนตามลำดับเนื้อหา คือเริ่มจากการสอนพยัญชนะต้นอักษรกลางเป็นกลุ่มที่ผันได้ง่ายที่สุด เพราะสามารถผันวรรณยุกต์ได้ครบทั้ง 5 เสียง และมีรูปกับเสียงวรรณยุกต์ตรงกัน สอนพยัญชนะต้นอักษรสูงเป็นกลุ่มที่ผันได้ง่ายลำดับถัดมา เพราะสามารถผันวรรณยุกต์ได้ 3 เสียง และมีรูปกับเสียงวรรณยุกต์ตรงกัน 2 เสียง และสอนพยัญชนะต้นอักษรต่ำเป็นกลุ่มที่ผันได้ยากที่สุด เพราะสามารถผันวรรณยุกต์ได้ 3 เสียง และมีรูปกับเสียงวรรณยุกต์ไม่ตรงกัน 2 เสียง และได้ให้ข้อสังเกตว่า กลุ่มพยัญชนะต้นที่เป็นอักษรต่ำจะมีเสียงวรรณยุกต์ที่เลื่อนจากรูปไป 1 ระดับ คือ รูปเอก เสียงโท รูปโท เสียงตรี

(8) การแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา

เป็นการอ่านออกเสียงตัวอักษรที่ประกอบกันเป็นคำ โดยให้เด็กรู้จักเสียงตัวสะกดของคำ ซึ่งออกเสียงพยัญชนะต้น สระ ตัวสะกด และวรรณยุกต์ ตามลำดับ ครูควรจัดกิจกรรมตามลำดับขั้นตอน ได้แก่ ขั้นรู้จักตัวสะกด ขั้นเชื่อมโยงเสียงตัวสะกด ขั้นอ่านสะกดคำและอ่านคำ โดยไม่รีบร้อนและไม่ข้ามขั้นตอน จนแน่ใจว่านักเรียนประสบผลสำเร็จตามขั้นตอน แล้วจึงฝึกทักษะให้เกิดความคล่องแคล่วในการอ่านและเขียนคำ

การสอนแต่ละขั้นตอนครูควรหากิจกรรมที่สนุกสนาน ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนอยากเรียน เหมาะสมกับวัยและสถานการณ์ของการเรียนรู้ เช่น การใช้เกม เพลง กิจกรรมต่าง ๆ และควรจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนเกิดความชัดเจนระหว่างเสียงตัวสะกดกับรูปตัวสะกด เช่น การทำซ้ำ การเขียนคำอ่าน การใช้รูปคำ เป็นต้น เนื่องจากคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราเป็นคำที่ไม่ใช่คำไทยแท้ แต่เป็นคำที่มาจากภาษาอื่น จึงมีความแตกต่างระหว่างเสียงท้ายคำกับรูปคำ เช่น คำว่า “สุข” อ่านออกเสียง “ก” เป็นตัวสะกด แต่ใช้ “ข” ในการเขียนเป็นตัวสะกด หากพบว่านักเรียน บางคนยังไม่เข้าใจ ครูควรใส่ใจดูแลเป็นพิเศษและต้องทำให้นักเรียนเข้าใจความหมายของคำนั้น ๆ นอกจากนี้ครูควรคำนึงถึงสภาพปัญหาและความต้องการในการฝึกทักษะ ทั้งนี้ครูผู้สอนอาจปรับเปลี่ยนเวลาตามความเหมาะสม (สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2558)

(9) การแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ

การสอนอ่านสะกดคำควบกล้ำมีหลายวิธี ซึ่งในคู่มือการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำได้แนะนำขั้นตอนการแจกลูกสะกดคำพยัญชนะควบกล้ำที่เหมาะสมไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำควบกล้ำที่พยัญชนะต้นควบกล้ำกับ ร แบบไม่มีตัวสะกด

1. ครูให้นักเรียนสังเกตการออกเสียงคำที่มีพยัญชนะต้น ก ข ค ต ป พ ควบกับ ร คือ กร ขร คร ตร พร แล้วฝึกให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้อง

2. ให้นักเรียนฝึกอ่านคำควบกล้ำที่มีพยัญชนะ ก ข ค ต ป พ ควบกล้ำกับ ร แบบไม่มีตัวสะกด โดยการสะกดคำ เช่น คำว่า ไกร ขรวิ ครู ตรี เป็นต้น โดยครูอ่านนำให้นักเรียนอ่านตามพร้อม ๆ กัน และอ่านเป็นรายบุคคล

3. ครูฝึกให้นักเรียนอ่านโดยการแจกลูกสะกดคำควบกล้ำที่พยัญชนะ ก ข ค ต ป พ ควบกล้ำกับ ร แบบไม่มีตัวสะกด

4. ครูฝึกให้นักเรียนผันวรรณยุกต์คำควบกล้ำ

5. ครูฝึกให้นักเรียนเขียนโดยการสะกดคำควบกล้ำกับ ร แบบไม่มีตัวสะกด ให้เขียนเรียงตามตัวอักษร เช่น คำว่า ไกร เขียนสะกดคำว่า สระ โอ ไม้มลาย - กอ ไก่ - รอ เรือ

ขั้นที่ 2 การอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำควบกล้ำที่พยัญชนะต้นควบกล้ำกับ ร แบบมีตัวสะกด

1. ให้นักเรียนฝึกอ่านคำควบกล้ำที่มีพยัญชนะ ก ข ค ต ป พ ควบ ร ที่มีตัวสะกด เช่น คำว่า กราบ ขริม แปรง คราด ตราด เป็นต้น โดยครูอ่านนำให้นักเรียนอ่านตามพร้อม ๆ กัน และอ่านเป็นรายบุคคล

2. ครูฝึกให้นักเรียนอ่านแจกลูกสะกดคำ คำควบกล้ำที่มีพยัญชนะ ก ข ค ต ป พ ควบกล้ำ กับ ร แบบมีตัวสะกด ถ้านักเรียนอ่านสะกดคำใดไม่ถูกต้องครูอธิบายและแก้ไขทันที

3. ครูฝึกให้นักเรียนผันวรรณยุกต์คำควบกล้ำที่มีตัวสะกด

4. ครูฝึกให้นักเรียนเขียนสะกดคำควบกล้ำที่พยัญชนะต้นควบกล้ำกับ ร แบบไม่มีตัวสะกด โดยให้เขียนเรียงตามตัวอักษร เช่น คราด เขียนสะกดคำว่า คอ ควาย -รอ เรือ -สระอา - ดอ เด็ก เป็นต้น

ขั้นที่ 3 การอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำควบกล้ำที่พยัญชนะต้นควบกล้ำกับ ล แบบไม่มี และมีตัวสะกด

1. ครูให้นักเรียนสังเกตการออกเสียงคำที่มีพยัญชนะต้น ก ข ค ป ผ พ ควบกับ ล ได้แก่ กล ขล คล ปล ผล พล แล้วฝึกให้นักเรียนออกเสียงให้ถูกต้อง

2. ให้นักเรียนฝึกอ่านคำควบกล้ำที่มีพยัญชนะ ก ข ค ป ผ พ ควบกล้ำกับ ล แบบไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกด เช่น คำว่า ไกล คลา แปลก เพลิน ผลาญ เป็นต้น โดยครูอ่านนำ และให้นักเรียนอ่านตามพร้อม ๆ กัน และอ่านเป็นรายบุคคล

3. ครูให้นักเรียนฝึกอ่านโดยการแจกลูกสะกดคำควบกล้ำที่มีพยัญชนะ ก ข ค ป ผ พ ควบกล้ำ กับ ล แบบไม่มีตัวสะกดและมีตัวสะกด

4. ครูฝึกให้นักเรียนผันวรรณยุกต์

5. ครูฝึกให้นักเรียนสะกดคำควบกล้ำที่พยัญชนะต้นมี ล ควบ แบบไม่มีและมีตัวสะกด

ขั้นที่ 4 การอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำควบกล้ำที่พยัญชนะต้นควบกล้ำกับ ว แบบไม่มีตัวสะกด และมีตัวสะกด โดยให้ดำเนินการตามแบบขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 การอ่านเขียนสะกดคำ คำควบกล้ำไม่แท้

1. คำควบกล้ำไม่แท้มี 2 ลักษณะ คือ คำควบไม่แท้ที่ออกเสียงพยัญชนะหน้าเพียงตัวเดียว ได้แก่ จร สร ศร ชร และคำควบกล้ำไม่แท้ ที่มีพยัญชนะต้นเป็น ทร แต่อ่านออกเสียงเป็น ซ ได้แก่ ทราบ ทราม ทราย พุทรา นนทรี เป็นต้น

2. ให้นักเรียนฝึกการอ่านเขียนสะกดคำ คำควบกล้ำไม่แท้ที่ออกเสียงพยัญชนะหน้าเพียงตัวเดียว ได้แก่ จร สร ศร ชร

3. ให้นักเรียนฝึกการอ่านเขียนสะกดคำ คำควบกล้ำไม่แท้ที่มีพยัญชนะต้นเป็น ทร แต่อ่านออกเสียงเป็น ซ

(10) การสอนแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรนำ

ในการจัดการเรียนรู้คำที่มีอักษรนำ ควรจัดสาระการเรียนรู้ตามลำดับ ดังนี้

(10.1) คำ อ นำ ย มี 4 คำ ได้แก่ อย่า อยู่ อย่าง อยาก

(10.2) คำ ที่มี ห เป็นอักษรนำ แบ่งได้ ดังนี้

- คำ ที่มี ห เป็นอักษรนำ ในแม่ ก กา ได้แก่ หนา หมา หลา หนิ หมี หยี้ หวี หนู หมู หรุ หมม แหย แหน แหละ แหล โหล หงอ หนอ หมอ หรอ หลอ หวอ ไหน ไหม ไหว ไหล เหงา เหมา เหลา เหนือ เหลือ

- คำ ที่มี ห เป็นอักษรนำ ในแม่ ก กา ที่มีรูปวรรณยุกต์ ได้แก่ หน้า หล้า หรี หมู่ แห่ หม้อ หล่อ ไหว้ ใหญ่

- คำ ที่มี ห เป็นอักษรนำ ที่มีตัวสะกด ได้แก่ หนัก หลับ หวัง หวัด หนาว หนาม หลาย หมาย หลาน หวาน หวาน หยิก หยึง หวิด หยุด หลุด เข้ม แหวน แหวก หลง เขี้ยว หมอน หมอก หมอบ หยอก หยอด หรอก หลอก หนอน หมวก หลวง

(10.3) คำอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว แบ่งได้ดังนี้

- คำอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว ในแม่ ก กา ได้แก่ ขณะ ขยะ ขยำ ขย้า ขยี้ ไข่น ฉลุ ส่ง่า เถลไถล ผวา เสนอ เสมอ สมอ แสยะ สระ สลัว

- คำอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยวที่มีตัวสะกด ได้แก่ ขนม ขนุน ขมวด เข้มขมิ ขมิขมัน ขยับ ขยัน เขยิบ เขยื้อน โขยง ฉงน ฉนวน ฉมวก ฉม้ง ฉลาด ฉลาม ฉลอง ฉลย ฉลาก สงบ สงวน ถนน ถนัด ถวาย ผงก ผงาด ผั่ง ผึ่ง ผึก ผแนก ผยอง ผลิต ผรั่ง สนุก สนาน สมุด สมัย สมาน สมอง สมุย สยาย สยาม สลาย สลับ สลาก สลิต สว่าง สวาย สวิง

(10.4) คำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว ได้แก่ กนก จมูก จรวด จวกิ ตนู โตนต ตลก ตลับ ตลาด ตลิ่ง ตวาด ปรอด ปรอต ปลัด อร่อย โดยครูอาจเลือกสอนคำอักษรนำให้เหมาะสมกับระดับชั้นและความพร้อมของนักเรียน

นอกจากนี้ สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2558, น. 14) ได้เสนอขั้นตอนการจัดการเรียนรู้การสอนแบบแจกลูกสะกดคำไว้อย่างกว้าง ๆ เพื่อให้ครูผู้สอนนำไปประยุกต์ใช้ ดังนี้

ขั้นนำ เพื่อสร้างความสนใจและทบทวนความรู้ความจำที่เชื่อมโยงกับเรื่องที่จะเรียน

ขั้นสอน ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม โดยมีจุดเน้นคือการฝึกทักษะการอ่าน ซึ่งต้องมีการบันทึกผลการสอน

ขั้นสรุป เป็นการทบทวนเพื่อให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่สอน

จากวิธีการสอนแจกลูกสะกดคำข้างต้นสรุปได้ว่า การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำนั้นจะสอนให้นักเรียนรู้จักเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ จากนั้นลำดับโดยการยึดพยัญชนะตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่ง

เป็นหลัก เช่น การยึดพยัญชนะต้น หรือการยึดพยัญชนะที่เป็นมาตราตัวสะกด จากนั้นยึดสระเสียงยาวและสั้น แจกลูกสะกดคำตามเสียงวรรณยุกต์ ตามด้วยการแจกลูกสะกดคำควบกล้ำ และอักษรนำทีละลำดับ ทั้งนี้ครูผู้สอนสามารถใช้ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ประกอบด้วยขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป ซึ่งเป็นพื้นฐานของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ไปประยุกต์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาตามลำดับ ซึ่งมีผู้วิจัยหลายท่านได้นำวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำนี้ไปใช้พัฒนานักเรียนให้เกิดทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคต่าง ๆ ดังนั้นเพื่อจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจในการพัฒนาทักษะการอ่านของตนเองมากขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการจัดการเรียนรู้ โดยออกแบบให้เหมาะสมกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามลำดับ

2.4 เกมมิฟิเคชัน

2.4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

Lee and Hammer (2011) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นแนวคิดของการนำความสนุกสนาน องค์ประกอบและหลักการคิดของเกมมาใช้ในระบบ เช่น ระบบการให้คะแนน การให้รางวัล การจัดตำแหน่งลำดับคะแนน

About: Gabe Zichermann (n.d.) ได้ให้ความหมายไว้ว่าหมายถึง กระบวนการที่นำระบบการคิดแบบเกมและองค์ประกอบของเกมมาใช้กระตุ้นให้กลุ่มเป้าหมายเกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการทำงาน และการแก้ปัญหา

Ceker and Ozdamli (2017) ได้ให้คำนิยามของเกมมิฟิเคชันว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม ซึ่งสร้างขึ้นโดยหลักการและกลไกของเกมเพื่อแก้ปัญหาและเพิ่มแรงจูงใจในการมีส่วนร่วม

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้กล่าวถึง เกมมิฟิเคชันว่า เป็นคำศัพท์ใหม่ที่เริ่มเป็นที่นิยมมากขึ้นในเมืองไทย เกมมิฟิเคชัน คือ การนำองค์ประกอบของเกมและหลักการออกแบบเกมมาปรับใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เกมมิฟิเคชันไม่ใช่การเล่นเกมนะ แต่คือการเอาองค์ประกอบบางอย่างของเกมมาปรับใช้ในกิจกรรมอื่นเพื่อสร้างแรงจูงใจ

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) ได้กล่าวถึงความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เกมมิฟิเคชัน หมายถึงการใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่น่าเบื่อ อันจะทำให้เกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา ซึ่งมีความแตกต่างจากเกม และการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นสื่อ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.4 ตารางแสดงการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่าง Game Game-based Learning และ Gamification

ประเด็นเปรียบเทียบ	Game	Game-based Learning	Gamification
1. วัตถุประสงค์	มีวัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง	มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้	มีวัตถุประสงค์เพื่อการกระตุ้นการเรียนรู้โดยให้นักเรียนมีส่วนร่วม
2. ผู้แพ้/ผู้ชนะ	ผู้แพ้หรือผู้ชนะเป็นส่วนหนึ่งของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วม
3. การเล่น	เล่นเพื่อความบันเทิง	เล่นเพื่อการเรียนรู้	เน้นการมีส่วนร่วมมากกว่าการเล่น และให้ความสำคัญกับรางวัลเป็นหลัก
4. การสร้างเกม	การสร้างตัวเกมมีความยากและซับซ้อน ใช้นักออกแบบและพัฒนาเกม	อาจมีตัวเกมหรือกิจกรรมที่ต้องออกแบบโดยใช้กฎ กติกาชัดเจน	สร้างได้ง่ายเนื่องจากไม่มีตัวเกม ใช้เพียงกลไกของเกมผ่านองค์ประกอบของเกม
5. ราคา	มีค่าใช้จ่ายสูงมาก เนื่องจากต้องใช้บุคลากรในการสร้างเกมจำนวนมาก	มีค่าใช้จ่ายปานกลาง เนื่องจากใช้บุคลากรจำนวนไม่มากในการสร้างสรรค์กิจกรรมรูปแบบของเกม	ราคาถูกแต่เน้นค่าใช้จ่ายด้านรางวัล

จากการศึกษาความหมายของเกมมิฟิเคชันสรุปได้ว่าเกมมิฟิเคชัน หมายถึง การนำแนวคิดองค์ประกอบของเกม มาประยุกต์ใช้ในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อช่วยกระตุ้น สร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมหรือปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตามที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้

2.4.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 2 หลักการ ดังนี้

(1) กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่าง ๆ ในเกมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ซึ่งสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมา ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบหรือบางครั้งก็ผสมผสานกัน เช่น แด้มสะสม ลำดับชั้น ตารางคะแนนสูงสุด ความท้าทาย รางวัล เหรียญรางวัล การประสบความสำเร็จ สินค้าเสมือน

(2) หลักการขับเคลื่อนของเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกผลักดันโดยการเล่นเกมหรือความต้องการพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการประสบความสำเร็จ ความต้องการได้รับการยอมรับ ความต้องการปฏิสัมพันธ์กับสังคม การแสดงความมีน้ำใจ การแสดงออกของความเป็นตัวตนและความต้องการแข่งขัน

Paharia (2013) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้เทคนิคในการสร้างแรงจูงใจที่มาจากเกม โดยอาศัยรางวัลในการจูงใจให้มีส่วนร่วม เช่น ส่วนร่วมในการทำงานเป็นทีม หรือการแข่งขัน เป็นต้น

Lee and Hammer (2011) ได้ระบุไว้ว่าเกมมิฟิเคชันสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

(1) เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง (Structural Gamification) จะเป็นการใช้องค์ประกอบของเกม โดยที่ไม่มีการดัดแปลงเนื้อหาในการเรียน เป็นเพียงการใช้องค์ประกอบของเกม เช่น แด้ม รางวัล เหรียญตรา กระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียน เช่น เมื่อนักเรียนทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จก็จะได้รับคะแนนหรือแด้มสะสม

(2) เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา (Content Gamification) จะเป็นการใช้องค์ประกอบของเกมเพื่อปรับเนื้อหาให้มีความคล้ายกับเกม โดยการเพิ่มกิจกรรมที่ใกล้เคียงกับเกมเพื่อใช้ในการเรียนการสอน เช่น การสร้างความท้าทายก่อนนำเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความผูกพันในการเรียนรู้

จากการศึกษาหลักการของเกมมิฟิเคชันสามารถสรุปได้ว่า หลักการของเกมมิฟิเคชันคือการนำกลไกของเกมซึ่งขับเคลื่อนโดยความต้องการของมนุษย์มาสร้างแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ โดยการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมในเชิงโครงสร้าง เช่น การให้แด้ม รางวัล และเชิงเนื้อหา เช่น การนำบริบทของเกมมาปรับใช้ในเนื้อหาของกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมและเกิดความผูกพันกับการเรียน

2.4.3 องค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้ศึกษาองค์ประกอบของเกมจากหนังสือ Reality is Broken ของ Jane McGonigal และได้ให้ข้อสรุปว่าต้องมีองค์ประกอบ 4 อย่าง คือ

(1) เป้าหมาย (Goal) คือสิ่งรวบรวมยอดทั้งหมดของเกมที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าต้องทำอะไร ซึ่งโดยปกติเป้าหมายของเกม จะหมายถึงวิธีการได้รับชัยชนะ

(2) กติกา (Rules) คือสิ่งที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่าทำอะไรที่ทำได้และทำไม่ได้บ้างเช่น Tetris บอกว่าเราสามารถหมุนบล็อกต่างๆได้ ขยับซ้ายขวาได้ เลื่อนลงให้เร็วขึ้นได้ แต่หยุดบล็อกที่กำลังตกลงมาหรือเคลื่อนมัน

กลับขึ้นไปข้างบนไม่ได้ และไม่สามารถเปลี่ยนรูปทรงของบล็อกเหล่านี้ได้ นอกจากนี้หากเราสามารถวางบล็อกทั้งหลายจนเต็มแถวแนวนอนได้ แท่งบล็อกก็ครบแล้วเรานั้นก็จะหายไปทั้งแถว และบล็อกที่ซ้อนกันอยู่คนแถวที่หายไปแต่ยังไม่พบแถวแนวนอนก็จะตกลงมาแทนที่ช่องว่างข้างล่าง

(3) การแสดงตอบสนองต่อการกระทำของผู้เล่น (Feedback System) ในทุกเดือนจะมีการสื่อสารกับผู้เล่นว่าสิ่งที่เพิ่งทำไปนั้นดีหรือไม่ดี น่าชื่นชมหรือไม่อย่างไร เช่น ใน Tetris พอคุณสามารถวางบล็อกได้เต็มแถวเกมจะกระพริบ แล้วแท่งสีเหลี่ยมทั้งแถวจะหายไป รวมถึงแล้วจะได้คะแนนเพิ่มขึ้นที่ ทั้งหมดนี้เป็นการตอบสนองที่ผู้เล่นได้รับ

(4) การให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมด้วยความเต็มใจ (Voluntary Participation) คือการที่เกมสามารถสร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นยอมทำตามกติกาที่เกมกำหนดไว้ ซ่อนลึกซึ้งและเข้าใจยาก ควรสร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นอยากมีส่วนร่วม

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

(1) กลไกของเกมมิฟิเคชัน

โครงสร้างหลักของเกมที่ประกอบด้วย รูปแบบวิธีการเล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือ วิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะทำให้เกิดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นในเกม โดยกลไกของเกมจะต้องถูกกำหนดก่อนที่ผู้เล่นจะเริ่มเล่นเกม ตัวอย่างกลไกของเกมที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ เช่น แด้มสะสม ระดับขั้น การได้รับรางวัล สินค้าเสมือน กระดานผู้นำ การให้ของขวัญแก่กัน เป็นต้น

(2) พลวัตของเกมมิฟิเคชัน

พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม ซึ่งพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองเหล่านี้พยายามที่จะตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ ลักษณะของพฤติกรรมความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่มีในการเล่นเกมนั้น เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ ความต้องการประสบความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ความต้องการการแข่งขัน และการแสดงความเอื้ออาทร

(3) อารมณ์

อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกม เป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม ลักษณะของอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นมีหลายรูปแบบทั้งเชิงบวกและเชิงลบ เช่น ดีใจ เสียใจ ผิดหวัง ตื่นเต้น แปลกประหลาดใจ สนุกสนาน เบื่อหน่าย เป็นต้น

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) ได้กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความน่าสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี มีกระบวนการที่ง่ายต่อการเข้าใจในสิ่งที่ซับซ้อน โดยใช้เหตุการณ์ในชีวิตประจำวันในความเป็นจริง มาจัดเป็นกิจกรรมในลักษณะของเกม ซึ่งมีองค์ประกอบ ดังนี้

(1) เป้าหมาย (Goals) เป็นการกำหนดโดยผู้ออกแบบเกม ทำให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายในการเอาชนะ แก้ปริศนา หรือการผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบกำหนดเพื่อให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมาย อาจกำหนดเป้าหมายที่เล็ก เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ใหญ่

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

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

(4) เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้นักเรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นนักเรียนจะต้องเรียนรู้การจัดการจัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ

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

(6) ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม

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

จากองค์ประกอบพื้นฐานข้างต้นพบว่าองค์ประกอบของเกมมีพีเคซีเอ็นทีพบมากที่สุดประกอบด้วย เป้าหมาย กฎกติกา รางวัล ผลสะท้อนกลับ และการจัดอันดับ ซึ่งเมื่อออกแบบหรือวางโครงสร้าง ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม ซึ่งพฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองเหล่านี้พยายามที่จะตอบสนองต่อความต้องการและความปรารถนาพื้นฐานของมนุษย์ เช่น ความต้องการได้รับรางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ ความต้องการประสบความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ความต้องการการแข่งขัน และการแสดงความเอื้ออาทร

2.4.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้ระบุว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์ ดังนี้

- (1) มีระบบการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจ
- (2) รางวัลต่าง ๆ อยู่ในความสนใจของนักเรียน รวมถึงรางวัลที่มีระดับความยากง่ายของการได้มาที่แตกต่างกันจึงทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย
- (3) สื่อการเรียนรู้รวมถึงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ ถูกออกแบบให้มีสีสันสวยงามเหมาะสมกับวัยของนักเรียน
- (4) กิจกรรมต่าง ๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแข่งขัน การร่วมมือทำงานเป็นกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความท้าทาย สนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็แฝงเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนานักเรียนในทักษะต่าง ๆ
- (5) การจัดการเรียนรู้มีการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอน ไม่ซับซ้อน เกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ
- (6) การจัดอันดับคะแนนส่งเสริมให้นักเรียนแต่ละคนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะเดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานกลุ่มให้นักเรียนมีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีคะแนนสูงกว่า จึงทำให้นักเรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น

เบญจภาคี จงหมื่นไวย และคณะ (2561) ได้ศึกษาผลในทางบวกของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

- (1) สามารถประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนทุกระดับและทุกสาขาวิชา
- (2) นักเรียนให้ความสำคัญและทุ่มเทกับรายวิชาที่มีการประยุกต์ใช้ระบบเกมมิฟิเคชัน
- (3) สามารถยกระดับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
- (4) การออกแบบสภาพแวดล้อมของเกมมีผลต่อสภาพและการเสาะหาของนักเรียนส่งผลต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักเรียน
- (5) เกมสามารถกระตุ้นเร้าความสนใจให้กับนักเรียนและสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน
- (6) การมีส่วนร่วมและศักยภาพในการแก้ปัญหาของนักเรียน เป็นผลสำคัญที่เกิดจากธรรมชาติและการออกแบบเกม

(7) ครูเปิดรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ และรู้เท่าทันเทคโนโลยีที่ใช้พัฒนานวัตกรรมต่าง ๆ ที่ทันสมัย

นอกจากนี้ วรรณธิดา ยลวิลาส (2562) ได้เสนอประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันผ่านบทความวิชาการ โดยได้ระบุว่า กลไกของเกมมิฟิเคชันที่นำมาประยุกต์เข้ากับบทเรียน สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ไม่ให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียน ทั้งยังมีข้อดีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ทางการศึกษาว่า ทำให้นักเรียนมีชีวิตชีวา ลดบรรยากาศตึงเครียดในห้องเรียน และยังช่วยกระตุ้น สร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ให้กับนักเรียน แต่ทั้งนี้อาจมีข้อจำกัดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่อาจทำให้นักเรียนที่ไม่ได้รับรางวัล

เกิดความเบื่อหน่าย และสภาวะอารมณ์ของผู้เล่นหรือนักเรียนในขณะนั้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ควรคำนึงถึงก่อนนำเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้

จากการศึกษาประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในข้างต้นสามารถกล่าวได้ว่า เกมมิฟิเคชันสามารถกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้ลงมือทำร่วมกับผู้อื่นด้วยความสนใจ และการตั้งเป้าหมายภายในเกมมิฟิเคชันยังทำให้นักเรียนได้รู้ และสามารถพัฒนาความสามารถตนเองได้ตามเป้าหมายมากขึ้น แต่การนำไปประยุกต์ใช้ควรคำนึงถึงข้อจำกัดในการออกแบบกิจกรรม ปัจจัยแทรกซ้อนต่าง ๆ เช่น สภาวะอารมณ์ของผู้เล่นในขณะนั้น

2.4.5 เกมมิฟิเคชันกับการสร้างแรงจูงใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษาลักษณะของเกมมิฟิเคชันกับการสร้างแรงจูงใจจากบทความ เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

Sukontha Tongrak (2558) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้บุคคลเกิดความกระตือรือร้นต่อการศึกษาค้นคว้า ทำให้สามารถเรียนรู้ จดจำ เข้าใจ และนำไปใช้

ตรัง สุวรรณศิลป์ (2564) ได้กล่าวถึงแรงจูงใจภายนอกและแรงจูงใจภายในว่าโดยพื้นฐานแรงจูงใจแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่

(1) แรงจูงใจภายนอก คือ แรงจูงใจที่เกิดจากอะไรกระตุ้นภายนอกตัวเรา ได้แก่ การอยากได้รางวัล หรือการไม่อยากถูกลงโทษ เช่น เด็กตั้งใจเรียนเพราะอยากได้ของเล่นเป็นรางวัล หรือจัดที่นั่งนอนหลังตื่นนอนเพราะไม่อยากโดนแม่ดุ

(2) แรงจูงใจภายใน คือ แรงจูงใจที่เกิดจากแรงกระตุ้นภายในตัวเรา เช่น ทำเพราะอยากทำ ทำเพราะอยากรู้ อยากเห็น ทำเพราะเป็นความสนใจส่วนตัว ฯลฯ หรือรู้สึกดีที่ได้ทำ เช่น จัดโต๊ะอาหารให้สะอาดก็สบายใจที่เห็นโต๊ะเรียบร้อย หรืออยากเล่นดนตรีเพราะมีความสุขที่ได้เล่น

Frank et al. (2007, อ้างถึงใน วราภรณ์ แสงธิป, 2564) ได้ระบุว่า แรงจูงใจ คือ ภูมิจำเพาะสำคัญในการเรียนรู้และการเล่นเกม โดยนักออกแบบเกมสามารถจูงใจผู้เล่นในการเรียนรู้ผ่านสภาพแวดล้อมการเล่นที่มีลักษณะสอดคล้อง 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)

สุรพล บุญลือ (2561) ได้ระบุถึง ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการในการเล่นเกม ประกอบด้วยดังนี้

- (1) มั่นใจในกฎความต้องการทางด้านร่างกาย ซึ่งผู้เล่นต้องทำความเข้าใจ ในกฎกติกาการเล่นก่อน
- (2) ความต้องการความปลอดภัย ผู้เล่นจะรู้สึกมั่นใจว่าจะอยู่ในเกมได้ จะรู้สึกปลอดภัย และหา

หนทางสู่การเป็นผู้ชนะ

(3) การยอมรับจากเพื่อน ต้องการความรักและความเป็นเจ้าของ ผู้เล่นต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อต้องการเป็นผู้ชนะ

(4) ภูมิใจยอมรับ ความต้องการได้รับความนับถือยกย่อง เมื่อชนะในเกมจะรู้สึกภูมิใจและรู้สึกดีต่อการเล่นเกม

(5) ทำความยากมากขึ้น ความต้องการที่จะเข้าใจตนเองอย่างแท้จริง ผู้เล่นจะคาดหวังกับเกมที่ยากขึ้น แต่ก็ต้องอาศัยความเข้าใจต่อเกมให้มากขึ้นเช่นกัน

(6) การออกแบบที่หลากหลาย เพลงประกอบ สุนทรียะ ผู้เล่นจะต้องการในเรื่องของการออกแบบ มีลติมีเดียทั้งหลาย เช่น ภาพกราฟิกที่ดึงดูดใจ เอฟเฟกส์ที่เสมือนจริง เพลงประกอบที่เร้าอารมณ์ เป็นต้น

(7) เกมเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง ผู้เล่นรู้สึกว่าสามารถทำอะไรก็ได้ภายในกฎและเงื่อนไขของเกม เพื่อบรรลุในรูปแบบของความสมบูรณ์ในโลกเสมือนจริง

Bunchball (2010) ได้ระบุความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการพื้นฐานของมนุษย์กับกลไกของเกม โดยได้กำหนดให้จุดสีดำและสีขาวที่ตาราง แสดงถึงกลไกเกมที่ตอบสนองต่อความต้องการของมนุษย์ขั้นพื้นฐาน กลไกของเกมที่เป็นกลไกหลักแทนด้วยจุดสีดำ ส่วนที่ไม่ใช่กลไกหลักจะแทนด้วยจุดสีขาว ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.5 ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการพื้นฐานของมนุษย์กับกลไกของเกม

Game mechanics	Human desires					
	Reward	Status	Achievement	elf-expression	Competition	Altruism
1. Points	●	○	○	○	○	○
2. Levels	○	●	○	○	○	○
3. Challenges	○	○	●	○	○	○
4. Virtual goods	○	○	○	●	○	○
5. Leaderboards	○	○	○	○	●	○
6. Gifting and Charity	○	○	○	○	○	●

ที่มา: Bunchball, 2010

จากตารางการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างความต้องการพื้นฐานของมนุษย์กับกลไกของเกม Bunchball (2010) ได้กำหนดให้จุดสีดำและสีขาวที่ตารางแสดงถึงกลไกเกมที่ตอบสนองต่อความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งแสดงให้เห็นว่ากลไกเกม คือ คะแนน ระดับ ความท้าทาย การจัดอันดับ และรางวัลสัมพันธ์ต่อความต้องการของมนุษย์ คือ ความต้องการรางวัล สถานะ ความสำเร็จ การแสดงถึงความเป็นตัวตน การแข่งขัน และการเห็นแก่ผู้อื่น

จากการศึกษาลักษณะของเกมมิฟิเคชันกับการสร้างแรงจูงใจข้างต้นสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจให้เกิดความกระตือรือร้น สร้างแรงจูงใจภายนอกและแรงจูงใจภายใน ซึ่งกลไกของเกมนั้นมีความสัมพันธ์กับการตอบสนองความต้องการของมนุษย์โดยนักออกแบบเกมสามารถจูงใจผู้เล่นในการเรียนรู้ผ่านสภาพแวดล้อมการเล่นเกมที่มัลักษณะสอดคล้อง เช่นเดียวกับลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีของ Maslow ที่มนุษย์ทุกคนพึงมีและพึงต้องการเพื่อการดำรงชีวิตให้อยู่รอด ได้แก่ ความต้องการทางกายภาพ ความต้องการด้านปลอดภัย ความต้องการทางสังคม ความต้องการการยกย่องชื่อเสียงเกียรติยศ ผู้เล่นต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเพื่อต้องการเป็นผู้ชนะ เพื่อเติมเต็มความสมบูรณ์แบบในชีวิต ซึ่งจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้มีการนำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะในเรื่องของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

2.4.6 ขั้นตอนของเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้

Hwang and Fu (2019) ได้กล่าวถึงการนำกระบวนการของเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

- (1) วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาวิชา ซึ่งครูผู้สอนควรทำความเข้าใจนักเรียนและเนื้อหาวิชาที่สอน เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ของการสอน
- (2) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ หรือสิ่งที่ครูผู้สอนต้องการให้เกิดกับนักเรียน ซึ่งแบ่งเป็น 3 ประเภท คือ จุดประสงค์การเรียนรู้ทั่วไป จุดประสงค์การเรียนรู้เฉพาะ และจุดประสงค์การเรียนรู้เชิงพฤติกรรม
- (3) กำหนดโครงสร้างการเรียนรู้ ควรเริ่มจากประสบการณ์เดิมหรือสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย ไม่ซับซ้อน เพื่อให้ให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน
- (4) กำหนดทรัพยากรที่ต้องใช้ในกิจกรรมให้ครบถ้วน
- (5) ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบเฉพาะบุคคล และองค์ประกอบทางสังคม คือ การจูงใจให้เกิดพฤติกรรม และการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน เพื่อช่วยให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน

MacMeekin (2013) ได้กล่าวถึง ขั้นตอนของการนำเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อาจจะเป็นแต้ม (Point) เข็มหรือตรารับรอง (Badge) หรือการได้เลื่อนระดับขั้น (Level) โดยมี 6 ขั้นตอน ดังนี้

(1) ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้และอธิบายผลการเรียนรู้เพื่อเป็นตัวชี้วัดนักเรียน

(2) เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนถึงสิ้นสุด นักเรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

(3) เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้

(4) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียน

(5) สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล

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

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561) ได้กล่าวถึงการประยุกต์ใช้เกมมีพีเคชั่นกับการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งมีขั้นตอน 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 และความต้องการการเรียนรู้

(4) วางแผนกลยุทธ์ของเกมหรือกิจกรรมหรือภารกิจต่าง ๆ ที่อยากให้ผู้เล่นทำตามลำดับขั้น วางกติกาต่าง ๆ ของเกม หรือกิจกรรม โดยดึงเอาส่วนประกอบของเกมมีพีเคชั่น เช่น แด้มสะสม กระดานผู้นำมาใช้ เช่น นำแด้มสะสม มาให้คะแนนตามความยากง่ายของเกม หรือกิจกรรมนั้น ๆ นำระดับขั้นมาให้ผู้เล่นตามจำนวนเวลาที่ผู้เล่นมีกับเกมหรือกิจกรรม โดยถือว่าเป็นค่าประสบการณ์ของผู้เล่น นำเหรียญตรามาแจกเมื่อผู้เล่นทำกิจกรรมพิเศษที่คุณซ่อนเอาไว้ในเกมหรือกิจกรรม

ชนันต์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) ได้ศึกษาแนวทางการประยุกต์ใช้แนวคิดของเกมมีพีเคชั่นในการศึกษาว่าสามารถประยุกต์ใช้โดยแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

(1) ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย เบื้องต้นต้องรู้ว่ากลุ่มเป้าหมายคือใคร และศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มผู้เรียน เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ทักษะพื้นฐานที่มีในปัจจุบัน เป็นต้น นอกจากนั้นควรศึกษาถึงบริบทต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ เช่น ขนาดของกลุ่มนักเรียน เทคโนโลยีที่สามารถใช้ได้ ระยะเวลา เป็นต้น

(2) กำหนดจุดหมายปลายทางที่ผู้สอนต้องการให้นักเรียนไปถึง เช่น ผ่านการทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดได้ หรือเกิดทักษะใด ๆ เป็นต้น

(3) จัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดลำดับของการเรียนรู้ ซึ่งควรพิจารณาจากลำดับความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

(4) ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ในปัจจุบันและทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมทั้งพิจารณาถึงงบประมาณที่จำเป็นต้องใช้

(5) กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ใช้โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ

(5.1) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาตนเอง (self-elements) เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง

(5.2) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (social-elements) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม การแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว

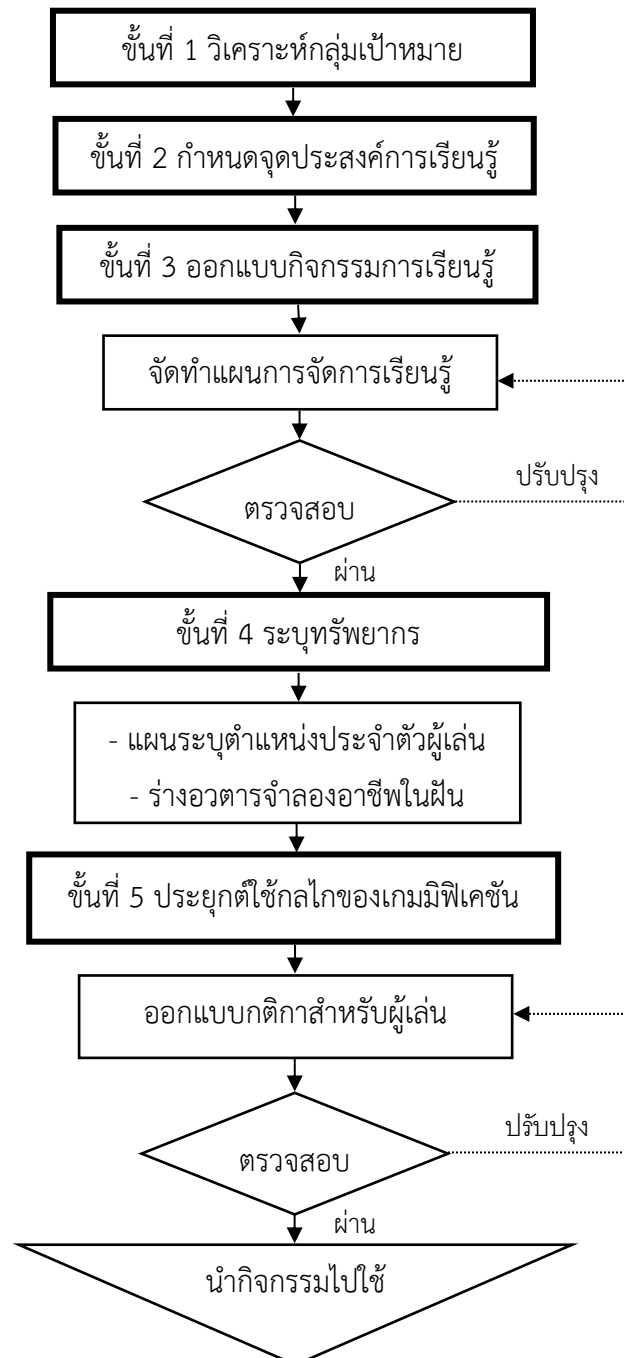
จากการศึกษาแนวทางในการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนของการนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ตามตารางที่ปรากฏ ดังนี้

ตารางที่ 2.6 ตารางแสดงผลการสังเคราะห์ขั้นตอนของเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนของเกมมิฟิเคชัน	MacMeekin (2013)	Hwang and Fu (2018)	ชนิตต์ และ ธนิตา (2559)	ฉัตรพงศ์ (2561)	ผู้วิจัย
วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย	-	✓	✓	✓	✓
กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓
ระบุเรื่องราวของเกม	✓	-	-	✓	-
ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้	✓	✓	✓	✓	✓
ระบุทรัพยากร	✓	✓	✓	-	✓
สร้างทีม	✓	-	-	-	-
ประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน	✓	✓	✓	✓	✓

จากตารางที่ 2.6 ผลการสังเคราะห์ขั้นตอนของเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากนักการศึกษาต่าง ๆ พบว่า มีกระบวนการที่สอดคล้องกัน 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย 2) กำหนดเป้าหมายการเรียนรู้ 3) ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 4) ระบุทรัพยากร และ 5) ประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกทั้ง 5 ขั้นตอนมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2.1 แสดงขั้นตอนการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) เกี่ยวกับคุณภาพนักเรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มุ่งเน้นคุณภาพในเรื่องของการอ่าน

2. ศึกษาบทความ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบเกมมิฟิเคชัน เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้

3. ศึกษาความต้องการของนักเรียนเพื่อกำหนดรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

1. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ในการอ่านแจกลูกสะกดคำที่ผู้วิจัยและนักเรียนต้องการให้เกิดขึ้น

ขั้นที่ 3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

1. กำหนดจำนวนคาบเรียนและเนื้อหาแต่ละชั่วโมงให้สอดคล้องกับกิจกรรมตามที่ระบุไว้แต่ละแผน ดังนี้

ตารางที่ 2.7 ตารางแสดงกิจกรรมการเรียนรู้ตามจุดประสงค์การเรียนรู้ในแต่ละคาบเรียน

ลำดับแผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	เวลาเรียน (ชั่วโมง)	จุดประสงค์การเรียนรู้
1	ทบทวนเสียงพยัญชนะ สระ	1	นักเรียนออกเสียง พยัญชนะ และสระทุกตัวได้ถูกต้อง
	ทบทวนรูปและเสียงวรรณยุกต์	1	นักเรียนออกเสียง วรรณยุกต์ทุกตัวได้ถูกต้อง
	อ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำในแม่ ก กา	1	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่ ก กา ได้ถูกต้อง
	อ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา	1	นักเรียนอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราในแม่กง กม ได้
	อ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตรา	1	นักเรียนอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราในแม่เกย เกอว ได้

ตารางที่ 2.7 (ต่อ)

ลำดับแผนการจัดการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	เวลาเรียน	ลำดับแผนการจัดการเรียนรู้
2	อ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา	1	นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราในแม่กน ได้
	อ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา	1	นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราในแม่กก ได้
	อ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา	1	นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราในแม่กบ ได้
	อ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา	1	นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราในแม่กด ได้
3	การแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้	1	นักเรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้ได้
	การแจกลูกสะกดคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำไม่แท้	1	นักเรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำไม่แท้ได้
4	การแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรนำ อ นำ ย	1	นักเรียนอ่านคำ อ นำ ย ได้
	การแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรนำ ห นำ	1	นักเรียนอ่านคำ ห นำ ได้
5	การแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยว	1	นักเรียนอ่านคำอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยวได้
	การแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว	1	นักเรียนอ่านคำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวได้

2. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้

3. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เขียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลการเรียนรู้ นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 คน พิจารณาตรวจสอบคุณภาพโดยใช้แบบประเมินความเหมาะสม จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขไปหาค่าประสิทธิผลภาพภาคสนามกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างก่อนนำไปใช้จริง

ขั้นที่ 4 ระบุทรัพยากร

- กำหนดและเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชัน
- ออกแบบร่างอวตารเพื่อใช้ระบุตัวตนอาชีพในอนาคตของนักเรียน
- วางแผนการจัดการเรียนรู้จำนวนทั้งสิ้น 5 แผน ซึ่งเป็นวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำตามลำดับไปจนขั้นสุดท้าย เพื่อนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ซึ่งในขั้นนี้ผู้วิจัยได้เลือก แด้ม เหริยญตรา ตารางจัดอันดับ และรางวัล มาเป็นกลไกในการออกแบบเชื่อมโยงแผนการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน เพื่อให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

ตารางที่ 2.8 ตารางแสดงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการออกแบบการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้	คำอธิบาย
แด้ม	ใช้เชื่อมโยงกับการให้รางวัล ในขั้นนี้เมื่อมีแด้มเกินจำนวนจะสามารถได้สิทธิ์ในการช่วยผู้อื่นเพื่อที่จะได้รับเหรียญของผู้นำ
เหริยญตรา	เป็นการให้อำนาจและเปลี่ยนสถานะของผู้เล่น
ตารางจัดอันดับ	สิ่งที่แสดงความแตกต่างระหว่างผู้เล่นกับคนอื่น ซึ่งในขั้นนี้คือ การมีอันดับเหนือคนอื่นจะมีความหมายถึงการทำให้นักเรียนได้รับรู้ความสามารถของตนเองมากขึ้น

ตารางที่ 2.8 (ต่อ)

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการออกแบบ แผนการจัดการเรียนรู้	คำอธิบาย
รางวัล (รางวัล)	การให้ผู้เล่นได้เข้าไปแต่งตัวให้อวตารของตนเองเป็นการทำให้ผู้เล่นได้มีโอกาสร่วมออกแบบร่างอวตารในอนาคตของตนเอง การที่ผู้เล่นได้ทำภารกิจสำเร็จและได้เข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้ร่างอวตารของตนเองบ่อยครั้ง เป็นการแสดงถึงความพยายามที่จะเข้าถึงร่างอวตารในอนาคตทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกผูกพันกับร่างอวตารและเมื่อผู้เล่นได้รับร่างอวตารเป็นรางวัลจะทำให้ผู้เล่นภาคภูมิใจในความพยายามของตนเอง

ขั้นที่ 5 ประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน ซึ่งในแต่ละแผนประกอบด้วย ขั้นนำ ขั้นสอน และขั้นสรุป โดยพิจารณาการออกแบบการให้รางวัล ตามการพิจารณาของ Zichermann (2011, อ้างถึงใน ตรัง สุวรรณศิลป์, 2564) ที่ได้เสนอแนวคิดว่า สิ่งที่มีนุชย์ต้องการสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 อย่าง ดังนี้

1. Status (สถานะ) คือ สิ่งที่แสดงความแตกต่างระหว่างเรากับคนอื่น ซึ่งในที่นี้คือ การมีอันดับเหนือคนอื่น หรือการมีสถานะตัวตนที่แตกต่าง
2. Access (การเข้าถึง) คือ การให้ผู้เล่นเข้าถึงอะไรบางอย่างที่คนอื่นเข้าถึงไม่ได้ ซึ่งจะสร้างให้ตนรู้สึกที่สำคัญเป็นคนพิเศษ
3. Power (อำนาจ) คือ การที่ผู้เล่นได้รับบริการก่อนคนอื่นโดยไม่ต้องรอ (ในที่นี้คือการเพิ่มเครื่องแต่งกายให้อวตารของตนเองโดยไม่ต้องรอ)
4. Stuff (สิ่งของ) สิ่งที่จับต้องได้ ในที่นี้คือการให้ผู้เล่นได้เข้าไปแต่งตัวให้อวตารของตนเองเป็นการทำให้ผู้เล่นได้มีโอกาสร่วมออกแบบร่างอวตารในอนาคตของตนเอง การที่ผู้เล่นได้ทำภารกิจสำเร็จและได้เข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้ร่างอวตารของตนเองบ่อยครั้ง เป็นการแสดงถึงความพยายามที่จะเข้าถึงร่างอวตารในอนาคต ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกผูกพันกับร่างอวตาร และเมื่อผู้เล่นได้รับร่างอวตารเป็นรางวัลจะทำให้ผู้เล่นภาคภูมิใจในความพยายามของตนเอง

ผู้วิจัยกำหนดกติกาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันกับกลไกของเกมได้ ดังนี้

1. นักเรียนจะได้เล่นเกมที่ระบุตำแหน่งที่อยู่ล่าสุดของนักเรียนซึ่งตำแหน่งที่นักเรียนเริ่ม
2. นักเรียนจะได้รับรางวัลคือ หุ่นจำลองอาชีพที่นักเรียนอยากเป็นในอนาคต
3. เมื่อนักเรียนเริ่มฝึกพัฒนาทักษะอ่านสะกดคำ และมีผลจัดลำดับคะแนนแต่ละครั้งผ่านเกณฑ์ (ที่ระบุไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน) นักเรียนจะได้รับแต้มสะสม
4. เมื่อแต้มสะสมมีจำนวนครบตามกำหนด นักเรียนจะสามารถเข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้ตัวอวตารของตนเองในอาชีพที่ใฝ่ฝัน
5. ในขณะเดียวกันนักเรียนที่มีจำนวนแต้มสะสมในขั้นแรกเกินจำนวน จะสามารถนำไปช่วยเพื่อนโดยที่ผู้ที่มีแต้มเกินจำนวนจะเป็นผู้นำทางฝึกทักษะให้เพื่อนจนกระทั่งเพื่อนได้ก้าวขึ้นบันไดไปสู่ขั้นที่ 2 พร้อมกัน ซึ่งจะได้เหรียญแก่ผู้นำทาง
6. ผู้ที่ได้เหรียญแก่ผู้นำทางจะมีชื่อระบุที่บอร์ดจัดอันดับ ผู้ที่ได้ชื่ออันดับแรกจะได้สิทธิ์เข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้ตัวอวตารของตนเองอีกหนึ่งรอบ
7. ภารกิจต่าง ๆ จะถูกกำหนดตามลำดับของวิธีการแจกลูกสะกดคำ ตามที่สำนักวิชาการและมาตรฐานภาษาไทยได้เสนอแนะไว้ในขั้นของการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ ซึ่งประกอบด้วย ดังนี้
ขั้นนำ เพื่อสร้างความสนใจและเชื่อมโยงกับเรื่องที่จะเรียน โดยผู้สอนจะระบุวัตถุประสงค์ของการทำภารกิจต่าง ๆ ตามแผนการสอน เพื่อให้ให้นักเรียนได้พิชิตรางวัลคือ รางวัลอวตารอาชีพที่ใฝ่ฝันในอนาคต
ขั้นสอน ผู้สอนสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม โดยมีจุดเน้นคือการฝึกทักษะการอ่าน ซึ่งต้องมีการบันทึกผลการสอน โดยในขั้นนี้ผู้วิจัยจะนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน คือ เมื่อนักเรียนได้เริ่มฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำ ผู้สอนจะบันทึกผลการอ่านของนักเรียน เมื่อผ่านเกณฑ์ตามที่ตั้งไว้ นักเรียนจะได้รับแต้มสะสม เพื่อเข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้รางวัลอวตารของนักเรียน
ขั้นสรุป เป็นการทบทวนเพื่อให้ให้นักเรียนเข้าใจเรื่องที่สอนและจัดลำดับนักเรียนตามแต้มและเหรียญที่นักเรียนได้ เพื่อให้ให้นักเรียนได้รับรู้ความสามารถและเห็นเป้าหมายในการพัฒนาตนเองมากขึ้น
8. เมื่อนักเรียนสวมเครื่องแต่งกายอวตารของตนเองในอนาคตได้สำเร็จ รางวัลอวตารของนักเรียนในอนาคตคือรางวัลที่นักเรียนได้รับหลังเสร็จสิ้นภารกิจแจกลูกสะกดคำ

ตารางที่ 2.9 ตารางแสดงการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แจกลูกสะกดคำและเกมมิฟิเคชัน

คาบเรียน	วัตถุประสงค์	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน				
		ภารกิจ	แต้ม	เหรียญ	ตารางอันดับ	รางวัล
1	นักเรียนออกเสียงพยัญชนะและสระทุกตัวได้ถูกต้อง	นักเรียนออกเสียงพยัญชนะและสระได้ตามเกณฑ์ 100 %	10 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกัน ได้รับเหรียญผู้นำทางขั้นที่ 1	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตัวเอง เมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 1
2	นักเรียนออกเสียงวรรณยุกต์ทุกตัวได้ถูกต้อง	นักเรียนออกเสียงวรรณยุกต์ทุกตัวได้ตามเกณฑ์ 80 %	10 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกัน ได้รับเหรียญผู้นำทางขั้นที่ 2	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตัวเอง เมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 2
3	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่ ก กา ได้ถูกต้องทุกคำ	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่ ก กา ได้ได้ตามเกณฑ์ 100 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกันได้รับเหรียญผู้นำทางขั้นที่ 3	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตัวเอง เมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 3

ตารางที่ 2.9 (ต่อ)

คาบเรียน	วัตถุประสงค์	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน				
		ภารกิจ	แต้ม	เหรียญ	ตารางอันดับ	รางวัล
4	นักเรียนอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราในแม่ กง กม ได้	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่ กง กม ได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกัน ได้รับเหรียญผู้นำทางชั้นที่ 4	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลอวตารตนเองเมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 4
5	นักเรียนอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงมาตราในแม่ เกย เกอว ได้	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่ เกย เกอว ได้ตามเกณฑ์ 80%	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกันได้รับเหรียญผู้นำทางชั้นที่ 5	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลอวตารตนเองเมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 5
6	นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราในแม่ กน ได้	นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราในแม่ กน ได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกันได้รับเหรียญผู้นำทางชั้นที่ 6	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลอวตารตนเองเมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 6

ตารางที่ 2.9 (ต่อ)

คาบเรียน	วัตถุประสงค์	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน				
		ภารกิจ	แต้ม	เหรียญ	ตารางอันดับ	รางวัล
7	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่กก ได้	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่กก ได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกัน ได้รับเหรียญนำทางขั้นที่ 7	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลของตัวเองเมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 7
8	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่กบ ได้	นักเรียนอ่านสะกดคำในแม่กบ ได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกัน ได้รับเหรียญนำทางขั้นที่ 8	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลของตัวเองเมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 8
9	นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตรา ในแม่กต ได้	นักเรียนอ่านคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงมาตราในแม่กต ได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจไปด้วยกัน ได้รับเหรียญนำทางขั้นที่ 9	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลของตัวเองเมื่อสำเร็จภารกิจขั้นที่ 9

ตารางที่ 2.9 (ต่อ)

คาบเรียน	วัตถุประสงค์	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน				
		ภารกิจ	แต้ม	เหรียญ	ตารางอันดับ	รางวัล
10	นักเรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้ได้	นักเรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้ได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจด้วยกันได้รับเหรียญนำทางชั้นที่ 10	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตนเอง เมื่อสำเร็จภารกิจชั้นที่ 10
11	นักเรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำไม่แท้ได้	นักเรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำไม่แท้ได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจด้วยกันได้รับเหรียญผู้นำทางชั้นที่ 11	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตนเอง เมื่อสำเร็จภารกิจชั้นที่ 11
12	นักเรียนอ่านคำ อ นำ ย ได้	นักเรียนอ่านคำ อ นำ ย ได้ตามเกณฑ์ 100 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจด้วยกันได้รับเหรียญผู้นำทางชั้นที่ 12	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตนเอง เมื่อสำเร็จภารกิจชั้นที่ 12

ตารางที่ 2.9 (ต่อ)

คาบเรียน	วัตถุประสงค์	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน				
		ภารกิจ	แต้ม	เหรียญ	ตารางอันดับ	รางวัล
13	นักเรียนอ่านคำ ห นำ ได้	นักเรียนอ่านคำ ห นำ ได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจด้วยกันได้รับเหรียญผู้นำทางชั้นที่ 13	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตนเอง เมื่อสำเร็จภารกิจชั้นที่ 13
14	นักเรียนอ่านคำอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยวได้	นักเรียนอ่านคำอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยวได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจด้วยกันได้รับเหรียญผู้นำทางชั้นที่ 14	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตนเอง เมื่อสำเร็จภารกิจชั้นที่ 14
15	นักเรียนอ่านคำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวได้	นักเรียนอ่านคำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวได้ตามเกณฑ์ 80 %	20 คะแนน	นักเรียนช่วยเหลือเพื่อนจนสำเร็จภารกิจด้วยกันได้รับเหรียญผู้นำทางชั้นที่ 15	นำคะแนนและเหรียญที่ได้มาจัดอันดับ	นักเรียนได้สิทธิ์เข้าถึงรางวัลรางวัลตนเอง เมื่อสำเร็จภารกิจชั้นที่ 15

จากตารางที่ 2.9 เป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แจกลูกสะกดคำตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยได้กำหนดกติกาและเป้าหมายโดยนำวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาจัดการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ได้กำหนดไว้ในแต่ละแผนการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนได้มีทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่าน

2.5 แรงจูงใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและทฤษฎีความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแรงจูงใจ ดังต่อไปนี้

2.5.1 ความหมายของแรงจูงใจ

เพลินพิศ วิบูลย์กุล (2558) ได้ระบุว่า แรงจูงใจ คือพลังผลักดันให้คนมีพฤติกรรม และยังกำหนดทิศทางและเป้าหมายของพฤติกรรมนั้น คนที่มีแรงจูงใจสูงจะใช้ความพยายามในการกระทำไปสู่เป้าหมายโดยไม่ลดละ แต่คนที่มีแรงจูงใจต่ำจะไม่แสดงพฤติกรรม หรือไม่ก็ล้มเลิกการกระทำก่อนบรรลุเป้าหมาย

แรงจูงใจ (motive) เป็นคำที่ได้ความหมายมาจากคำภาษาละตินที่ว่า movere ซึ่งหมายถึง "เคลื่อนไหว (move) " ดังนั้น คำว่าแรงจูงใจจึงมีการให้ความหมายไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

(1) แรงจูงใจ หมายถึง "บางสิ่งบางอย่างที่อยู่ภายในตัวของบุคคลที่มีผลทำให้บุคคลต้องกระทำหรือเคลื่อนไหว หรือมีพฤติกรรมในลักษณะที่มีเป้าหมาย" กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ แรงจูงใจเป็นเหตุผลของการกระทำ

(2) แรงจูงใจ หมายถึง "สภาวะที่อยู่ภายในตัวที่เป็นพลังทำให้ร่างกายมีการเคลื่อนไหวไปในทิศทางที่มีเป้าหมาย ที่ได้เลือกไว้แล้ว ซึ่งมักจะเป็นเป้าหมายที่มีอยู่ในภาวะสิ่งแวดล้อม"

จากความหมายนี้จะเห็นได้ว่า แรงจูงใจจะเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการ คือ

- (1) เป็นกลไกที่ไปกระตุ้นพลังของร่างกายให้เกิดการกระทำ
- (2) เป็นแรงบังคับ

การดี อนันต์นารี (2555) ได้ศึกษาและสรุปความหมายของแรงจูงใจว่าหมายถึงสภาพที่กระตุ้นให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งออกมาในทิศทางที่ตนต้องการเพื่อไปสู่จุดหมายที่กำหนด

Nattakarn Theeraleela (2564) ได้กล่าวว่า การสร้างแรงจูงใจคือ กระบวนการที่ทำให้คนอยากที่จะไปในทิศทางที่เราอยากจะทำให้เขาไป หรือทำในสิ่งที่เราต้องการ โดยมักจะเกี่ยวข้องกับทักษะการเป็นผู้นำ เพราะผู้นำมักจะต้องมอบหมายงานให้คนในทีมเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย

เกรียงไกร ประเสริฐ และ ชีระพล เหมะธูลินทร์ (ม.ป.ป., อ้างถึงใน ชีรพงศ์ หอมชื่น และ นิพัทธ์พนธ์ สนิทเหลือ, 2565) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจ หมายถึง ปัจจัยหรือสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นแรงผลักดัน กระตุ้นพฤติกรรมในตัวบุคคลแสดงออกซึ่งความต้องการ หรือโน้มน้าวโดยสิ่งจูงใจเพื่อให้บุคลากรมีความร่วมมือ เต็มใจในการปฏิบัติงาน

จากการศึกษาความหมายของแรงจูงใจข้างต้นสรุปได้ว่าแรงจูงใจ หมายถึง พลังที่ผลักดันให้คนมีพฤติกรรม มีความพยายามในการกระทำไปสู่เป้าหมายนั้น ๆ แรงจูงใจเป็นเหตุผลของการกระทำ หรือปฏิบัติสิ่งใดสิ่งหนึ่งให้ประสบความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งถูกกระตุ้นโดยบุคคลหรือสิ่งแวดล้อม

2.5.2 ความสำคัญของการสร้างแรงจูงใจ

สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2553) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียน รวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากจะขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนของนักเรียนแล้ว แรงจูงใจยัง

ส่งผลถึงระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หากนักเรียนที่มีความสามารถสูงแต่มีแรงจูงใจในการเรียนต่ำ ก็จะทำให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำไปด้วย ดังนั้นแรงจูงใจเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอนให้ประสบผลสำเร็จ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

นุชลี อุปภัย (2558) ได้กล่าวถึงการทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนว่า ครูผู้สอนจำเป็นต้องทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งการจูงใจในการเรียนแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การจูงใจภายใน หมายถึง การกระตุ้นความต้องการ ความสนใจ และความอยากรู้อยากเห็นภายในตัวนักเรียนออกมา และการจูงใจภายนอก คือการใช้สิ่งเร้า หรือรางวัลมาทำให้นักเรียนเกิดการจูงใจในการเรียน ทั้งนี้ผู้สอนสามารถนำทฤษฎีการจูงใจมาปรับใช้ในการเรียนการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดการจูงใจในการเรียนรู้ได้หลายวิธี ทั้งที่เป็นการตอบสนองความต้องการของนักเรียน หรือการตั้งวัตถุประสงค์ในการเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น โดยพยายามทำให้นักเรียนเกิดความมั่นใจในความสามารถของตนเอง เห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียน และพร้อมที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพื่อพัฒนาตนเองตลอดเวลา

2.5.3 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแรงจูงใจ

การศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแรงจูงใจ สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2553) ได้กล่าวถึงทฤษฎีแรงจูงใจที่นักจิตวิทยาใช้อธิบายพฤติกรรม ซึ่งจำเป็นต้องศึกษาทั้ง 3 ทฤษฎี ประกอบด้วย ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีมนุษยนิยม และทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม ดังนี้

(1) ทฤษฎีพฤติกรรมนิยม

ทฤษฎีลดแรงขับ สร้างโดยนักจิตวิทยาพฤติกรรมนิยม Hull (1952, อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553) ให้ชื่อว่า ทฤษฎีลดแรงขับ ทฤษฎีนี้ได้ระบุว่า มนุษย์จะแสวงหาสภาวะภาพสมดุล เช่น เวลาหิวน้ำตาลในเลือดลดลงทำให้มนุษย์แสวงหาอาหารรับประทาน หรืออีกตัวอย่างหนึ่ง เช่น พฤติกรรมที่นักศึกษาบางคนเดินออกจากห้องประชุมตอนบ่ายโมงเพราะไม่ได้รับประทานอาหารเช้า สิ่งเร้าก่อนเกิดพฤติกรรมคือการขาดอาหาร ความหิวเป็นแรงขับหรือแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมนี้ ซึ่ง Dollard and Miller (1950, อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553) ได้แบ่งแรงขับหรือแรงจูงใจ ออกเป็น 2 ประเภทคือ

(1.1) แรงจูงใจทางสรีระ ประกอบด้วย ความหิว ความกระหาย และความต้องการทางเพศ

(1.2) แรงจูงใจทางจิตวิทยา เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ เช่น แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แรงจูงใจที่อยากจะเป็นส่วนหนึ่งของหมู่

ทฤษฎีความต้องการ สร้างขึ้นโดย Murray (1938, อ้างถึงใน สุรางค์ ไคว์ตระกูล, 2553) ที่ถือว่าความต้องการเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดแรงขับหรือแรงจูงใจที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่เป้าหมาย ซึ่งความต้องการของเมอร์เรย์ที่ยังคงใช้อยู่ในปัจจุบัน คือ ความต้องการใฝ่สัมฤทธิ์ ความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับคนอื่น ความต้องการความก้าวร้าว ความต้องการที่จะเป็นตัวของตัวเอง และความต้องการที่จะมีอิทธิพลหรือบังคับผู้อื่น ซึ่งศาสตราจารย์แม็คเคลแลนตันได้นำเทคนิคการวัดความต้องการของเมอร์เรย์มาใช้ในการวิจัยที่เกี่ยวกับความต้องการใฝ่สัมฤทธิ์

(2) ทฤษฎีมนุษย์นิยมของ Maslow

Maslow (1970) แบ่งความต้องการพื้นฐานออกเป็น 5 ประเภท ซึ่งยึดข้อสมมติฐาน 4 ประการ ดังนี้

(2.1) มนุษย์ทุกคนมีรูปแบบการรับแรงจูงใจที่คล้ายคลึงกัน โดยผ่านจากแหล่งกำเนิดภายในร่างกาย และจากปฏิกริยาสัมพันธ์ทางสังคม

(2.2) แรงจูงใจบางอย่างมีความจำเป็นขั้นพื้นฐานและสำคัญกว่าแรงจูงใจอย่างอื่น

(2.3) แรงจูงใจที่มีความจำเป็นขั้นพื้นฐานมากกว่า จำเป็นต้องได้รับการตอบสนอง ให้ได้รับความพอใจก่อนจะถึงระดับแรงจูงใจน้อยที่สุด ก่อนที่แรงจูงใจทางด้านอื่นจะได้รับแรงกระตุ้น

(2.4) เมื่อแรงจูงใจขั้นพื้นฐานได้รับการตอบสนองจนได้รับความพอใจแล้ว แรงจูงใจขั้นที่สูงกว่าก็จะเกิดขึ้นเข้ามาแทนที่

ซึ่งมาสโลว์ได้จัดลำดับขั้นจากต่ำไปสูง เริ่มจากความต้องการทางสรีระที่มาสโลว์เชื่อว่าเป็นความต้องการพื้นฐานที่มีแรงผลักดันมากที่สุด ดังนี้

ระดับที่ 1 ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) ได้แก่ ความต้องการขั้นพื้นฐานเบื้องต้น หรือสิ่งจำเป็นเพื่อการดำรงชีพของมนุษย์ ได้แก่ น้ำ อาหาร อากาศ การพักผ่อน และความ ต้องการทางเพศ เป็นต้น ซึ่งความต้องการเหล่านี้ต้องได้รับการตอบสนองก่อนความต้องการในระดับที่สูงขึ้น

ระดับที่ 2 ความต้องการความปลอดภัย (Safety Needs) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นภายหลัง จากความต้องการในระดับที่ 1 เพราะเมื่อได้รับความต้องการทางด้านร่างกายแล้ว ก็จะต้องการได้รับความปลอดภัย ความต้องการนี้เห็นได้ชัดในเด็กเล็ก ซึ่งต้องการความอบอุ่นปลอดภัยจากพ่อแม่

ระดับที่ 3 ความต้องการทางสังคม (Social Needs) หรือเรียกอีกอย่างว่า ความต้องการความรัก และเป็นเจ้าของ เป็นความต้องการที่จะมีความรักและความผูกพันกับผู้อื่น เช่น ความรักจากเพื่อน เพื่อร่วมงาน ครอบครัว ซึ่งความรักดังกล่าวรวมถึงการให้และการได้รับความรักด้วย

ระดับที่ 4 ความต้องการมีเกียรติและศักดิ์ศรีในสังคม (Esteem Needs) เป็นความต้องการที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของตนเองว่าตนเองมีประโยชน์มีคุณค่า ยอมรับนับยกย่องว่าตนมีชื่อเสียง มีเกียรติยศ และมีศักดิ์ศรี ซึ่งความต้องการดังกล่าวนี้ มีลักษณะเหมือนกับความต้องการประสบความสำเร็จ

ระดับที่ 5 ความต้องการสมหวังในชีวิต (Self-actualization) เป็นความต้องการอันสูงสุดที่บุคคลปรารถนาจะได้นับความสำเร็จที่ตนคิด และตั้งความหวังไว้ ซึ่งแต่ละคนต่างตั้งความมุ่งหวังของตนเองไว้แตกต่างกัน หรือความต้องการที่อยากจะทำให้ตนเองเป็นใน ชีวิต เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังภาพลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ตามแนวคิด Maslow ดังนี้



ภาพที่ 2.2 ภาพแสดงลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์ตามแนวคิด Maslow

ที่มา: Urbinner, 2564

(3) ทฤษฎีพุทธิปัญญานิยม

ทฤษฎีกลุ่มนี้ที่ใช้กันแพร่หลายในปัจจุบันคือ ทฤษฎีการอ้างสาเหตุ ของ Weiner (1979, อ้างถึงใน สุรางค์ โค้วตระกูล, 2553) เชื่อว่า มนุษย์มักจะมี ความอยากรู้และเข้าใจ ที่เป็นต้นเหตุให้เกิดพฤติกรรม เช่น นักเรียนเกิดความสงสัยหลังจากที่ครูได้บอกคะแนนสอบ ว่าทำไมตนเองถึงได้คะแนนต่ำ ทำไมถึงสอบตก หรือทำไมเพื่อนได้คะแนนดีกว่า ซึ่งการอ้างสาเหตุอาจแตกต่างกัน เช่น อ้างว่าเพราะข้อสอบยากเกินไป ไม่ได้ อ่านหนังสือก่อนสอบ หรือ เป็นเพราะมีอาการไม่สบายก่อนสอบ ทำให้ได้คะแนนต่ำ ซึ่งทฤษฎีนี้มีหลักการ พื้นฐาน 3 ประการ คือ ทุกคนต้องการทราบสาเหตุพฤติกรรมของผู้อื่น โดยเฉพาะที่พฤติกรรมนั้นสำคัญต่อการ อ้างสาเหตุเป็นการอ้างมาจากเหตุผล สาเหตุที่แต่ละคนอ้างมีผลต่อพฤติกรรมของแต่ละคน และ Weiner ยังได้อธิบายอีกว่า เมื่อผู้แสดงพฤติกรรมหรือผู้กระทำเผชิญกับงานที่จะต้องทำเพื่อสัมฤทธิ์ผล ในขั้นแรกจะเริ่ม คิดประเมินผลโดยพิจารณาว่างานที่จะต้องทำเป็นงานง่ายหรือยาก และจากนั้นจะตั้งความคาดหวังใน ความสำเร็จหรือไม่สำเร็จ เช่น ถ้านักเรียนทำงานที่มีน้อยคนที่ทำได้ก็มักอ้างสาเหตุว่า เป็นเพราะคนมี ความสามารถ แต่ถ้าไม่ประสบความสำเร็จก็จะอ้างว่าเป็นเพราะความยากของงาน ทั้งนี้ควรขึ้นอยู่กับทางเลือก งานที่เหมาะสมกับความสามารถ

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยได้ศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ จากงานวิจัยของ ไพรินทร์ ชุนศรี (2559) ที่ได้ศึกษาทฤษฎีในการสร้างแรงจูงใจต่าง ๆ มาจาก สุรางค์ โค้วตระกูล (2553) ซึ่ง ประกอบไปด้วยทฤษฎีของ Maslow หรือทฤษฎีมนุษยนิยม และ ทฤษฎีของ Frederick Herzberg หรือทฤษฎี สององค์ประกอบ ซึ่งเป็นทฤษฎีที่ได้อธิบายลักษณะของแรงจูงใจในมนุษย์ลักษณะที่คล้ายกับทฤษฎีของ Maslow ดังนี้

(1) ทฤษฎีสององค์ประกอบ ของ Herzberg

Herzberg (1959, อ้างถึงใน ไพรินทร์ ชุนศรี, 2559) ได้แบ่งแรงจูงใจของมนุษย์ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

(1.1) องค์ประกอบทางอนามัย เป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่ทุกคนต้องได้รับการตอบสนองเสียก่อน เพราะหากได้รับการตอบสนองตามที่ต้องการแล้วจะทำให้มนุษย์มีแรงจูงใจในการทำงาน เช่น การขาดวัสดุ อุปกรณ์ในการทำงาน ถ้าหากมีคนมอบให้หรือได้รับการตอบสนองก็จะมีคามตั้งใจในการทำงาน

(1.2) องค์ประกอบที่เป็นสิ่งจูงใจ เป็นองค์ประกอบที่ช่วยกระตุ้นให้บุคคลมีความพึงพอใจ ชัยชนะ อุดสาหกรรม ตั้งใจทำงานมากขึ้น ซึ่งเป็นความต้องการที่มีอยู่ภายในตัวบุคคล เช่น การต้องการให้งานสำเร็จ ความต้องการได้รับการยกย่อง สถานภาพทางสังคมที่ดี มีความเจริญก้าวหน้า มีอำนาจในการตัดสินใจ เป็นต้น

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแรงจูงใจข้างต้นจึงกล่าวได้ว่า ทฤษฎีแรงจูงใจที่นักจิตวิทยาใช้อธิบายพฤติกรรม ประกอบด้วยแรงจูงใจทางสรีระ เช่น ความหิว ความกระหาย และแรงจูงใจทางจิตวิทยา ที่เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้ เช่น แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แรงจูงใจที่อยากจะเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะ ซึ่งอาศัยความต้องการเป็นพื้นฐานที่ทำให้เกิดแรงขับหรือแรงจูงใจที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมที่จะนำไปสู่เป้าหมาย เช่น ความต้องการใฝ่สัมฤทธิ์ ความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์กับคนอื่น ซึ่ง Maslow ได้แบ่งความต้องการพื้นฐานออกเป็น 5 ประเภท คือความต้องการทางสรีระหรือความต้องการทางร่างกาย ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย ความต้องการความรักและเป็นส่วนหนึ่งของหมู่ ความต้องการที่จะรู้สึกว่าคุณค่า และความต้องการที่จะรู้จักตนเองอย่างแท้จริงและพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ซึ่ง Maslow เชื่อว่าความต้องการพื้นฐานที่มีแรงผลักดันมากที่สุดคือความต้องการทางสรีระ จึงกล่าวได้ว่า แรงจูงใจของมนุษย์เกิดจากความต้องการต่าง ๆ ทั้งทางสรีระและทางจิตวิทยา

2.5.4 ประเภทของแรงจูงใจ

ผู้วิจัยได้ศึกษาประเภทของแรงจูงใจ ซึ่งมีผู้แบ่งประเภทของแรงจูงใจต่าง ๆ ไว้ ดังนี้

Deci and Ryan (1985, อ้างถึงใน สุรางค์ โค้วตระกูล, 2553) ได้แบ่งแรงจูงใจภายในออกเป็น 3 ชนิด คือ

(1) แรงจูงใจภายในที่มาจากความต้องการทางจิตวิทยาที่ต้องการที่จะเป็นผู้มีสมรรถภาพ ต้องการที่จะมีประสบการณ์ว่าตนเป็นผู้มีประสิทธิภาพ

(2) แรงจูงใจภายในที่มาจากความต้องการที่เป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง ต้องการเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมของตนเอง

(3) แรงจูงใจที่มาจากความต้องการที่จะมีความสัมพันธ์ คือ มีแรงจูงใจที่จะเอื้ออาทรผู้อื่น มีความรู้สึกที่ผู้อื่นมีความสัมพันธ์กับตนอย่างบริสุทธิ์ใจ

นอกจากนี้ สุรางค์ โค้วตระกูล (2553) ยังได้เสนอคำจำกัดความของแรงจูงใจ ดังนี้

(1) “Free choice” หมายถึง พฤติกรรมที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน ในกรณีมีโอกาเลือกทำกิจกรรมด้วยตนเอง

(2) พฤติกรรมของบุคคลเนื่องมาจากความสนใจภายใน ทำให้บุคคลนั้นประกอบกิจกรรมเพื่อพัฒนาตนเอง

(3) พฤติกรรมที่ผู้แสดงชื่นชอบและทำโดยไม่เห็นแก่ความเหน็ดเหนื่อย

(4) พฤติกรรมที่จูงใจเร้าด้วยความต้องการภายใน คือ ความต้องการที่จะให้ตนเองเป็นผู้ทำให้เกิดขึ้น ความต้องการในการแสวงหาสมรรถภาพ และความต้องการเป็นตัวของตัวเองอย่างอิสระ

เพลินพิศ วิบูลย์กุล (2558) ได้กล่าวว่า แรงจูงใจของมนุษย์มีมากมายหลายอย่าง เราถูกจูงใจให้มีการกระทำหรือพฤติกรรมหลายรูปแบบ เพื่อหาน้ำและอาหารมาดื่มกิน สนองความต้องการทางกาย แต่ยังมีความต้องการมากกว่านั้น เช่น ต้องการความสำเร็จ คำชมเชย อำนาจ และในฐานะที่เป็นสัตว์สังคมคนยังต้องการมีอารมณ์ผูกพันและอยู่รวมกลุ่มกับผู้อื่น แรงจูงใจจึงเกิดขึ้นได้จากปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ดังนี้

(1) แรงจูงใจภายใน (intrinsic motives)

แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งผลักดันจากภายในตัวบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิดเห็น ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการ ฯลฯ สิ่งต่างๆ ดังกล่าวเหล่านี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมค่อนข้างถาวร

(2) แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motives)

แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรม อาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศ ชื่อเสียง คำชม การได้รับการยอมรับ ยกย่อง ฯลฯ แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวรต่อพฤติกรรม บุคคลจะแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าว เฉพาะในกรณีที่ต้องการรางวัล ต้องการเกียรติ คำชม การยกย่อง การได้รับการยอมรับ ฯลฯ ตัวอย่างแรงจูงใจภายนอกที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม เช่น ทำงานเพียงเพื่อแลกกับค่าตอบแทน การแสดงความขยันตั้งใจทำงานเพียงเพื่อให้หัวหน้างานมองเห็นแล้วได้ความดีความชอบ เป็นต้น

วรรณิ ลิ้มอักษร (2543, อ้างถึงใน ศุภิสรา นาคพวง และ อัมพร ม้าคอง, 2565) ได้จำแนกแรงจูงใจออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

(1) แรงจูงใจทางสรีระ (Physiological motives) หรือแรงจูงใจปฐมภูมิ (primary motives)

แรงจูงใจชนิดนี้มีความสำคัญและมีความจำเป็นต่อการมีชีวิตรอดของสิ่งมีชีวิตทั้งมนุษย์และสัตว์ ได้แก่ ความต้องการน้ำ อาหาร อากาศ การพักผ่อน อุณหภูมิที่เหมาะสม กำจัดของเสียออกจากร่างกาย และทางเพศ

(2) แรงจูงใจทางจิตวิทยาหรือแรงจูงใจทางสังคม (Physiological motive or social motives) หรือ (Secondary motives) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากการเรียนรู้และมีการพัฒนาต่อเนื่องกันมาโดยตลอดจากการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เช่น มีการติดต่อสัมพันธ์กับบุคคลต่าง ๆ ทั้งสมาชิกในครอบครัว ในโรงเรียน และในสังคม

จากการศึกษาประเภทของแรงจูงใจข้างต้นกล่าวได้ว่า แรงจูงใจแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ แรงจูงใจที่เกิดจากภายในเป็นแรงจูงใจที่มาจากภายในตัวของบุคคล เป็นแรงขับที่ทำให้มนุษย์แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เกิดขึ้นเองโดยไม่ต้องมีรางวัล และแรงจูงใจที่เกิดจากภายนอก เป็นแรงจูงใจที่ได้รับอิทธิพลจากภายนอก มาจากการเสริมแรงต่าง ๆ การได้รับคำชม หรือรางวัลต่าง ซึ่งบุคคลจะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองต่อสิ่งจูงใจ แรงจูงใจจึงเกิดขึ้นได้จากทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก

2.5.5 องค์ประกอบของแรงจูงใจ

ปราณี ประวิษพรหมณ์ และคณะ (2556) ได้สรุปองค์ประกอบจากนักจิตวิทยาหลายคนไว้ว่า องค์ประกอบของแรงจูงใจมี 3 ด้าน ดังนี้

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

(2) องค์ประกอบทางการเรียนรู้ (Learned Factor) องค์ประกอบด้านนี้เป็นผลสืบเนื่องต่อจากองค์ประกอบข้อที่ 1 ทั้งนี้เพราะมนุษย์ทุกคนไม่สามารถได้รับการตอบสนองความต้องการในปริมาณชนิดและคุณภาพตามที่ตนเองต้องการ และในหลายๆ ครั้ง สิ่งแวดล้อมเป็นตัววางเงื่อนไขในการสร้างแรงจูงใจของมนุษย์

(3) องค์ประกอบทางด้านความคิด (Cognitive Factor) องค์ประกอบทางด้านความคิดมีส่วนสำคัญในการเกิดแรงจูงใจของมนุษย์ ทั้งนี้เพราะความคิดทำให้เกิดความเชื่อ ค่านิยมและทัศนคติที่จะส่งผลกระทบต่อ การแสดงพฤติกรรมโดยตรง

อารี พันธมณี (2546) กล่าวว่า ลักษณะของแรงจูงใจของบุคคลขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

(1) ธรรมชาติของแต่ละบุคคล ทุกคนจะมีธรรมชาติของตนแตกต่างกันกับบุคคลอื่นหรือมีลักษณะเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ประกอบด้วย

(1.1) แรงขับ แรงขับของบุคคลเป็นพื้นฐานเบื้องต้นของการเกิดพฤติกรรม แรงขับเป็นสภาวะที่เกิดจากความไม่สมดุลภายในของร่างกายของมนุษย์ ซึ่งแรงขับเกิดขึ้นได้จากลักษณะ 2 ประการ ดังนี้

(1.1.1) แรงขับที่เกิดขึ้นจากร่างกาย เช่น ความหิว ความกระหาย

(1.1.2) แรงขับที่เกิดจากภายนอกร่างกาย เช่น การได้รับความเจ็บปวดจากสิ่งเร้าภายนอก สภาวะความกดดันจนทำให้บุคคลเกิดความตึงเครียด เป็นต้น

(1.2) ความวิตกกังวล ความวิตกกังวลมีผลต่อการเรียนรู้หรือการกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มที่มีความวิตกกังวลสูงมากมักจะมีการกระทำหรือพฤติกรรมด้อยกว่ากลุ่มที่ไม่มีความกังวลใจ และเมื่อศึกษาต่อไปพบว่า กลุ่มที่มีความวิตกกังวลน้อย ควรจะได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้า ส่วนกลุ่มที่มีความวิตกกังวลสูง แม้จะได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าก็ทำให้เกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้

(2) สถานการณ์ต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมจะส่งผลให้บุคคลเกิดแรงจูงใจที่แตกต่างกัน เช่น ส่งผลให้บุคคลเกิดความสับสนวุ่นวาย หรืออื่น ๆ และวัฒนธรรมแต่ละสังคมจะส่งผลให้พัฒนาการของ นักเรียนมีความแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งลักษณะสถานการณ์ต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อแรงจูงใจ ได้แก่

(2.1) การแข่งขัน หมายถึง พฤติกรรมของบุคคลที่มีความปรารถนาจะเอาชนะผู้อื่นหรือความปรารถนาจะทำให้ตนเองมีสถานการณ์ที่ดีขึ้น เป็นความรู้สึกที่มีความต้องการการแข่งขันหรือเอาชนะผู้อื่นหรือทำตัวให้ดีขึ้น เกิดแรงจูงใจในการแสดงพฤติกรรม ลักษณะการแข่งขันจะมีลักษณะที่สำคัญ 2 ลักษณะ คือ

(2.1.1) การแข่งขันกับตัวเอง เป็นการแข่งขันที่ทำให้ตัวเองดีขึ้นด้วยความเต็มใจและความต้องการของตัวเอง ไม่มีผู้ใดมาบังคับให้เกิดพฤติกรรมและเป็นความปรารถนาของตัวเองบุคคลนั้น

(2.1.2) การแข่งขันกับบุคคลอื่นเป็นความรู้สึกที่ต้องการเอาชนะบุคคลอื่น ต้องการให้ตนเองอยู่เหนือบุคคลอื่น และมักจะพยายามทำทุกวิถีทางเพื่อให้ตนเองชนะผู้อื่น

(2.2) ความร่วมมือ หมายถึง แรงจูงใจที่มีต่อความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับแรงผลักดันทางสังคมเป็นลักษณะของการมีพฤติกรรมแบบประนีประนอมให้ความร่วมมือช่วยเหลือเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันเพื่อให้งานหรือพฤติกรรมที่มุ่งปรารถนานั้นสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ฉะนั้นความร่วมมือของบุคคลจึงจัดว่าเป็นแรงจูงใจที่สำคัญประการหนึ่งที่ทำให้บุคคลเกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ขึ้น

(2.3) การตั้งเป้าหมาย หมายถึง การที่บุคคลได้มีการตั้งเป้าหมายในชีวิตไว้อย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งทำให้บุคคลมีความพยายามที่จะกระทำการต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตนได้ตั้งความหวังไว้ แต่ในบางครั้งแม้ว่าบุคคลจะมีการตั้งเป้าหมายไว้ก็ตาม แต่บุคคลนั้นก็ไม่สามารถจะกระทำเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ตนได้ตั้งไว้ก็ได้ การตั้งเป้าหมายในชีวิตจึงเป็นแรงจูงใจในการที่จะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ลักษณะของการตั้งเป้าหมายมี 2 ลักษณะ คือ

(2.3.1) เป้าหมายรวม เป็นเป้าหมายที่มักจะมีเป้าหมายย่อย ๆ อื่น ๆ เข้ามาเกี่ยวข้อง

(2.3.2) เป้าหมายระยะไกล เป็นเป้าหมายที่ตั้งไว้ขึ้น เพื่อบริหารจัดการโดยเฉพาะ การตั้งเป้าหมายระยะไกลนี้จะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีวุฒิภาวะทางด้านสมอง

(2.4) การตั้งความทะเยอทะยาน เป็นการตั้งความหวังสูงไว้ การตั้งความหวังสูงหรือการเกิดความทะเยอทะยาน จะเป็นแรงจูงใจที่ผลักดันให้เกิดพฤติกรรมขึ้น แต่ถ้าบุคคลตั้งความทะเยอทะยานสูงเกินความสามารถของตัวเอง จะทำให้บุคคลเกิดความล้มเหลวได้ง่าย ทำให้ไม่มีแรงจูงใจหรือเกิดความท้อถอยในการทำงานนั้น ๆ หรือถ้าบุคคลตั้งความหวังไว้ต่ำกว่าความสามารถของตนเองก็ทำให้บุคคลไม่มีแรงจูงใจพอที่จะกระทำพฤติกรรมต่าง ๆ

(3) ความเข้มของแรงจูงใจ โดยปกติแล้วลักษณะของความเข้มของแรงจูงใจในแต่ละบุคคลย่อมจะมีความแตกต่างกันและขึ้นอยู่กับลักษณะต่อไปนี้

(3.1) การเสริมแรง หมายถึง การส่งเสริมให้บุคคลแสดงพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นแล้วให้ความคงทนถาวรหรือเกิดซ้ำ ๆ การเสริมแรงมี 2 ลักษณะ คือ

(3.1.1) การเสริมแรงทางบวก หมายถึง การที่อินทรีย์ได้รับสิ่งเร้า แล้วเกิดความพอใจ เช่น การให้รางวัลการยกย่องชมเชย เป็นต้น

(3.1.2) การเสริมแรงทางลบ หมายถึง การที่อินทรีย์ถูกนำสิ่งที่ไม่พอใจออกไปแล้วทำให้อินทรีย์พอใจ เช่น การลงโทษ เป็นต้น

(3.2) ความสนใจ หมายถึง ความรู้สึกที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด การที่บุคคลจะกระทำพฤติกรรมได้เพียงใด จะขึ้นอยู่กับระดับความสนใจของบุคคลนั้น ถ้าบุคคลไม่มีความสนใจย่อมจะทำให้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ได้ค่อนข้างยาก

จากการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบที่มีผลต่อแรงจูงใจพบว่า แรงจูงใจของแต่ละบุคคลจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่แตกต่างกัน เช่น ธรรมชาติของแต่ละบุคคลที่มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน สถานการณ์ที่แตกต่างกันในสภาพแวดล้อมที่อยู่หรือพบเจอ ความเข้มของแรงจูงใจที่อาจจะเกิดจากการเสริมแรงและความสนใจของบุคคลเอง เป็นต้น

2.5.6 ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจ

ฤทัยรัตน์ ชิตมงคล และ เปรมฤดี บริบาล (2555) ได้กล่าวว่า ปัจจัยทางสังคม สภาพครอบครัว วัฒนธรรม คือปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมของนักเรียน เนื่องมาจากความคาดหวังและความสัมพันธ์ที่ดีจากผู้ปกครองเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดแรงจูงใจ

รดารัตน์ ยุมิมัย และ ประยูทธ ไทยธานี (2563) ได้กล่าวว่า บรรยากาศของห้องเรียน เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้และแรงจูงใจภายในของนักเรียน ซึ่งได้กล่าวถึงหลักการในการสร้างบรรยากาศของห้องเรียนที่ส่งเสริมแรงจูงใจภายในว่าครูควรสอนให้นักเรียนรู้ว่าในระหว่างการเรียนข้อผิดพลาดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ควรเป็นผู้สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ปลูกฝังการเห็นคุณค่าในการเรียน และส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียน โดยเป็นแบบอย่างของการเป็นผู้ที่เรียนรู้ เป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่อง ความกระตือรือร้น พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมักได้รับอิทธิพลมาจากครู

Forshey (2013) ได้ระบุว่า ปัจจัยที่ช่วยให้มีแรงจูงใจในการอ่าน ประกอบด้วย การใส่ใจในการเรียนรู้ แรงจูงใจภายใน แรงจูงใจภายนอก ความมั่นใจในศักยภาพในการอ่านของตนเอง และแรงจูงใจทางสังคม ซึ่งนักเรียนควรมีแรงจูงใจภายใน ที่สังเกตได้จากการที่นักเรียนมีความรู้สึกตื่นตัวในการอ่านและให้เวลากับการอ่านมากขึ้น ส่วนแรงจูงใจภายนอกจะเกิดจากที่นักเรียนได้รับการกระตุ้นจากภายนอก เช่น การให้รางวัลของผู้ปกครองเมื่อนักเรียนอ่านหนังสือ หรือการได้คะแนนเพิ่ม เมื่อนักเรียนอ่านหนังสือครบตามที่ครูกำหนด ซึ่งจะเห็นได้ว่าแรงจูงใจภายในและภายนอกส่งผลต่อการอ่านหนังสือ แต่แรงจูงใจภายในมีน้ำหนักมากกว่าแรงจูงใจภายนอก เพราะเป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นจากการอ่านโดยตรง การตระหนักในสมรรถนะในการอ่านของตนเองจะช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในการอ่าน ส่วนแรงจูงใจทางสังคมมีความสำคัญและเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนได้รับการกระตุ้นให้อ่าน และสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันสิ่งที่อ่านกับเพื่อน ๆ (Sainsbury & Schagen, 2004 อ้างถึงใน ประภาส พาวินันท์, 2558)

Guthrie and Humenick (2004) ได้เสนอแนะการสร้างแรงจูงใจในการอ่านแก่เด็กไว้ ดังนี้

(1) การให้เด็กเลือกเรื่องที่จะอ่านด้วยตัวเอง ช่วยให้เด็กมีความปรารถนาที่จะอ่านมากกว่าการจำกัดการอ่านหนังสือของเด็ก

(2) การมอบหมายงานให้เด็กทำต้องสอดคล้องกับเรื่องราวที่เด็กอ่าน

(3) การให้เด็กจับคู่กันในการทำกิจกรรมการอ่าน เป็นการฝึกให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน

จากการศึกษาปัจจัยที่ช่วยให้เกิดแรงจูงใจข้างต้นกล่าวได้ว่า แรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอก ความมั่นใจในศักยภาพในการอ่านของตนเอง และแรงจูงใจทางสังคม จะทำให้นักเรียนมีความรู้สึกตื่นตัวในการอ่านและให้เวลากับการอ่านมากขึ้น ส่วนแรงจูงใจภายนอกจะเกิดจากที่นักเรียนได้รับการกระตุ้นจากภายนอก เช่น การให้รางวัลเมื่อนักเรียนอ่านหนังสือ หรือการได้คะแนนเพิ่ม เมื่อนักเรียนอ่านหนังสือครบตามที่ครูกำหนด ซึ่งจะเห็นได้ว่าแรงจูงใจภายในและภายนอกส่งผลต่อการอ่านหนังสือ ส่วนแรงจูงใจทางสังคมมีความสำคัญและจะเกิดขึ้นเมื่อนักเรียนได้รับการกระตุ้นให้อ่าน และสนับสนุนให้มีการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันสิ่งที่อ่านกับเพื่อน ๆ เช่น การให้เด็กจับคู่กันในการทำกิจกรรมการอ่าน เป็นการฝึกให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน และนอกจากนี้โรงเรียนควรจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการอ่านให้กับนักเรียนอย่างต่อเนื่อง เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจในการอ่านมากขึ้น

2.5.7 วิธีการสร้างแรงจูงใจ

รดารัตน์ ยุมิย์ และ ประยุทธ์ ไทยธานี (2563) ได้กล่าวถึงหลักการในการสร้างบรรยากาศของห้องเรียนที่ส่งเสริมแรงจูงใจภายใน ดังนี้

(1) สอนให้นักเรียนรู้ว่าในระหว่างการเรียนรู้ข้อผิดพลาดเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ ในห้องเรียนครูไม่ควรตีตราว่าข้อผิดพลาดของนักเรียนเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง แต่ควรใช้วิธีทางอ้อม คือมุ่งความสนใจของนักเรียนไปยังแหล่งที่มาของความผิดพลาด ให้แนวทาง และให้โอกาสนักเรียน โดยถือว่าข้อผิดพลาดเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการที่นำไปสู่ความถูกต้อง

(2) สร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ครูควรปลูกฝังการเห็นคุณค่าในการเรียน และส่งเสริมแรงจูงใจในการเรียน โดยเป็นแบบอย่างของการเป็นผู้ที่เรียนรู้ตลอดเวลา หรือสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับวิชาที่เรียนทั้งหมดในภาคเรียนนี้หรือหนังสือที่กำลังอ่าน ในบางครั้งครูอาจแสดงให้นักเรียนเห็นว่าแม้แต่ครูเองก็ยังคงเรียนรู้เพิ่มเติมในบางเรื่อง เช่น ขอความช่วยเหลือจากนักเรียนที่มีความเชี่ยวชาญทางคอมพิวเตอร์ การที่ครูทำเช่นนี้สามารถสื่อให้นักเรียนเห็นว่าการศึกษาที่ยังไม่รู้หรือยังทำไม่ได้ไม่ใช่เรื่องที่ต้องอับอาย

(3) เป็นแบบอย่างที่ดีในเรื่องความกระตือรือร้น พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมักได้รับอิทธิพลมาจากครู ถ้าครูรู้สึกเบื่อกับการเรียนการสอน นักเรียนก็มีแนวโน้มที่จะรู้สึกเบื่อเช่นกัน แต่ถ้าครูรู้สึกตื่นตัวและกระตือรือร้นในการจัดกิจกรรม นักเรียนก็มีแนวโน้มจะกระตือรือร้นเช่นกัน

สุรางค์ โค้วตระกูล (2553) ได้กล่าวถึงการสร้างแรงจูงใจ หมายถึง พลังหรือแรงขับที่นำไปสู่การประสบความสำเร็จด้านการเรียน และยังได้กล่าวอีกว่า บทบาทสำคัญของแรงจูงใจ คือการทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีความสุข

จากการศึกษาวิธีการสร้างแรงจูงใจข้างต้นกล่าวได้ว่าวิธีการสร้างแรงจูงใจคือการทำให้นักเรียนเกิดความสนใจ โดยครูควรเป็นแบบอย่างของพฤติกรรมที่ดี กระตือรือร้นตื่นตัวในการจัดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนมีความสุขและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม

2.5.8 การวัดและประเมินผลแรงจูงใจ

McClelland (1961, อ้างถึงใน สุรางค์ โคว์ตระกูล, 2553) ได้ใช้เทคนิคการฉายออกที่เรียกว่า แบบทดสอบที่มามาติค แอปเพอเซ็ปชัน (Thematic Apperception Test) หรือเรียกย่อว่า TAT เพื่อศึกษา ลักษณะของแรงจูงใจของผู้ที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงและต่ำ ได้ข้อสรุปว่า คนที่มีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูงจะมี ลักษณะ ดังนี้

- (1) เป็นผู้มีความรับผิดชอบพฤติกรรมของตนและตั้งมาตรฐานความเป็นเลิศในการทำงาน
- (2) เป็นผู้ที่ตั้งวัตถุประสงค์ที่จะมีโอกาสทำสำเร็จ 50-50 หรือเป็นผู้ที่มีความเสี่ยงปานกลาง
- (3) พยายามที่จะทำงานอย่างไม่ท้อถอยจนถึงจุดหมายปลายทาง
- (4) เป็นบุคคลที่มีความสามารถในการวางแผนระยะยาว
- (5) ต้องการข้อมูลผลย้อนกลับของผลงานที่ทำ
- (6) เมื่อประสบผลสำเร็จมักจะอ้างสาเหตุภายใน เช่น ความสามารถและความพยายาม

นอกจากนี้มาตรวัดที่นักวิจัยส่วนใหญ่นิยมนำมาใช้ เพื่อเป็นแนวคิดในการวัดแรงจูงใจ คือ มาตรวัดแรงจูงใจของ Vallerand et. al. (1997) และมาตรวัดของ Harter (1980) ซึ่งมีรายละเอียด (Vallerand et. al., 1997) ดังนี้

(1) มาตรวัดแรงจูงใจโดย Vallerand et. al. (1997) มีแนวคิดในการพัฒนาการวัดมาจากทฤษฎี การตัดสินใจของตนเอง เป็นมาตรวัดที่ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่

(1.1) แรงจูงใจภายใน (intrinsic motivation) วัดความใฝ่รู้ใฝ่เรียน ความต้องการประสบความสำเร็จ และการกระตุ้นประสบการณ์

(1.2) แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motivation) วัดการควบคุมจากภายนอก การควบคุมการเสริมแรง และการควบคุมเฉพาะ

(1.3) การขาดแรงจูงใจ (amotivation) วัดจากระดับการขาดแรงจูงใจ

(2) มาตรวัดของ Harter ใช้ในการวัดแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนในชั้นเรียน แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ดังนี้

(2.1) แรงจูงใจภายใน ซึ่งเป็นแรงความต้องการในการใฝ่เรียนรู้ของนักเรียนในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง

(2.2) แรงจูงใจภายนอก เป็นการได้รับการเสริมแรงจากภายนอก โดยต้องพึ่งพาการเสริมแรงจากสังคมภายนอก เช่น การที่ตนเองรู้สึกว่ามีความสามารถจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการทำกิจกรรมเหล่านั้น

Yalden (1987, อ้างถึงใน วรางคณา แสงธิป, 2564) กำหนดแบบสอบถามเป็นให้ค่าน้ำหนัก ตั้งแต่ 1 ถึง 5 แบบ Likert's Method ซึ่งมีความเชื่อมั่นสูงและพัฒนาเพื่อวัดความรู้สึกได้หลายอย่าง โดยเครื่องมือนี้เป็นการให้น้ำหนักความรู้สึกแก่ข้อความที่พบ การสร้างข้อความที่แสดงความรู้สึกจะต้องครอบคลุมและสัมพันธ์กัน ข้อความอาจเป็นทางบวกหรือทางลบทั้งหมด หรือผสมกันก็ได้ มีขั้นตอนการสร้าง โดยสรุปดังนี้

(1) เลือกเป้าหมายที่แคบและเฉพาะเจาะจง หากมีการกำหนดช่วงเวลาด้วย จะยิ่งทำให้การแปลผลความหมายดียิ่งขึ้น

(2) เขียนข้อความแสดงความรู้สึก ตรวจสอบข้อความให้มีความเหมาะสม การเขียนอาการแสดงออกในมาตราวัด

(3) เลือกมาตราวัดแบบ 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 จากนั้นนำคะแนนที่ได้ไปหาคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้แนวทางการสร้างเครื่องมือดังกล่าวข้างต้น โดยการสร้างคำถามเกี่ยวกับแรงจูงใจตามแนวคิดของ Vallerand et. al. (1997) และ Harter (1980) โดยผู้วิจัยจะนำมาประยุกต์ใช้และกำหนดโครงสร้างเป็นแบบวัดแรงจูงใจในการพัฒนาการอ่านครอบคลุมองค์ประกอบของแรงจูงใจในการอ่าน และกำหนดวิธีการวัดแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สำหรับข้อความเชิงบวกและเชิงลบ เนื่องจากเป็นวิธีการวัดที่เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

2.6 แบบทดสอบวัดทักษะ

ผู้วิจัยได้ศึกษาความหมายของแบบทดสอบวัดทักษะ ประเภท วิธีการสร้าง การหาคุณภาพของแบบทดสอบ จากการศึกษาเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

2.6.1 ความหมายของแบบทดสอบวัดทักษะ

ถวัลย์ มาศจรัส และคณะ (2550) ให้ความหมายของแบบวัดทักษะว่า เป็นกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีปริมาณที่สามารถตรวจสอบ พัฒนาทักษะ กระบวนการคิด กระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำไปสู่ความคิดรวบยอด และหลักการสำคัญของสาระการเรียนรู้ และยังสามารถทำให้นักเรียนได้ตรวจสอบความเข้าใจเนื้อหาบทเรียนได้ด้วยตนเอง

ศฤงคาร แป้นกลาง (2538) กล่าวถึงความหมายของแบบวัดทักษะไว้ว่าเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหาเฉพาะทักษะ เสริมสร้างให้นักเรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหาที่เรียน และเกิดความชำนาญ มีลักษณะคล้ายแบบทดสอบแต่เฉพาะเจาะจงมากกว่า

ส่วน บุญธรรม กิจปริดาภิสุทธิ (2553) ได้ให้ความหมายของแบบทดสอบว่า เป็นวิธีการเชิงระบบที่ใช้ในการเปรียบเทียบพฤติกรรมของมนุษย์ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ณ เวลาหนึ่ง หรือของบุคคลคนเดียวหรือหลาย

คนในเวลาต่างกัน และยังได้กล่าวถึง บรรานันท์ ว่าได้ให้ความหมายของแบบทดสอบว่าเป็นวิธีการเชิงระบบที่วัดตัวอย่างของพฤติกรรม ซึ่งจากความหมายของแบบทดสอบจะมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ

- (1) มีลักษณะเป็นวิธีเชิงระบบ มีกฎเกณฑ์แน่นอนเกี่ยวกับการบริหารจัดการและการให้คะแนน
- (2) มีลักษณะเป็นการวัดพฤติกรรม ซึ่งจะวัดพฤติกรรมที่วัดได้เท่านั้น โดยผู้ตอบ ตอบข้อความที่กำหนดให้
- (3) เป็นเพียงส่วนหนึ่งของพฤติกรรมที่ต้องการวัดทั้งหมด ซึ่งจะต้องตกลงว่าข้อความในแบบทดสอบเป็นตัวแทนของข้อความทั้งหมดที่ใช้วัดพฤติกรรมนั้น และเมื่อผู้ตอบข้อความใดก็จะต้องให้คะแนนเท่ากัน

พิชิต ฤทธิ์จรรยา (2557) กล่าวว่า แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง แบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถทางวิชาการที่นักเรียนได้เรียนรู้มาแล้วว่าบรรลุผลตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้เพียงใด

และนอกจากนี้ สมชาย รัตนทองคำ (2554) ได้กล่าวถึงแบบทดสอบวัดทักษะว่า คือแบบทดสอบที่ใช้วัดศักยภาพของบุคคลว่ามีสมรรถภาพในการเรียนรู้มีมากน้อยเพียงใด แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบความถนัดในการเรียน และแบบทดสอบความถนัดจำเพาะ ซึ่งแบ่งเป็น 7 ด้าน ได้แก่ ด้านภาษา การใช้คำ ตัวเลข มิติสัมพันธ์ ความจำ การสังเกตรับรู้ และการใช้เหตุผล

จากความหมายข้างต้นสรุปได้ว่า แบบทดสอบวัดทักษะคือ เครื่องมือที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ โดยใช้ชุดของคำถามวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียน มีลักษณะเป็นวิธีเชิงระบบ มีกฎเกณฑ์แน่นอนเกี่ยวกับการบริหารจัดการและการให้คะแนนว่าผ่านจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่เพียงใด

2.6.2 ประเภทของแบบทดสอบ

การแบ่งประเภทแบบทดสอบสามารถแบ่งได้ตามความแตกต่างกันตามเกณฑ์ที่ใช้ (บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์, 2553) ดังนี้

- (1) แบ่งตามลักษณะทางจิตวิทยาที่ใช้วัด แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

(1.1) แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ความเข้าใจตามพุทธิพิสัย ที่เกิดขึ้นจากการเรียนรู้ แบบทดสอบประเภทนี้แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

(1.1.1) แบบทดสอบที่ครูสร้างเอง (Teacher –Made Test) เป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นโดยทั่วไปเมื่อต้องการใช้ และหากมีการนำไปใช้อีกครั้งต้องดัดแปลง ปรับปรุงแก้ไข เพราะเป็นแบบทดสอบที่สร้างขึ้นใช้เฉพาะครั้ง อาจยังไม่มีการวิเคราะห์หาคุณภาพ

(1.1.2) แบบทดสอบมาตรฐาน (Standardized Test) เป็นแบบทดสอบที่ได้มีการพัฒนาด้วยการวิเคราะห์ทางสถิติ และคุณภาพ สมบูรณ์ทั้งด้านความเที่ยงตรง ความยากง่าย อำนาจจำแนก มีมาตรฐานทั้งด้านการดำเนินการสอบและแปลผลคะแนนที่ได้

(1.2) แบบทดสอบความถนัด (Aptitude Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดสมรรถภาพทางสมองของคนว่า มีความรู้ ความสามารถมากน้อยเพียงใด และมีความสามารถทางด้านใดเป็นพิเศษ แบบทดสอบประเภทนี้แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

(1.2.1) แบบทดสอบความถนัดทางการเรียน (Scholastic Aptitude Test) เป็นแบบทดสอบความถนัดที่วัดความสามารถทางวิชาการว่ามีความถนัดในวิชาอะไร ซึ่งจะแสดงถึงความสามารถในการเรียนต่อแขนงวิชานั้น และจะสามารถเรียนไปได้มากน้อยเพียงใด

(1.2.2) แบบทดสอบความถนัดพิเศษ (Specific Aptitude Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถพิเศษของบุคคล เช่น ความถนัดทางดนตรีทางการแพทย์ ทางศิลปะ เป็นต้น

(1.3) แบบทดสอบบุคคล – สังคม (Personal-Social Test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดบุคลิกภาพและการปรับตัวเข้ากับสังคมของบุคคล

(2) แบ่งตามรูปแบบของการถามการตอบ จะแบ่งเป็น 2 ประเภท

(2.1) แบบวัดความเรียง (Essay Test) แบบนี้จะกำหนดคำถามให้ผู้ตอบจะต้องเรียบเรียงคำตอบเองการวัดความรู้ด้วยคำถามแบบความเรียงหรือที่รู้จักว่า เป็นแบบอัตนัย รูปแบบจะมีเฉพาะตัวคำถามเท่านั้น ส่วนคำตอบจะเว้นที่ว่างหรือกำหนดกระดาษคำตอบให้ไว้เป็นพิเศษสำหรับผู้ตอบเขียนคำตอบลงไปเองผู้ตอบมีอิสระในการตอบคำถาม จะมีปัญหาในการตรวจให้คะแนนทั้งความเป็นธรรมและความสะดวกรวดเร็ว จึงไม่นิยมไปใช้เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

(2.2) แบบทดสอบสั้นและเลือกตอบ (Short Answer and Multiple-Choice Test) หรือที่รู้จักกันทั่วไปคือ แบบปรนัย (Objective Test) แบบนี้จะกำหนดคำถามให้และกำหนดให้ตอบสั้น ๆ หรือกำหนดคำตอบมาให้เลือก ผู้ตอบจะต้องเลือกตอบตามนั้น แบ่งได้ดังนี้

(2.2.1) แบบถูก-ผิด (True -False Item) กำหนดข้อความมาให้และให้ตอบว่าถูกหรือผิด ใช่ หรือ ไม่ใช่ จริง หรือ ไม่จริง อย่างใดอย่างหนึ่ง

(2.2.2) แบบเลือกตอบ (Multiple Choice Item) รูปแบบทั่วไปของแบบวัดชนิดเลือกตอบจะมีตัวคำถามซึ่งเขียนเป็นประโยคสมบูรณ์และมีตัวเลือกตอบกำหนดไว้ให้เลือกตอบอาจจะมี 3 4 5 หรือ 6 ตัวเลือกในส่วนที่เป็นตัวเลือกตอบ ประกอบด้วยตัวถูกและตัวลวง คำถามแบบเลือกตอบมีหลายชนิด เช่น

- แบบตัวเลือกตอบถูกตัวเดียว แบบนี้ตัวเลือกตอบต้องมีตัวถูกเพียงตัวเดียว นอกนั้นเป็นตัวลวง

อำเภอหลังสวนอยู่ในจังหวัดใด

ก นครราชสีมา ข สุราษฎร์ธานี

ค ชุมพร ง ระนอง

- แบบตัวเลือกตอบถูกมากที่สุด แบบนี้ตัวเลือกจะถูกทุกข้อ แต่มีเพียงตัวเดียวที่ถูกที่สุด

ทำไมปัจจุบันสัตว์ป่าจึงมีจำนวนน้อยกว่า 50 ปีที่แล้ว

ก สัตว์ป่าเกิดน้อย ข ป่าไม้ถูกทำลายไปมาก

ค คนนิยมกินสัตว์ป่ามากขึ้น ง มีคนเพิ่มมากขึ้น

2.6.3 การสร้างแบบทดสอบ

ผู้วิจัยได้ศึกษาการสร้างแบบทดสอบที่ใช้วัดและประเมินผลจากเอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบเพื่อใช้วัดและประเมินผลรวมถึงลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

พิชญ์สินี ชมภูคำ และ ยุทธศิลป์ ชุมณี (2552) ได้สรุปการสร้างแบบทดสอบและแบ่งเป็นขั้นไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

- (1) กำหนดเนื้อหาและพฤติกรรมที่ต้องการวัด
- (2) เลือกชนิดและรูปแบบคำถาม
- (3) เขียนหรือร่างข้อคำถาม
- (4) จัดเรียง
- (5) ตรวจสอบ ปรับปรุง แก้ไข
- (6) ตรวจสอบคุณภาพ

นอกจากนี้ ปรีชา เครือสุวรรณ และ สมพงษ์ พันธุ์รัตน์ (2551) ได้ระบุถึง ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบ ดังนี้

- (1) การกำหนดวัตถุประสงค์ของแบบทดสอบ
- (2) จัดทำตารางโครงสร้างแบบทดสอบ
- (3) ทบทวนจุดประสงค์การเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
- (4) เขียนข้อสอบให้วัดได้ตามวัตถุประสงค์
- (5) ทบทวนตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของข้อสอบ และปรับปรุงข้อสอบ
- (6) จัดเรียงข้อสอบ ดำเนินการสอบ

(7) ตรวจสอบคำตอบเพื่อให้คะแนน และนำผลสอบมาวิเคราะห์หาคุณภาพข้อสอบรายข้อ และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ

- (8) ปรับปรุงข้อสอบที่ยังไม่เข้าเกณฑ์เพื่อนำไปใช้

สมชาย รัตนทองคำ (2554) กล่าวว่า เครื่องมือที่ใช้วัดและประเมินผลการเรียนรู้มีหลายลักษณะ ซึ่งจะใช้ลักษณะใดนั้นขึ้นอยู่กับจุดประสงค์การศึกษาและแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแบบทดสอบและแบบสอบถาม ดังนี้

(1) แบบทดสอบ คือ ชุดของคำถามที่นำไปใช้กับผู้ตอบให้เขียนตอบหรือแสดงพฤติกรรม หรือพูดออกทางวาจาก็ได้ ที่สามารถทำให้วัด สังเกต หรือนำไปสู่การแปลความหมายได้ ซึ่งแบบทดสอบสามารถวัดพฤติกรรมด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย สามารถแบ่งตามจุดมุ่งหมายได้ 3 ชนิด ดังนี้

(1.1) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (achievement test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความรู้ ทักษะ และความสามารถสมองด้านต่าง ๆ เช่น ความรู้ ความจำ ความเข้าใจ การนำไปใช้การวิเคราะห์ สังเคราะห์ และการประมาณค่า ซึ่งผู้สอนอาจสร้างขึ้นเอง เช่น ข้อสอบปลายภาค หรือแบบทดสอบมาตรฐาน

(1.2) แบบทดสอบวัดความถนัดหรือทักษะ (aptitude test) เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดศักยภาพของบุคคลว่ามีสมรรถภาพในการเรียนรู้มากน้อยเพียงใด และควรเรียนหรือทำงานในด้านใด จึงจะเหมาะสมและประสบความสำเร็จ แบบทดสอบประเภทนี้แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ แบบทดสอบวัดความถนัดในการเรียน แบบทดสอบวัดความถนัดจำเพาะ ซึ่งแบ่งออกเป็นความถนัด 7 ด้าน ได้แก่ ด้านภาษา การใช้คำ ตัวเลข มิติสัมพันธ์ ความจำ การสังเกตการณ์รับรู้ และการใช้เหตุผล

(1.3) แบบทดสอบวัดความสัมพันธ์ของบุคคล เป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดบุคลิกภาพ การปรับตัวของบุคคลในสังคม วัดความสนใจต่อสิ่งต่าง ๆ ในรูปแบบทดสอบวัดลักษณะบุคคล เช่น แบบทดสอบความเกรงใจ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

(1.4) แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า คือ แบบสอบถามที่สร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริง ความคิดเห็น ความรู้สึก ความเชื่อ และความสนใจต่าง ๆ มักใช้วัดและประเมินผลด้านจิตพิสัย การตอบจะกระทำโดยให้ผู้ตอบหรือผู้สังเกตประเมินค่าของคุณลักษณะออกมาเป็นระดับต่าง ๆ ตามความรู้สึกมากน้อยที่แสดงออกมา ซึ่งมาตราส่วนประมาณค่ามีหลายลักษณะ แต่ที่นิยมใช้และสร้างได้ง่าย คือ มาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ต (Likert rating scale) และมาตราส่วนประมาณค่าแบบซีแมนติก ดิฟเฟอเรนเชียล (Semantic differential rating scale)

2.6.4 การหาคุณภาพของแบบทดสอบ

การหาคุณภาพแบบทดสอบ (พิชญ์สินี ชมภูคำ และ ยุทธศิลป์ ชุมณี, 2552) ได้ระบุไว้ ดังนี้

(1) ความเที่ยงตรง (Validity) เป็นคุณภาพของแบบทดสอบที่หมายถึง แบบทดสอบที่สามารถวัดได้ตรงตามลักษณะหรือจุดประสงค์ที่ต้องการจะวัด ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ความถนัด เจตคติ จริยธรรม บุคลิกภาพ และอื่น ๆ แบบทดสอบทุกฉบับจะต้องมีคุณภาพด้วยความเที่ยงตรง จึงจะเชื่อได้ว่าเป็นแบบทดสอบที่ดี และผลที่ได้จากการวัดจะถูกต้องตรงตามที่ต้องการ

ความเที่ยงตรงในการวัดจำแนกตามคุณลักษณะหรือจุดประสงค์ที่ต้องการวัดแบ่งได้ ดังนี้

(1.1) ความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content Validity) หมายถึง วัดตรงตามเนื้อหาที่ต้องการวัด

(1.2) ความเที่ยงตรงเชิงเกณฑ์ (Criterion – Related Validity) หมายถึง ผลการวัดได้สัมพันธ์กับเกณฑ์ที่ต้องการมี 2 ลักษณะ

- ความเที่ยงตรงเชิงสภาพ ใช้การประเมิน เช่น ความสามารถทางทฤษฎีและปฏิบัติ ต้องสอดคล้องกัน มีลักษณะวัดเวลาเดียวกัน (x และ y เวลาเดียวกัน) หรือ การที่ผู้วิจัยประเมินใช้ข้อสอบประเมิน กับการที่คนที่ยังไม่รู้จักประเมิน ได้ผลประเมินตรงกัน แสดงว่าตรงตามสภาพ

- ความเที่ยงตรงเชิงพยากรณ์ ใช้การประเมิน เช่น ความสามารถแต่ มีลักษณะวัดเวลาต่างกัน โดยวัดปัจจุบัน และวัดในอนาคต (x และ y เวลาต่างกัน)

(1.3) ความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง (Construct Validity) หมายถึง วัดได้ตรงตามลักษณะหรือตามทฤษฎี ครอบคลุมตามคุณลักษณะของโครงสร้างของเครื่องมือมาตรฐาน

(2) ดัชนีความยากของข้อสอบหรือดัชนีค่าความง่ายของข้อสอบ เป็นดัชนีที่แสดงถึงระดับความยากง่ายของข้อสอบซึ่งสามารถหาได้ ทั้งข้อสอบแบบปรนัย และแบบอัตนัย

(3) ดัชนีค่าอำนาจจำแนกสำหรับอำนาจจำแนกของข้อสอบอิงเกณฑ์นั้นจะเป็นค่าอำนาจจำแนกระหว่างกลุ่มที่ยังไม่ได้รับการเรียนรู้หรือกลุ่มที่ยังไม่รู้ (Nonmatter) กับกลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้ แล้วหรือที่รู้แล้ว (Master) ค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบอิงเกณฑ์ที่เช่นเดียวกับข้อสอบอิงกลุ่มคือมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

(4) ความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ หมายถึง ความคงที่ของคะแนนที่ได้จากการสอบนักเรียนคนเดียวกันหลายครั้งในแบบทดสอบชุดเดิม ซึ่งก็คือคุณสมบัติของแบบทดสอบที่สามารถให้คะแนนแก่ผู้สอบได้อย่างคงที่แน่นอนหรือวัดกี่ครั้งก็จะได้คำตอบที่เหมือนเดิม ค่าความเชื่อมั่นจะมีค่าอยู่ระหว่าง -1 ถึง +1

(5) ความเป็นปรนัย (Objectivity) ของแบบทดสอบ หมายถึง ผลของการสอบชุดข้อสอบนั้น ๆ สะท้อนถึงความสามารถของนักเรียนอย่างแท้จริง ไม่ได้มีอิทธิพลของผู้สอนเข้ามาเกี่ยวข้อง ความเป็นปรนัย ได้แก่

- ความเป็นปรนัยในการถาม หรือความชัดเจนในการถาม คือ อ่านแล้วเข้าใจตรงกัน ไม่ต้องการ การตีความ เพิ่มเติม

- ความเป็นปรนัยในการให้คะแนน หรือ ความชัดเจนในการให้คะแนน หมายถึง ตรวจแล้วให้คะแนนตรงกัน ไม่ว่าผู้ตรวจจะเป็นใคร

- ความเป็นปรนัยในการแปลผลหรือชัดเจนในการแปลผล หมายถึง แปลผลได้ตรงตามสภาพที่เป็นจริงของสภาพผู้ทำการทดสอบ

(6) ความสะดวกใช้ (Usability) หมายถึง ความสามารถในการนำเครื่องมือไปใช้ในสถานการณ์ที่ต้องการได้ดี

จากข้างต้นผู้วิจัยได้เลือกสร้างแบบวัดทักษะการอ่านของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย เพื่อใช้วัดทักษะ ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านสะกดคำ ซึ่งเป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก และแบบทดสอบออกเสียงสะกดคำ โดยให้นักเรียนอ่านออกเสียงของคำให้ผู้สอนฟัง ซึ่งคำที่ใช้ในการอ่านออกเสียงมาจากบัญชีคำพื้นฐานระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากนั้นจึงร่างข้อสอบ และตรวจสอบความถูกต้องทางภาษา ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์หาคุณภาพของข้อสอบเป็นรายข้อ หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และหาค่าความเชื่อมั่น คัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพ และปรับปรุงข้อสอบที่ไม่เหมาะสม จากนั้นจึงนำแบบทดสอบไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมาย

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านแจกลูกสะกดคำ และการจัดการเรียนรู้ด้วยเกม มีพีเคชั่นทั้งงานวิจัยในประเทศและต่างประเทศ ดังต่อไปนี้

2.7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านสะกดคำ

พรรรษกร แก่นจันทร์ (2557) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมวิไล เพราะพบว่านักเรียนยังขาดทักษะการอ่านสะกดคำยาก อ่านไม่ถูกต้อง และขาดความใส่ใจในการฝึกฝน จึงได้ทำการวิจัยเพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในการอ่านสะกดคำยากมากขึ้น โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการภาษาไทยเรื่องการอ่านสะกดคำ ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียนคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการสุ่มแบบเจาะจง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และได้ให้ข้อเสนอแนะไว้ว่า การพัฒนาทักษะการอ่านและเขียนสะกดคำเป็นการเรียนรู้แนวใหม่ที่น่าสนใจและน่านำไปใช้ ส่วนการเลือกเนื้อหาที่นำมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญที่ควรคำนึงถึง โดยครูผู้สอนควรเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมกับ เพศ วัย และตรงกับความสนใจของนักเรียนเพราะจะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น

ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร และ ยุรวัฒน์ คล้ายมงคล (2561) ได้ศึกษาวิจัยถึงสภาพและแนวทางแก้ไข ปัญหาการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร โดยเก็บข้อมูลการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม การสัมภาษณ์และทำแบบสอบถาม ผลการวิจัยพบว่า ครูที่สอนวิชาภาษาไทยในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นได้รับมอบหมายให้ทำหน้าที่อื่นมากกว่าการสอน ครูจบไม่ตรงเอกจึงไม่รู้หลักในการสอน นักเรียนมีสภาพปัญหาที่หลากหลาย เช่น เป็นบุตรของแรงงานต่างด้าว มีสถานะเรียนรู้ช้า เป็นเด็กพิเศษ เวลาที่ครูจะใช้ซ่อมเสริมมีจำกัด และขาดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านสะกดคำ เนื่องจากมีข้อจำกัดเรื่องงบประมาณ บุคลากร และระยะเวลา และได้สรุปแนวทางแก้ไขว่า ครูที่สอนควรจบเอกภาษาไทยที่รู้หลักการสอนโดยเฉพาะ และอาศัยการฝึกฝนบ่อย ๆ อย่างต่อเนื่อง และครูควรได้รับการอบรมเรื่องเทคนิคการสอนและการสร้างนวัตกรรมที่ส่งเสริมการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำอย่างต่อเนื่อง และผู้ที่เกี่ยวข้องทุกฝ่ายควรร่วมมือกันในการส่งเสริมการอ่านของเด็ก ควรมีการผลิตสื่อ นวัตกรรมที่ช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำได้ในรูปแบบที่ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลิน และที่สำคัญผู้วิจัยยังได้แนะนำถึงวิธีการสอนอ่านสะกดคำที่ได้ผลมากที่สุดคือการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ

ภัทรวดี ถิ่นกาญจนกุล และคณะ (2562) ได้ทำการวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเทพนคร เพราะต้องการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียน จึงได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาแบบฝึกทักษะ โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูก(สะกด) คำภาษาไทย จำนวน 15 แบบฝึก และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบบปรนัย ปรากฏว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านหลัง

เรียนสูงกว่าก่อนเรียน และได้ให้ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ว่า ในระหว่างการดำเนินกิจกรรม ครูควรสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ อาจจะไม่เข้าใจหรือเกิดการเรียนรู้ซ้ำ หรือต้องการความช่วยเหลือ ครูควรใช้เทคนิคเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ

สมจิต จันทร์ฉาย และคณะ (2561) วิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา โรงเรียนวัดไผ่ล้อม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 1 จำนวน 60 คน เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทย จำนวน 3 ชุด คือแบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำในมาตราแม่ ก กา การอ่านคำควบกล้ำ และการอ่านคำอักษรนำ ผลการวิจัยปรากฏว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกพัฒนาการอ่านแจกลูกสะกดคำสูงกว่าเกณฑ์ และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังการใช้แบบฝึกทักษะมากกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อริสรา โพธิ์ทอง (2562) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านและเขียนภาษาไทยโดยการแจกลูกสะกดคำ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองปรือ จำนวน 32 คน เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านและการเขียนภาษาไทยโดยการแจกลูกสะกดคำให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ และเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านอ่านและเขียน ผลปรากฏว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการอ่านและเขียนภาษาไทยโดยการแจกลูกสะกดคำเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านและเขียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นอกจากนี้ ฉันทยานต์ เกียรติขวัญบุตร (2563) ได้วิจัยเรื่อง ผลการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำ ร่วมกับการใช้สื่อประสม กรณีศึกษานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ เพื่อศึกษาพัฒนาการอ่านแจกลูกสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับการใช้สื่อประสม ในนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดทุ่งหวังใน โดยใช้แผนการเรียนรู้จำนวน 7 แผน แบบประเมินความสามารถในการอ่านแจกลูกสะกดคำ แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีพัฒนาการอ่านแจกลูกสะกดคำผ่านเกณฑ์ร้อยละ 50 จำนวน 11 คน และมีความสามารถในการอ่านแจกลูกสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้นได้พบงานวิจัยที่ใช้วิธีการพัฒนาการอ่านด้วยการแจกลูกสะกดคำ ร่วมกับแบบฝึกทักษะ และผลจากงานวิจัยส่วนใหญ่พบว่า ประสิทธิภาพ ผลสัมฤทธิ์ และความพึงพอใจของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนสามารถอ่านสะกดคำได้มากขึ้น และจากงานวิจัยของภัทรวดี ถิ่นกาญจนกุล และคณะ (2562) ได้ให้ข้อเสนอแนะที่น่าสนใจในการนำผลการวิจัยไปใช้ว่า ในระหว่างการดำเนินกิจกรรม ครูควรสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ อาจจะไม่เข้าใจหรือเกิดการเรียนรู้ซ้ำ หรือต้องการความช่วยเหลือ ครูควรใช้เทคนิคเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจนำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ร่วมกับวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนมีความสนใจพัฒนาทักษะการอ่านมากขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

จุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ และ พิณพนธ์ คงวิจิตร (2565) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนามโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน เพื่อเปรียบเทียบมโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ และเพื่อเปรียบเทียบความผูกพันในการเรียนภาษาไทย โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยได้พบว่า มโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนรู้ของนักเรียนสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ เป็นเพราะองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เช่น เมื่อนักเรียนได้รับรางวัลนักเรียนจะมีความกระตือรือร้น ระดับทำให้นักเรียนรู้ถึงความก้าวหน้าในการทำกิจกรรม สร้างความผูกพันในการเรียนหรือความสนใจในการเรียนรู้ กระดานผู้นำช่วยสร้างบรรยากาศในการแข่งขันจูงใจนักเรียนให้ตั้งใจทำกิจกรรม ป้ายรางวัลเป็นการแสดงความสำเร็จของนักเรียนระหว่างการดำเนินกิจกรรมมีจุดมุ่งหมายเพื่อรักษาความตั้งใจของนักเรียนไว้ และคะแนนเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จ เป็นรางวัลสำหรับผู้เล่นที่ประสบผลสำเร็จ

สุวดี ทิมปอง (2564) วิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องประโยคในภาษาไทยโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ประโยคในภาษาไทยร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 43 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องประโยคในภาษาไทย เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องประโยคในภาษาไทยก่อนกับหลังเรียน และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องประโยคในภาษาไทยร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นไปตามเกณฑ์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าก่อนเรียน และมีความพึงพอใจต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่องประโยคในภาษาไทยร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันในระดับมากที่สุด เป็นเพราะมีลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ นักเรียนสามารถสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และมีส่วนร่วมตลอดเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

วรางคณา แสงธิป (2564) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานและความต้องการในการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน และเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 39 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนหัวหิน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับ วิธีการสอนแบบเน้นภาระงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 แบบทดสอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังการ

จัดการเรียนรู้ และแบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน ผลการวิจัยพบว่า ครูและนักเรียนเห็นความสำคัญของการนำกลไกเกมมิฟิเคชันและภาระงานมาใช้จริงใจและให้นักเรียนฝึกปฏิบัติภาษาแบบมีส่วนร่วม และความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าเกณฑ์ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แรงจูงใจในการเรียนหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจหลังการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงานในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งผู้วิจัยได้อภิปรายผลการวิจัยไว้ว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจ และจูงใจให้นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ จนสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ อีกทั้งยังช่วยให้เกิดบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนาน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความกระตือรือร้น พยายามร่วมมือกับสมาชิกในกลุ่มเพื่อชนะการแข่งขัน จึงทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างเต็มที่

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงค์ลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพราะต้องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันผ่านแผนการจัดการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบ ผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก เพราะการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในห้องเรียนสามารถสร้างความพึงพอใจในการเรียน พัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียนในด้านต่าง ๆ และยังช่วยสร้างให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้ และนอกจากนี้ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะที่น่าสนใจว่า การนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันไปปรับใช้ในการเรียนการสอนควรออกแบบโดยเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลาง โดยคำนึงถึงความสามารถ ความต้องการของนักเรียน และการใช้รูปแบบของการสะสมแต้มค่อนข้างล้าสมัย ควรประยุกต์องค์ประกอบของเกมที่มีความทันสมัยและกำลังได้รับความนิยม หรือมีการเพิ่มระบบตัวละคร ระบบการต่อสู้ หรืออื่น ๆ ที่มีความตื่นเต้นเร้าใจ และควรมีการใช้แนวคิดในปริมาณที่ไม่มากเกินไปเพราะอาจทำให้นักเรียนเบื่อหน่ายได้ ดังนั้นจึงควรคำนึงถึงความต้องการและความสนใจของนักเรียนเป็นหลัก

ธนระวีรัตน์ ไชยรัตน์ (2563) ได้วิจัยเรื่องการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ ความสามารถ การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในเขตกรุงเทพมหานคร เพื่อศึกษาการพัฒนาการรับรู้ความสามารถของตนเอง การมีเป้าหมายในการเรียนรู้ และผลการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ โดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันในการออกแบบการเรียนรู้ ได้ผลการวิเคราะห์ที่สะท้อนว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชันอาจจะพัฒนาการรับรู้ความสามารถ

ของตนเองและผลการเรียนรู้ของนักเรียนได้ เพราะการเปลี่ยนแปลงระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเมื่อเทียบกับช่วงก่อนและหลังการทดลองไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ และการเปลี่ยนแปลงระดับการมีเป้าหมายการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเมื่อเทียบกับช่วงก่อนและหลังการทดลองก็ไม่มีความแตกต่างกัน แต่การใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มผลการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์เรื่องทฤษฎีบทพีทาโกรัสได้มากกว่าการสอนแบบปกติ โดยมีคะแนนเฉลี่ยการเรียนรู้ในวิชาคณิตศาสตร์ในเรื่องทฤษฎีบทพีทาโกรัส สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งผู้วิจัยได้แนะนำว่าในการออกแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สามารถออกแบบโดยใช้ต้นแบบหรือรูปแบบของเกมอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับประสบการณ์ของนักเรียนให้มากยิ่งขึ้นผ่านการพูดคุยกับนักเรียนเพื่อหาข้อมูลและความสนใจของนักเรียนก่อนเสมอ ซึ่งต้นแบบที่ได้ อาจจะเป็นเกมในกระแสหรือตรงกับความสนใจของนักเรียนในปัจจุบัน จะช่วยให้นักเรียนสนใจและยึดโยงกับประสบการณ์ของนักเรียนได้มากยิ่งขึ้น

อภิสิทธิ์ เจริญชัย (2563) ได้วิจัยเรื่อง การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 เพื่อศึกษาการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และแบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้น และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้ข้อเสนอแนะในการวิจัยที่สอดคล้องกับงานวิจัยในข้างต้นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสามารถนำไปใช้ในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์

2.7.2 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน

Cuervo-Cely et al. (2022) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของ Gamification ต่อแรงจูงใจของนักศึกษาสาขาวิชาการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งได้ศึกษาผลของเกมมิฟิเคชันต่อการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ โดยนำเกมมิฟิเคชันมารวมเข้ากับวิธีการของหลักสูตรการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นกับนักศึกษาหลักสูตรการเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์เบื้องต้นในมหาวิทยาลัยโคลัมเบีย ผลปรากฏว่า นักศึกษามีแรงบันดาลใจ สนใจและมีความคาดหวังเพื่อจะบรรลุเป้าหมายในเรื่องที่เรียนรู้

De la Pena et al. (2021) ได้วิจัยเรื่อง การเรียนรู้ผ่านการเล่นโมเดลเกมมิฟิเคชันในการเรียนทางไกลระดับมหาวิทยาลัยออกแบบเกมมิฟิเคชันในการส่งเสริมกลยุทธ์การเลือกโจทย์ปัญหาด้วยตนเองผ่านระบบการสอนเสริมอัจฉริยะสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษา ผลการวิจัยปรากฏว่า โมเดลเกมมิฟิเคชันในการเรียนทางไกลระดับมหาวิทยาลัยให้ผลลัพธ์ที่น่าสนใจในด้านต่าง ๆ ที่อาจเชื่อมโยงกับการส่งเสริมการโต้ตอบระหว่างการเรียน หรือการเข้าเรียนของนักเรียน เช่น การเพิ่มปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนในห้องเรียน

ทรัพยากรการฝึกอบรม ลดอัตราการออกกลางคัน จำนวนที่เพิ่มขึ้น และผลสัมฤทธิ์ทางการพัฒนาในปัญหาเชิงสร้างสรรค์

Iverson (2019) ได้ศึกษาการแสวงหาการปรับปรุงการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมของนักเรียนในห้องเรียนกับนักเรียนมัธยมต้น ในเขตโรงเรียนชานเมืองทางตอนเหนือของรัฐมินนิโซตา ซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาว่าการใช้เทคนิคของเกมมิฟิเคชันในห้องเรียนจะส่งผลต่อนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้อย่างไร และความสามารถของนักเรียนจะเพิ่มขึ้นหลังจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันหรือไม่ โดยเปรียบเทียบกันระหว่างสามชั้นเรียน ซึ่งใช้วิธีการสอนที่แตกต่างกัน และนำคะแนนสอบมาเป็นข้อมูลผลปรากฏว่า ความสามารถของนักเรียนไม่มีความแตกต่างกันแต่การมีส่วนร่วมของนักเรียนมีเพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นว่า เกมมิฟิเคชันอาจไม่ได้ส่งผลต่อความสามารถของนักเรียนแต่สามารถเพิ่มความผูกพันระหว่างนักเรียนกับเนื้อหาวิชาที่เรียนได้หรือทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนได้ดี

Ozturk and Korkmaz (2020) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง ผลของกิจกรรมเกมมิฟิเคชัน ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษา ทักษะคิดต่อรายวิชาและการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของเกมการศึกษาต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ทักษะคิดต่อหลักสูตรและทักษะการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 60 คน ที่เรียนโรงเรียนมัธยมในอังการา โดยการออกแบบการวิจัยกึ่งทดลองที่มีกลุ่มควบคุม และใช้แบบวัดเจตคติของรายวิชาสังคมศึกษาและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาสังคมศึกษาผลการวิจัยพบว่าทัศนคติของนักเรียนที่มีต่อหลักสูตรสังคมศึกษามีมากกว่าวิธีการสอนแบบเดิม และมีส่วนเสริมให้เกิดทักษะการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมากกว่าวิธีการสอนแบบเดิม และยังส่งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอีกด้วย

Molumby (2016) ได้ศึกษาผลของ เกมมิฟิเคชัน ต่อแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมในหลักสูตรมัธยมศึกษา จากห้องสมุดมหาวิทยาลัยไอโอวา ซึ่งได้ศึกษางานวิจัยและวรรณกรรมต่าง ๆ ที่มีผู้สนใจนำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการทดลอง พบว่า ส่วนประกอบของเกมสามารถใช้ดึงดูดความสนใจของนักเรียนสามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ในเชิงบวก ส่งผลดีต่อผลลัพธ์การเรียนรู้ ซึ่งการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันไปออกแบบการเรียนการสอนนั้นควรออกแบบอย่างรอบคอบ เพื่อส่งผลโดยตรงต่อการสร้างแรงจูงใจ

จากการศึกษาข้างต้นทำให้เห็นว่า มีผู้สนใจนำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ร่วมกับวิธีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่าง ๆ มากมาย โดยมีจุดประสงค์ที่คล้ายคลึงกันคือ งานวิจัยส่วนใหญ่ทั้งในประเทศและต่างประเทศได้นำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยการใช้กลไกของเกม เช่น แด้ม เหรียญตรา รางวัล และการสะท้อนผลโดยการจัดลำดับ จูงใจให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สร้างแรงบันดาลใจให้นักเรียนมีความคาดหวังเพื่อที่จะบรรลุเป้าหมายในการเรียน และได้ผลที่ทำให้นักเรียนพัฒนาตนเอง ซึ่งมาจากองค์ประกอบในเกมมิฟิเคชันที่มีการจูงใจตอบสนองความต้องการของนักเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดการอยากเรียนรู้ด้วยกลไกของเกมที่ช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนให้มีความสุขสนุกสนาน และจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษา แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนผู้วิจัยได้พบว่า ผู้วิจัยส่วนมากพัฒนาการอ่านของนักเรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะ

ซึ่งยังไม่พบงานวิจัยที่นำแนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ร่วมกับวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ เพื่อพัฒนานักเรียนให้ได้รู้หลักเกณฑ์ในการอ่าน และมีทักษะการอ่าน ร่วมกับการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อปรับบรรยากาศในชั้นเรียนให้นักเรียนเกิดความสนุกสนาน กระตุ้นนักเรียนให้มีความกระตือรือร้น จูงใจให้นักเรียนมีเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงมากขึ้น

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามกระบวนการของการวิจัยเชิงทดลองโดยมีขั้นตอนและรายละเอียด ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็กสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 อำเภอเมืองสมุทรปราการ อำเภอพระประแดง และอำเภอพระสมุทรเจดีย์ มีจำนวนโรงเรียน 17 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 1,062 คน โดยแบ่งออกเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งหมด 706 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1, 2565)

3.1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนคลองบางปู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยสุ่มนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนขนาดเล็ก ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 ประกอบด้วย 3 อำเภอ คือ อำเภอเมืองสมุทรปราการ อำเภอพระประแดง และอำเภอพระสมุทรเจดีย์ ซึ่งมีโรงเรียนขนาดเล็กทั้งหมด 17 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 706 คน สุ่มได้อำเภอเมืองสมุทรปราการ ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนขนาดเล็ก 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนคลองเสาธง โรงเรียนคลองบางปู โรงเรียนวัดบางด้วน โรงเรียนวัดบางนางเกรง และโรงเรียนนิลรัตน์อนุสรณ์ มีจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งหมด 175 คน และสุ่มได้ 1 โรงเรียนคือโรงเรียนคลองบางปู ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจำนวน 40 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จำนวน 13 คนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 15 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

- แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
- แบบทดสอบทักษะการอ่าน
- แบบวัดแรงจูงใจในการอ่าน โดยเลือกใช้สเกลของ Likert เป็นมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

3.3 การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีขั้นตอน ดังนี้

(1) ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย วิสัยทัศน์ คุณภาพนักเรียน และมาตรฐานการเรียนรู้

(2) ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ และเกมมิฟิเคชัน

(3) จัดทำแผนการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ เวลาทั้งหมด 15 ชั่วโมง

(4) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เขียนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของกระบวนการจัดการเรียนรู้และการวัดประเมินผลการเรียนรู้

(5) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาภาษาไทย ด้านวิธีการสอน และด้านการวัดและการประเมินผล เพื่อตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะความตรงของเนื้อหา และวัตถุประสงค์ พิจารณาตรวจสอบคุณภาพ โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert ใช้เกณฑ์ในการพิจารณา (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ในการหาค่าคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ใช้การวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย โดยการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยซึ่งพิจารณาจาก ดังนี้

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

จากการหาค่าเฉลี่ยพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน มีค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องเสียงในภาษาไทย พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.19 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.19 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.19 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำควบกล้ำ มีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.04 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 อักษรนำ มีค่าเฉลี่ย 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15 แปลผลได้ว่า ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

(6) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนบ้านดงน้อย จำนวน 27 คน ประกอบด้วย กลุ่มเก่ง 9 คน กลุ่มปานกลาง 9 คน และกลุ่มอ่อน 9 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพและความเป็นไปได้ในการจัดการเรียนรู้ก่อนนำไปใช้จริงพบว่า การลำดับเนื้อหาบางส่วนทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหาได้ยาก จึงได้เพิ่มตัวอย่างและปรับเปลี่ยนลำดับความยากง่ายของเนื้อหาบางส่วน แล้วเพิ่มกิจกรรมให้มีความหลากหลายมากขึ้น

(7) นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 แบบทดสอบทักษะการอ่าน

ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบทักษะการอ่าน มีดังนี้

(1) ศึกษาหลักสูตรและแนวการจัดการเรียนการสอนอ่านสะกดคำ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ

(2) ศึกษาทฤษฎี และวิธีการสร้างแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ในการอ่านจากเอกสารต่าง ๆ

(3) วิเคราะห์พฤติกรรมที่คาดหวังในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) เพื่อนำไปใช้ในการสร้างแบบทดสอบ

(4) สร้างแบบทดสอบทักษะการอ่านจำนวน 40 ข้อ เป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ และแบบทดสอบอ่านออกเสียงคำจำนวน 20 ข้อ

(5) เสนอแบบทดสอบทักษะการอ่านที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจทานและนำมาปรับปรุงแก้ไข

(6) นำแบบทดสอบให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ประเมินความสอดคล้องระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัดพฤติกรรมบ่งชี้ วิเคราะห์หาค่าความสอดคล้องของคำถามและคำที่นำมาให้นักเรียนทดสอบอ่าน

ออกเสียงในแบบทดสอบทักษะการอ่าน (Index of Item Objective Congruence: IOC) โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

- + 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับระดับความสามารถในอ่าน
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับระดับความสามารถในอ่าน
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับระดับความสามารถในอ่าน

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

จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ปรากฏว่าข้อสอบแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 ซึ่งมีข้อสอบที่มีค่าอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้จำนวน 38 ข้อจากจำนวนข้อสอบ 40 ข้อ จึงได้ดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากข้อคำถามยังไม่ชัดเจนและยังไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ กระทั่งมีข้อสอบที่ใช้ได้ครบตามจำนวน 40 ข้อ

(7) จัดทำแบบทดสอบทักษะการอ่าน และนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนที่บ้านดงน้อย และตรวจหาคุณภาพของแบบทดสอบ นำแบบทดสอบตรวจคะแนนรายข้อโดยข้อที่ตอบถูกได้ 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดได้ 0 คะแนน นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์โดยหาค่าความยากง่าย ($p=0.20-0.80$) ค่าอำนาจจำแนก ($r=0.20-1.00$) และนำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังนี้

(7.1) การตรวจสอบความยากง่าย (Difficulty) มีเกณฑ์กำหนดค่าความยากง่าย คือ 0.20 - 0.80 ซึ่งแบบทดสอบฉบับนี้ได้ค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.48 - 0.78

(7.2) การตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) โดยใช้เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก 0.20-1.00 ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกนักเรียนเก่งและอ่อนได้ดี (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งแบบทดสอบนี้ได้ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.28 - 0.66

(7.3) การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบค่าความยาก-ง่าย และค่าอำนาจจำแนก มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

(8) นำแบบทดสอบไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบทักษะการอ่าน

3.3.3 แบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน

ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่านก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

(1) ศึกษาแนวการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน

(2) ศึกษาทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับวิธีการสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่านเพื่อนำมาสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน

(3) กำหนดโครงสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่านครอบคลุมองค์ประกอบของแรงจูงใจในการอ่าน ดังตารางที่ 3.1

ตารางที่ 3.1 แสดงโครงสร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน

องค์ประกอบของแรงจูงใจ	จำนวนข้อ	ลำดับที่ใช้ในแบบวัด
ภายใน	10	1-6, 8-9,19-20
ภายนอก	10	7, 10-18

(4) ระบุนิยามเชิงปฏิบัติการและพฤติกรรมชี้วัด เพื่อใช้แสดงพฤติกรรมที่แสดงออกถึงแรงจูงใจในการอ่าน ดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 แสดงนิยามเชิงปฏิบัติการและตัวบ่งชี้แรงจูงใจในการอ่าน

นิยามเชิงปฏิบัติการ	พฤติกรรมบ่งชี้
1. แรงจูงใจภายใน หมายถึง นักเรียนสามารถเป้าหมายในการพัฒนาความสามารถของตนเอง ประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม มีความมุ่งมั่นจะพัฒนาตนเองเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความกระตือรือร้นให้ความร่วมมือและช่วยเหลือเพื่อนในการร่วมกิจกรรม	1) สามารถระบุเป้าหมาย และเอาชนะสิ่งที่ท้าทายได้ด้วยตนเอง 2) สามารถบอกประโยชน์ของการพัฒนาทักษะการอ่านได้ 3) มีความพยายามและมั่นใจในการพัฒนาทักษะการอ่าน 4) สามารถพัฒนาทักษะการอ่านได้ด้วยตนเอง
2. แรงจูงใจภายนอก หมายถึง นักเรียนเกิดพฤติกรรมการฝึกพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำ จากกิจกรรมที่ผลักดันและกระตุ้นนักเรียน เช่น การได้รับคำชมและรางวัลทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น มีความมั่นใจ มีแรงผลักดัน และมีเป้าหมายในการพัฒนาตนเองมากขึ้น	1) มีความกระตือรือร้นในการพัฒนาทักษะการอ่านเพราะอยากได้รับคำชมและรางวัลตอบแทน 2) มีความมั่นใจ มีแรงผลักดัน และมีเป้าหมายในการพัฒนาตนเองมากขึ้น

จากนั้นกำหนดวิธีการวัดหรือวิธีการวัดแบบมาตรฐานประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert Scale) และใช้เกณฑ์การให้คะแนน (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังนี้

ข้อความ	การรับรู้ทางบวก	การรับรู้ทางลบ
ข้อความตรงกับลักษณะระดับมากที่สุด	5	1
ข้อความตรงกับลักษณะระดับมาก	4	2
ข้อความตรงกับลักษณะระดับปานกลาง	3	3
ข้อความตรงกับลักษณะระดับน้อย	2	4
ข้อความตรงกับลักษณะระดับน้อยที่สุด	1	5

แปลผลตามเกณฑ์ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังนี้

- 4.51 – 5.00 หมายถึง นักเรียนมีแรงจูงใจในระดับมากที่สุด
- 3.51 – 4.50 หมายถึง นักเรียนมีแรงจูงใจในระดับมาก
- 2.51 – 3.50 หมายถึง นักเรียนมีแรงจูงใจในระดับปานกลาง
- 1.51 – 2.50 หมายถึง นักเรียนมีแรงจูงใจในระดับน้อย
- 1.00 – 1.50 หมายถึง นักเรียนมีแรงจูงใจในระดับน้อยที่สุด

(5) สร้างแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน จำนวน 20 ข้อ ดังตารางที่ 3.3

ตารางที่ 3.3 แสดงองค์ประกอบข้อความในแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน

องค์ประกอบแรงจูงใจ	พฤติกรรมที่แสดงออก
แรงจูงใจภายใน ข้อความเชิงบวก	1. การฝึกอ่านออกเสียงคำใหม่ที่พบเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับฉัน
	2. การฝึกอ่านออกเสียงคำทำให้ฉันสามารถอ่านคำใหม่ได้มากขึ้น
	3. ฉันพยายามที่จะอ่านออกเสียงคำใหม่ที่ไม่คุ้นเคย
	4. ฉันสนใจที่จะอ่านออกเสียงคำใหม่ที่พบ
	5. หลังจากที่ฉันได้ร่วมกิจกรรมฝึกอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำไปแล้วทำให้ฉันอยากฝึกอ่านคำใหม่เพิ่มขึ้น
แรงจูงใจภายใน ข้อความเชิงลบ	6. การฝึกอ่านออกเสียงคำเป็นเรื่องน่าเบื่อสำหรับฉัน
	7. การอ่านออกเสียงคำเป็นสิ่งที่ยากสำหรับฉัน
	8. ฉันอ่านออกเสียงของคำซ้ำและอ่านไม่คล่อง
	9. การฝึกพัฒนาการอ่านออกเสียงคำไม่ใช่เรื่องจำเป็นสำหรับฉัน
	10. ฉันรู้สึกท้อแท้ในการพยายามทำให้บรรลุเป้าหมาย
แรงจูงใจภายนอก ข้อความเชิงบวก	11. กิจกรรมทำให้ฉันมีเป้าหมายในการฝึกอ่านออกเสียงคำมากขึ้น

ตารางที่ 3.3 (ต่อ)

องค์ประกอบแรงจูงใจ	พฤติกรรมที่แสดงออก
แรงจูงใจภายนอก ข้อคำถามเชิงบวก	12. หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมฝึกแจกลูกสะกดคำทำให้ฉันมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงคำ
	13. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดขึ้นเป็นแรงผลักดันให้ฉันพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น
	14. หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมฝึกแจกลูกสะกดคำทำให้ฉันรู้สึกว่าการฝึกอ่านออกเสียงเป็นเรื่องที่ง่ายสำหรับฉัน
	15. การได้รับคำชมและรางวัลทำให้ฉันมีความมั่นใจต่อการฝึกพัฒนาการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น
แรงจูงใจภายนอก ข้อคำถามเชิงลบ	16. การฝึกการอ่านออกเสียงคำมีประโยชน์เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น
	17. กิจกรรมการฝึกอ่านออกเสียงคำไม่ได้ช่วยให้ฉันได้พัฒนาทักษะการอ่าน
	18. ฉันรู้สึกว่ากิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านมีกติกายุ่งยากซับซ้อนทำให้ฉันไม่อยากจะพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงคำ
	19. ฉันมีความรู้สึกเฉย ๆ เมื่อได้รับคำชมหรือรางวัล
	20. การได้รับรางวัลและคำชมจากกิจกรรมไม่ได้ช่วยให้ฉันมีความมั่นใจในการฝึกอ่านออกเสียงคำ

(6) เสนอแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจทาน และนำมาปรับปรุงแก้ไข

(7) นำแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่านที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 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 0.5 ขึ้นไป ถือว่ามีความสอดคล้องกันในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ซึ่งจากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามแรงจูงใจพบว่า มีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้ จากนั้นจึงนำไป

ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนบ้านดงน้อย จำนวน 27 คน ประกอบด้วย กลุ่มเก่ง 9 คน กลุ่มปานกลาง 9 คน และกลุ่มอ่อน 9 คน

(8) นำแบบสอบถามมาหาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีสัมประสิทธิ์อัลฟาของครอนบาคได้ค่าความเชื่อมั่น 0.92

(9) จัดทำแบบสอบถามแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้กับนักเรียน

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.4.1 แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามแบบแผนการวิจัยแบบทดลองกลุ่มเดียว One group pretest posttest design ดังนี้

$O_1 \quad X \quad O_2$

O_1 หมายถึง การวัดทักษะการอ่านก่อนจัดการเรียนรู้ตามวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้ตามวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

O_2 หมายถึง การวัดทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านหลังจัดการเรียนรู้ตามวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

3.4.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

(1) ผู้วิจัยดำเนินการส่งแบบยื่นขอรับพิจารณาจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ โครงร่างการวิจัยพร้อมเอกสารที่เกี่ยวข้อง

(2) ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษาในพื้นที่ที่จะดำเนินการวิจัยเพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลนัดหมายและกำหนดวันเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล

(3) ชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองทราบก่อนเริ่มทดลอง

(4) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการอ่านก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้เวลา 50 นาที

(5) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 5 แผน เป็นเวลา 15 ชั่วโมง

(6) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการอ่านหลังเรียน (Post-test) และแบบวัดแรงจูงใจในการอ่านหลังเรียน

(7) นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านมาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.5.1 เปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านก่อนเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับหลังเรียนด้วยการทดสอบ t-test for dependent samples

3.5.2 เปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70 ด้วย t-test for one sample

3.5.3 วิเคราะห์แรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนหลังจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

3.5.4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการใช้สถิติ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ดังนี้

3.6.1 สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

(1) ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

$$\text{สูตร} \quad \text{IOC} = \frac{\sum R}{n}$$

เมื่อ **IOC** แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องกับเนื้อหา องค์ประกอบที่ต้องการวัด
 $\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนจากการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
n แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

(2) ค่าความยากง่าย

$$\text{สูตร} \quad P = \frac{R}{n}$$

เมื่อ **P** แทน ค่าความยากของข้อสอบ
R แทน จำนวนผู้ตอบถูก
n แทน จำนวนคนทั้งหมด

(3) ค่าอำนาจจำแนก

$$\text{สูตร} \quad r = \frac{U}{n_1} - \frac{L}{n_2}$$

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนก

U แทน จำนวนผู้สอบผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

L แทน จำนวนผู้สอบที่ไม่ผ่านเกณฑ์ที่ตอบถูก

n_1 แทน จำนวนผู้รอบรู้หรือสอบผ่านเกณฑ์

n_2 แทน จำนวนผู้สอบไม่ผ่านเกณฑ์

(4) ค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตรของ คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR 20)

$$\text{สูตร} \quad a = \frac{n}{n-1} \left[1 - \frac{s_i^2}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ a แทน สัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น

s_i^2 แทน คະแนนความแปรปรวนของแต่ละข้อ

s_t^2 แทน คະแนนความแปรปรวนของเครื่องมือแต่ละระดับ

n แทน จำนวนข้อของเครื่องมือที่ใช้วัด

3.6.2 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยใช้สูตร ดังนี้

(1) ค่าเฉลี่ย (Mean)

$$\text{สูตร} \quad \bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ \bar{X} แทน คະแนนเฉลี่ย

$\sum x$ แทน ผลรวมของคະแนนทั้งหมด

n แทน จำนวนข้อมูล

(2) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

$$\text{สูตร} \quad S. D. = \frac{\sqrt{n\sum x^2 - (\sum x)^2}}{n(n-1)}$$

เมื่อ S. D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 X แทน คะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง
 $\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวในกลุ่มตัวอย่าง

3.6.3 สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

(1) t-test for dependent samples (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2546) ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad t = \frac{\sum D}{\frac{\sqrt{n\sum D^2 - (\sum D)^2}}{n-1}}$$

$$df = n - 1$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบเทียบกับค่าวิกฤต
 D แทน ความแตกต่างระหว่างคะแนนแต่ละคู่
 n แทน จำนวนคู่
 df แทน ความเป็นอิสระมีค่าเท่ากับ N-1

(2) t-test for one sample (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2546) ดังนี้

$$\text{สูตร} \quad t = \frac{\bar{x} - u_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} ; df = n - 1$$

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน *t-Distribution*
 \bar{x} แทน คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
 u_0 แทน ค่าเฉลี่ยมาตรฐานที่ใช้เป็นเกณฑ์
 S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
 n แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

(3) สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (ยูทอ ไกยวรรณ และ กุสุมา ผลาพรม, 2553) ดังนี้

$$\text{สูตร } r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

เมื่อ	r_{xy}	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร x กับ y
	n	แทน	จำนวนตัวอย่าง
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนชุด x
	$\sum Y$	แทน	ผลรวมของคะแนนชุด y
	$\sum X^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนชุด x แต่ละตัวยกกำลังสอง
	$\sum Y^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนชุด y แต่ละตัวยกกำลังสอง
	$\sum Xy$	แทน	ผลรวมระหว่างผลคูณชุด x กับ y

บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ดำเนินการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70
3. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
4. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการศึกษาตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยดำเนินการแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนตามลำดับ ดังนี้

4.1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน

ผลการประเมินหลังดำเนินกิจกรรมการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากการทดสอบผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 คน ก่อนเรียนและหลังเรียน และได้นำผลทดสอบมาวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	df	t	p-value
ก่อนเรียน	40	25.38	5.57	39	12.33*	.000
หลังเรียน	40	35.70	2.96			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.1 พบว่าค่าเฉลี่ยของทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.38 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.57 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.96 เมื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียนพบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 1 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย หลังเรียนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน

4.2 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลการประเมินหลังดำเนินกิจกรรมการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากการทดสอบผลการเรียนรู้หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 คน ได้นำผลทดสอบมาวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตารางที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

การทดสอบ	จำนวน(n)	คะแนนเต็ม	จุดตัดคะแนน	\bar{X}	SD	ร้อยละ	t	p-value
หลังเรียน	40	40	28	35.70	2.96	89.25	16.44*	0.000

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งมีจำนวนนักเรียน 40 คน ด้วยแบบทดสอบแบบปรนัยและอ่านสะกดคำจำนวน 40 ข้อ 40 คะแนน พบว่าทักษะการอ่านของนักเรียนหลังเรียนมีค่าร้อยละ 89.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 2 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

4.3 การศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผลการวิเคราะห์หลังดำเนินกิจกรรมการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจากการตอบแบบสอบถามแรงจูงใจหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 คน ซึ่งได้นำผลทดสอบมาวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตารางที่ 4.3 ดังนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์แรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		แปลผล
		\bar{X}	S. D.	
แรงจูงใจภายในสำหรับข้อความเชิงนิมาน (เชิงบวก)				
1.	การฝึกอ่านออกเสียงคำใหม่ที่พบเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับฉัน	3.17	0.84	ปานกลาง
2.	การฝึกอ่านออกเสียงคำทำให้ฉันสามารถอ่านคำใหม่ได้มากขึ้น	3.35	0.77	ปานกลาง
3.	ฉันพยายามที่จะอ่านออกเสียงคำใหม่ที่ไม่คุ้นเคย	3.70	0.76	มาก
4.	ฉันสนใจที่จะอ่านออกเสียงคำใหม่ที่พบ	3.75	0.89	มาก
5.	หลังจากที่ฉันได้ร่วมกิจกรรมฝึกอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำไปแล้วทำให้ฉันอยากฝึกอ่านคำใหม่เพิ่มขึ้น	4.08	1.02	มาก
รวม		3.67	0.50	มาก

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		แปลผล
		\bar{X}	S. D.	
แรงจูงใจภายในสำหรับข้อความเชิงนิเสธ (เชิงลบ)				
6.	การฝึกอ่านออกเสียงคำเป็น เรื่องน่าเบื่อสำหรับฉัน	3.93	0.92	น้อย
7.	การอ่านออกเสียงคำเป็นสิ่งที่ ยากสำหรับฉัน	3.95	0.82	น้อย
8.	ฉันอ่านออกเสียงของคำซ้ำ และอ่านไม่คล่อง	3.93	0.92	น้อย
9.	การฝึกพัฒนาการอ่านออก เสียงคำไม่ใช่เรื่องจำเป็น สำหรับฉัน	3.68	0.89	น้อย
10.	ฉันรู้สึกท้อแท้ในการพยายาม ทำให้บรรลุเป้าหมาย	3.72	1.15	น้อย
รวม		3.82	0.61	น้อย
ผลรวมแรงจูงใจภายใน		3.75	0.47	มาก
แรงจูงใจภายนอกสำหรับข้อความเชิงนิมมาน (เชิงบวก)				
11	กิจกรรมทำให้ฉันมีเป้าหมาย ในการฝึกอ่านออกเสียงคำ มากขึ้น	3.78	0.92	มาก
12	หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมฝึก แจกลูกสะกดคำทำให้ฉันมี ความกระตือรือร้นในการ พัฒนาความสามารถการอ่าน ออกเสียงคำ	3.73	0.88	มาก

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		แปลผล
		\bar{X}	S. D.	
13	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดขึ้นเป็นแรงผลักดันให้ฉันพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น	3.40	0.90	ปานกลาง
14	หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมฝึกแจกลูกสะกดคำทำให้ฉันรู้สึกว่าการฝึกอ่านออกเสียงเป็นเรื่องที่ง่ายสำหรับฉัน	3.70	0.82	มาก
15	การได้รับคำชมและรางวัลทำให้ฉันมีความมั่นใจต่อการฝึกพัฒนาการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น	3.95	1.01	มาก
รวม	3.67	0.52	มาก	รวม
แรงจูงใจภายนอกสำหรับข้อคำถามเชิงนิเสธ (เชิงลบ)				
16	การฝึกการอ่านออกเสียงคำมีประโยชน์เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น	3.98	0.97	น้อย
17	กิจกรรมการฝึกอ่านออกเสียงคำไม่ได้ช่วยให้ฉันได้พัฒนาทักษะการอ่าน	3.55	0.81	น้อย

ตารางที่ 4.3 (ต่อ)

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความคิดเห็น		แปลผล
		\bar{X}	S. D.	
18	ฉันรู้สึกว่าการอ่านมี ฝึกทักษะการอ่านมี กติกายกย่องซักซ้อม ทำให้ฉันไม่ยาก พัฒนาความสามารถ การอ่านออกเสียงคำ	3.95	1.15	น้อย
19	ฉันมีความรู้สึกเฉย ๆ เมื่อได้รับคำชมหรือ รางวัล	4.15	1.03	น้อย
20	การได้รับรางวัลและ คำชมจากกิจกรรม ไม่ได้ช่วยให้ฉันมีความ มั่นใจในการฝึกอ่าน ออกเสียงคำ	3.85	1.19	น้อย
รวม		3.95	0.81	น้อย
ผลรวมแรงจูงใจภายนอก		3.81	0.61	มาก
ผลรวมแรงจูงใจทั้งหมด		3.78	0.43	มาก

จากตารางที่ 4.3 ผลการศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่านักเรียนมีแรงจูงใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.43 มีแรงจูงใจภายในต่อกิจกรรมการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 และแรงจูงใจภายนอกอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61

กล่าวโดยสรุปว่านักเรียนได้รับแรงจูงใจในระดับมาก โดยได้รับแรงจูงใจภายนอกมากกว่าแรงจูงใจภายในในการอ่านออกเสียง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 3 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีแรงจูงใจในการอ่านออกเสียงหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก

4.4 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผลการวิเคราะห์หลังดำเนินกิจกรรมด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจากการนำผลของทักษะการอ่านและการตอบแบบสอบถามแรงจูงใจหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 40 คน มาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ ได้นำผลทดสอบมาวิเคราะห์ข้อมูลดังแสดงในตารางที่ 4.4 ดังนี้

ตารางที่ 4.4 แสดงผลค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ทักษะการอ่าน	r	p-value
แรงจูงใจในการอ่าน	0.333*	0.036

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.4 พบว่าแรงจูงใจในการอ่านมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างน้อยกับทักษะการอ่านของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายด้วยค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ 0.333 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 4 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า ทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีวิธีการศึกษาตามลำดับ ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน
- 2) เปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70
- 3) ศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
- 4) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

สมมติฐานการวิจัย

- 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
- 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70
- 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีแรงจูงใจในการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก
- 4) ทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในกลุ่มโรงเรียนขนาดเล็กลำปางสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 อำเภอเมืองสมุทรปราการ อำเภอพระประแดง และอำเภอพระสมุทรเจดีย์ มีจำนวนโรงเรียน 17 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 1,062 คน โดยแบ่งออกเป็นนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งหมด 706 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1, 2565)

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายโรงเรียนคลองบางปู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 40 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยสุ่มนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายจากโรงเรียนขนาดเล็ก ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 ประกอบด้วย 3 อำเภอ คือ อำเภอเมืองสมุทรปราการ อำเภอพระประแดง และอำเภอพระสมุทรเจดีย์ ซึ่งมีโรงเรียนขนาดเล็กทั้งหมด 17 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย 706 คน สุ่มได้อำเภอเมืองสมุทรปราการ ซึ่งมีจำนวนโรงเรียนขนาดเล็ก 5 โรงเรียน ได้แก่ โรงเรียนคลองเสาธง โรงเรียนคลองบางปู โรงเรียนวัดบางด้วน โรงเรียนวัดบางนางเกรง และโรงเรียนนิลรัตน์อนุสรณ์ มีจำนวนนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งหมด 175 คน และสุ่มได้ 1 โรงเรียนคือโรงเรียนคลองบางปู ซึ่งมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายจำนวน 40 คน

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

- 1) ผู้วิจัยดำเนินการส่งแบบยื่นขอรับพิจารณาจริยธรรมวิจัยในมนุษย์ โครงการการวิจัยพร้อมเอกสารที่เกี่ยวข้อง
- 2) ทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการสถานศึกษาในพื้นที่ที่จะดำเนินการวิจัยเพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลนัดหมายและกำหนดวันเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3) ชี้แจงกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มทดลองทราบก่อนเริ่มทดลอง
- 4) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการอ่านก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้เวลา 50 นาที
- 5) ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 5 แผน เป็นเวลา 15 ชั่วโมง
- 6) ให้นักเรียนทำแบบทดสอบทักษะการอ่านหลังเรียน (Post-test) และแบบวัดแรงจูงใจในการอ่านหลังเรียน
- 7) นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านมาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) เปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านก่อนเรียนโดยใช้วิธีการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับหลังเรียนด้วยการทดสอบค่าที (t-test for dependent samples)
- 2) เปรียบเทียบคะแนนทักษะการอ่านก่อนกับหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ร้อยละ 70 (t-test for one sample)

3) วิเคราะห์แรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนหลังจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ทาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

4) วิเคราะห์ความสัมพันธ์ของทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านด้วยสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ ดังนี้

5.1.1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย พบว่าค่าเฉลี่ยของทักษะการอ่านสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 25.38 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.57 และหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35.70 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.96 เมื่อเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 1 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังเรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน

5.1.2 การศึกษาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า ทักษะการอ่านของนักเรียนหลังเรียนมีค่าร้อยละ 89.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 2 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70

5.1.3 การศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.43 มีแรงจูงใจภายในต่อกิจกรรมการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.75 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.47 และแรงจูงใจภายนอกอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 3.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.61

กล่าวโดยสรุปว่านักเรียนได้รับแรงจูงใจในระดับมาก โดยได้รับแรงจูงใจภายนอกมากกว่าแรงจูงใจภายใน เป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 3 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีแรงจูงใจในการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก

5.1.4 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่าแรงจูงใจ

ในการอ่าน มีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างน้อยกับทักษะการอ่านของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายด้วยค่าสัมประสิทธิ์ สหสัมพันธ์ 0.333 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 4 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า ทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สามารถอภิปรายผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน

ตอนที่ 2 การศึกษาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตอนที่ 3 การศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตอนที่ 4 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน

ผลการเปรียบเทียบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียนพบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังเรียนด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน ทั้งนี้เป็นเพราะผู้วิจัยได้ศึกษาและนำขั้นตอนของวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำมาใช้ร่วมกับขั้นตอนและกลไกของเกมมิฟิเคชัน มาออกแบบแผนการจัดการเรียนรู้โดยการเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของแต่ละแผนเข้าด้วยกัน เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการอ่านออกเสียง โดยนักเรียนได้เรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนของการสอนแบบแจกลูกสะกดคำตามลำดับจากง่ายไปยาก ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการอ่านที่เป็นลำดับทำให้นักเรียนไม่เกิดความสับสน นักเรียนจึงมีทักษะการอ่านเพิ่ม สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมจิต จันทรฉาย และคณะ (2561) ที่ได้วิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียนในระดับประถมศึกษา โรงเรียนวัดไผ่ล้อม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครปฐม เขต 1 จำนวน 60 คน เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูก

สะกดคำภาษาไทย ผลการวิจัยปรากฏว่า ประสิทธิภาพของแบบฝึกพัฒนาการอ่านแจกลูกสะกดคำสูงกว่าเกณฑ์ และนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านหลังการใช้แบบฝึกทักษะมากกว่าก่อนใช้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ภัทรวดี ถิ่นกาญจนกุล และคณะ (2562) ที่ได้ทำการวิจัยการพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเทพนคร โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทย แล้วได้ผลปรากฏว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านทักษะการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และได้ให้ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ว่า ในระหว่างการดำเนินกิจกรรมว่าครูควรสังเกตพฤติกรรมนักเรียนที่มีความสามารถในการเรียนต่ำ อาจจะไม่เข้าใจหรือเกิดการเรียนรู้ช้า หรือต้องการความช่วยเหลือ ครูควรใช้เทคนิคเสริมแรงกระตุ้นให้นักเรียนสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของผู้วิจัยที่พบว่า ทักษะการอ่านหลังจากการนำวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำมาใช้ร่วมกับขั้นตอนและกลไกของเกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งการประยุกต์ใช้วิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับแนวคิดและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยได้นำมาออกแบบเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของแผนการจัดการเรียนรู้มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายหรือนักเรียน เพื่อหาความแตกต่างของนักเรียนเกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์เดิม และผู้วิจัยได้ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย) (กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ที่มุ่งเน้นในเรื่องของการพัฒนาทักษะด้านการอ่าน เพื่อวางแผนพัฒนาทักษะการอ่าน จัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ และเตรียมกิจกรรมให้เหมาะสมกับธรรมชาติการเรียนรู้ของนักเรียน

ขั้นที่ 2 การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้กำหนดผลลัพธ์ต่าง ๆ ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักเรียนทั้งด้านทักษะการอ่านและแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อเป้าหมายในการเรียนรู้ของนักเรียน

ขั้นที่ 3 การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้นำแนวทางที่ได้ศึกษาจากขั้นที่ 1 คือการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และขั้นที่ 2 คือการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ มาเป็นแนวทางในการออกแบบร่วมกับขั้นตอนการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้เหมาะสมกับบริบท สภาพธรรมชาติและความต้องการของนักเรียน กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น เกิดแรงจูงใจต่อการพัฒนาทักษะและความสามารถในการอ่านออกเสียง ซึ่งจะส่งผลให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

ขั้นที่ 4 การระบุทรัพยากร เป็นการกำหนดและเตรียมสื่อการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ โดยทั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบร่างอวตารเพื่อใช้ระบุตัวตนอาชีพในฝันของนักเรียน และนำแต้ม เหรียญตรา ตารางจัดอันดับ และรางวัล มาเป็นกลไกในการออกแบบเชื่อมโยงแผนการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะและความสามารถในการอ่านออกเสียงของตนเองให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน เป็นการนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามลำดับของการจัดการเรียนรู้แบบแจกลูกสะกดคำ พิจารณาการออกแบบการให้รางวัลเมื่อนักเรียน

บรรล่วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในแต่ละชั่วโมง เริ่มจากการกำหนดภารกิจที่ต้องปฏิบัติตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ และเมื่อนักเรียนปฏิบัติภารกิจได้ตามวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ในแต่ละเรื่องสำเร็จนักเรียนจะได้รับแต้มสะสมและเข้าถึงรางวัลของตนเอง นักเรียนที่มีจำนวนแต้มสะสมในชั้นแรกเกินจำนวน จะสามารถนำไปช่วยเพื่อนให้สามารถผ่านภารกิจไปด้วยกัน และจะได้รับเหรียญผู้นำทางเมื่อฝึกทักษะให้เพื่อนจนกระทั่งเพื่อนได้ก้าวขึ้นบันไดขั้นต่อไปพร้อมกัน จากนั้นจะได้รับการจัดอันดับเมื่อนักเรียนเสร็จสิ้นภารกิจ

จากการประยุกต์ใช้ขั้นตอนของการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับแนวคิดและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันทั้ง 5 ขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นที่ 1 ถึงขั้นที่ 5 โดยเริ่มตั้งแต่การวิเคราะห์ตัวนักเรียน การกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ จนนำมาสู่การออกแบบการจัดการเรียนรู้ ระบุทรัพยากรเพื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม และการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้เพื่อให้เกิดผลลัพธ์การเรียนรู้ต่อนักเรียนตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการนั้น กล่าวได้ว่าเป็นการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะของการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ โดยมีการศึกษาถึงสภาพธรรมชาติ และความต้องการของนักเรียน จึงเป็นการกระตุ้นนักเรียนให้มีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียง และการปฏิบัติภารกิจในแต่ละขั้นให้สำเร็จและมีการเลื่อนลำดับขั้น โดยมีรางวัลเป็นเป้าหมาย กระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการทำภารกิจแต่ละขั้น เห็นความสำคัญของการตั้งเป้าหมาย และมีความพยายามในการเรียนรู้มากขึ้น ทั้งนี้บรรยากาศภายในชั้นเรียนยังมีความผ่อนคลาย สนุกสนาน เพราะนักเรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมชั้นเรียนผ่านกลไกของเกมมิฟิเคชัน ได้แสดงน้ำใจช่วยเหลือซึ่งกันระหว่างผู้ที่ได้แต้มมากกว่า โดยไม่ทิ้งเพื่อนที่ได้แต่ม่น้อยกว่าไว้ข้างหลัง เป็นบรรยากาศที่ทำให้นักเรียนเกิดความผูกพันและมีความสุขในการเรียนรู้มากขึ้น จึงส่งผลให้เกิดผลสัมฤทธิ์การอ่านสะกดคำหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรางคณา แสงธิป (2564) ที่ได้กล่าวถึงผลของการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมาช่วยในการจัดการเรียนรู้ว่า องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจและจูงใจให้นักเรียนอยากทำกิจกรรมต่าง ๆ จนสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ และยังช่วยให้เกิดบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนาน และยังสอดคล้องกับ เบญจภาคี จงหมื่นไวย์ และคณะ (2561) ที่ได้ศึกษาผลของเกมมิฟิเคชันและได้กล่าวไว้ว่า เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาประยุกต์ใช้เข้ากับการเรียนการสอนได้ทุกระดับ ทุกสาขาวิชา และยังสามารถยกระดับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิสิทธิ์ เจริญชัย (2563) ที่ได้วิจัยเรื่อง การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม ผลการวิจัยปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้น และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้ให้ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวกับผลของเกมมิฟิเคชันว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สามารถนำไปใช้ในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ได้

ตอนที่ 2 การศึกษาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70

ผลของการศึกษาทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังการจัดการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่า ทักษะการอ่านของนักเรียนหลังเรียนมีค่าร้อยละ 89.25 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 2 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีทักษะการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านออกเสียงสะกดคำผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพราะนอกจากจะทำให้ให้นักเรียนมีทักษะการอ่านหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแล้วยังทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่านสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อีกด้วย ทั้งนี้เป็นเพราะการประยุกต์ใช้ขั้นตอนของเกมมิฟิเคชันมาออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำมีการเรียงตามลำดับขั้นตอนโดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจะเห็นได้จากขั้นที่ 1 ในการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ จะมีการวิเคราะห์นักเรียน และกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อเป้าหมายในการเรียนรู้ของนักเรียนในขั้นที่ 2 จากนั้นจึงออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ให้เหมาะสมกับบริบทสภาพธรรมชาติ และความต้องการของนักเรียนในขั้นที่ 3 และขั้นที่ 4 เป็นการระบุทรัพยากรให้เหมาะสมกับกิจกรรม โดยออกแบบกติกา แต้ม เหรียญตรา ตารางจัดอันดับ และรางวัล มาเป็นกลไกในการเชื่อมโยงแผนการเรียนรู้ทั้ง 5 แผน กระทั่งนำไปสู่การประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันในขั้นที่ 5 ซึ่งเป็นขั้นที่สามารถทำให้นักเรียนได้ประเมินการเรียนรู้ของตนเอง และพัฒนาตนเองได้อย่างมีเป้าหมาย ซึ่งการนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ตามลำดับของวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ เป็นการนำวิธีการสอนอ่านออกเสียงตั้งแต่เสียงของพยัญชนะ สระ วรรณยุกต์ พยัญชนะสะกด พยัญชนะควบกล้ำและอักษรนำเรียงลำดับให้นักเรียนได้เรียนรู้จากง่ายไปยากทีละขั้นตอน โดยมีการให้แต้มเมื่อนักเรียนบรรลุเป้าหมายแต่ละขั้น ให้เหรียญตราเมื่อนักเรียนช่วยเหลือเพื่อน และนักเรียนยังสามารถรับรู้ความสามารถของตนเองผ่านตารางจัดอันดับ เป็นการทำให้นักเรียนได้ประเมินตนเองอย่างมีเป้าหมาย สามารถตั้งเป้าหมายได้ชัดเจนมากขึ้น ดังนั้นการที่นักเรียนสามารถรับรู้ระดับและผลการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างต่อเนื่องผ่านการปฏิบัติภารกิจที่สำเร็จในแต่ละขั้นนั้น จึงทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ถึงเป้าหมายด้วยความกระตือรือร้น ซึ่งสอดคล้องกับณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์ มีการสะสมแต้มเพื่อแลกของรางวัลที่สามารถจูงใจให้นักเรียนเกิดความสนใจ รางวัลที่มีระดับความยากง่ายของการได้มาที่แตกต่างกันทำให้นักเรียนเกิดความท้าทาย กิจกรรมต่าง ๆ เปิดโอกาสให้นักเรียนได้มีการแข่งขัน การร่วมมือทำงานเป็นกลุ่ม มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน เกิดความท้าทายสนุกสนาน และในขณะเดียวกันก็แฝงเนื้อหาการเรียนรู้ที่พัฒนา นักเรียนในด้านทักษะต่าง ๆ การจัดการเรียนรู้มีการจัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เดิมกับการเรียนรู้ใหม่ทำให้นักเรียนรู้สึกว่าการเรียนการสอนไม่ซับซ้อน เกิดความมั่นใจในการเรียนและกล้าแสดงออกในการปฏิบัติ

กิจกรรมต่าง ๆ และการจัดอันดับคะแนนยังส่งเสริมให้นักเรียนยอมรับความสามารถของตนเองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ในขณะที่เดียวกันกิจกรรมการเรียนการสอนยังส่งเสริมการทำงานเป็นกลุ่มให้นักเรียนมีโอกาสได้ร่วมงานกับคนที่มีคะแนนสูงกว่า จึงทำให้นักเรียนสามารถยอมรับความสามารถของผู้อื่น และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วราจคณา แสงธิป (2564) ที่แสดงให้เห็นว่า การนำแนวคิดแบบเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ และปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความกระตือรือร้น ทำให้นักเรียนได้รับความรู้และประสบการณ์อย่างเต็มที่ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันที่ประกอบด้วย เหรียญตรา ระดับขั้น กระดานจัดอันดับ รางวัล การแข่งขัน เป้าหมาย และกฎกติกา เป็นส่วนสำคัญในการทำให้นักเรียนพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายด้วยการทำคะแนนให้สูงสุด เพื่อรับเหรียญตรา และรางวัลที่แสดงถึงความสำเร็จ ซึ่งทั้งนี้ นักเรียนเรียนยังสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าของตนเองด้วยคะแนนจัดอันดับ ทั้งหมดนี้เป็นปัจจัยหลักที่ทำให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันนั้นประสบความสำเร็จ

ตอนที่ 3 การศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผลการศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันพบว่า การศึกษาแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่า นักเรียนมีแรงจูงใจภาพรวมอยู่ในระดับมาก และได้รับแรงจูงใจภายนอกมากกว่าแรงจูงใจภายในในการอ่าน ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 3 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายมีแรงจูงใจในการอ่านหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก เนื่องมาจากการนำกลไกของเกมมิฟิเคชัน คือ แต้ม เหรียญตรา ตารางจัดอันดับ รางวัล และกติกา มาช่วยในการจัดการเรียนรู้ทำให้นักเรียนเกิดความสุข สนุกสนาน ส่งผลให้บรรยากาศในชั้นเรียนผ่อนคลาย นักเรียนได้สร้างเป้าหมายและเกิดแรงจูงใจหรือความต้องการที่จะพัฒนาความสามารถในการอ่านด้วยตนเอง ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์กับความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ สอดคล้องกับทฤษฎีของ Maslow (1970) ที่มนุษย์ทุกคนพึงมีและพึงต้องการ ได้แก่ ความต้องการทางกายภาพ ความต้องการด้านความปลอดภัย ความต้องการทางสังคม ความต้องการการยกย่องชื่อเสียงและเกียรติยศ ดังที่ผู้เล่นต้องการเป็นที่ยอมรับของกลุ่ม ต้องการเป็นผู้ชนะ ได้รับรางวัล เพื่อเติมเต็มให้ความต้องการของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สรุพล บุญลือ (2561) ที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการในการเล่นเกมที่ ผู้เล่นจะทำความเข้าใจกฎกติกาการเล่นเพื่อความมั่นใจในกฎความต้องการทางด้านร่างกาย เมื่อผู้เล่นอยู่ในเกมจะรู้สึกมั่นใจว่าจะได้รับความปลอดภัยและหาหนทางสู่การเป็นผู้ชนะ และเมื่อชนะในเกมผู้เล่นจะรู้สึกภูมิใจและได้รับการยกย่อง ผู้เล่นจะรู้สึกที่สามารถทำอะไรก็ได้ภายใต้กฎและเงื่อนไขของเกม เพื่อให้บรรลุความสมบูรณ์แบบในโลกเสมือนจริง ทั้งนี้จึงทำให้นักเรียนมีทักษะการอ่านหลักการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำ

ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 สอดคล้องกับงานวิจัยของ ญัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ที่ได้มีการนำเทคนิคของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยได้วิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพราะต้องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์และแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนและได้พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้การสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับพึงพอใจมาก เพราะการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในห้องเรียนสามารถสร้างความพึงพอใจในการเรียน พัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียนในด้านต่าง ๆ และยังช่วยสร้างให้นักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้

ตอนที่ 4 การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ผลของการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันพบว่า แรงจูงใจในการอ่านมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างน้อยกับทักษะการอ่านของนักเรียนประถมศึกษาตอนปลายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานในข้อที่ 4 ที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ว่า ทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกัน เหตุที่แรงจูงใจในการอ่านมีความสัมพันธ์ทางบวกอย่างน้อยกับทักษะการอ่านของนักเรียนเนื่องมาจากช่วงเวลาระหว่างการดำเนินกิจกรรมเป็นช่วยที่นักเรียนให้ความสนใจกับการฝึกซ้อมกิจกรรมกีฬาภายในโรงเรียน และนักเรียนบางส่วนที่ไม่ได้รับการจัดอันดับในขณะที่ร่วมกิจกรรมเริ่มมีความเบื่อหน่าย จึงทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนมีความสัมพันธ์กันในระดับน้อย ซึ่งสอดคล้องกับที่ วรรณธิดา ยลวิลาศ (2562) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่อาจทำให้นักเรียนที่ไม่ได้รับรางวัลเกิดความเบื่อหน่าย และสภาวะอารมณ์ของผู้เล่นหรือนักเรียนในขณะนั้น หรือปัจจัยแทรกซ้อนต่าง ๆ

ส่วนสาเหตุที่ความสัมพันธ์ระหว่างทักษะการอ่านกับแรงจูงใจในการอ่านมีความสัมพันธ์ไปในทิศทางเดียวกันทั้งนี้เป็นเพราะ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมเชื่อมโยงวัตถุประสงค์ของแต่ละแผนการเรียนรู้ โดยเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ และลำดับออกแบบกิจกรรมจากขั้นที่ง่าย เพื่อให้ให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้เดิม และปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความสามารถของตนเอง จากนั้นจึงเริ่มสร้างความท้าทายจากการตั้งกติกา และกระตุ้นนักเรียนให้เกิดแรงจูงใจในการฝึกทักษะโดยใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน ดังนั้นเมื่อนักเรียนเกิดแรงจูงใจในการฝึกทักษะ จึงส่งผลให้ทักษะการอ่านของนักเรียนเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ สุรางค์ ไคว้ตระกูล (2553) ที่ได้กล่าวว่าแรงจูงใจเป็นส่วนประกอบสำคัญในการเรียนรู้ของนักเรียนรวมถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน นอกจากนี้จะขึ้นอยู่กับ

กับความสามารถในการเรียนของนักเรียนแล้ว แรงจูงใจยังส่งผลถึงระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หากนักเรียนที่มีความสามารถสูงแต่มีแรงจูงใจในการเรียนต่ำ ก็เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำไปด้วย ดังนั้นแรงจูงใจจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดการเรียนการสอนให้ประสบผลสำเร็จ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการจัดการเรียนรู้เพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ และนอกจากนี้ยังเห็นได้ว่ากลไกของเกมมิฟิเคชัน สามารถทำให้นักเรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้ เพราะเป็นการตอบสนองความต้องการของนักเรียน เช่น การตั้งวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายในการเรียนรู้ การเปิดโอกาสให้นักเรียนได้วางแผนการเรียนรู้ของตนเอง ที่จะปฏิบัติภารกิจเพื่อให้ได้แต้มสะสมตามจำนวนที่ตนต้องการ จึงทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นและสนใจในการเรียนรู้ ทั้งนี้คะแนนความก้าวหน้าของนักเรียน เปรียบดูตราที่แสดงถึงความสามารถของนักเรียน การเลื่อนระดับชั้น ทำให้นักเรียนได้รู้ถึงความสามารถ ความสำเร็จและความก้าวหน้าของตนเอง ทำให้นักเรียนอยากพัฒนาตนเอง จึงส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยต่าง ๆ ที่ได้นำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ เพื่อสร้างเจตคติ ความพึงพอใจ และแรงจูงใจให้นักเรียนได้พัฒนาตนเองตามเป้าหมายที่ต้องการ เช่นงานวิจัยของ อภิสิทธิ์ เจริญชัย (2563) ได้วิจัยเรื่อง การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อศึกษาการเสริมสร้างแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคม โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ แบบสังเกตแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์และแบบสอบถามความพึงพอใจ ผลการวิจัยปรากฏว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เพิ่มมากขึ้น และมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ทั้งนี้ผู้วิจัยยังได้ให้ข้อเสนอแนะในการวิจัยว่า การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสามารถนำไปใช้ในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ จึงกล่าวได้ว่าการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาใช้ร่วมกับวิธีการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ เห็นคุณค่าของสิ่งที่เรียนและพร้อมที่จะปรับปรุงเพื่อพัฒนาความสามารถของตนเอง จึงส่งผลให้นักเรียนมีทักษะด้านต่าง ๆ ตามเป้าหมายที่ดีขึ้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1) การนำผลการวิจัยไปใช้ ผู้สอนควรปรับให้เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน และสภาพชั้นเรียน ปรับเครื่องมือให้เหมาะสมกับความพร้อมของนักเรียน แบ่งกิจกรรมให้เหมาะสมกับระยะเวลา และอาจนำสื่อหลากหลายประเภทมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพิ่มเติม

2) การนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับรูปแบบการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ ได้หลากหลายรูปแบบ และยังสามารถนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นได้

3) การดำเนินกิจกรรมผู้วิจัยได้ให้นักเรียนดำเนินกิจกรรมทั้งรูปแบบเดี่ยวและรูปแบบกลุ่ม เพื่อให้ นักเรียนได้รู้จักตั้งเป้าหมายด้วยตนเอง และได้มีปฏิสัมพันธ์ รู้จักการช่วยเหลือซึ่งกันและกันภายในกลุ่ม แต่ทั้งนี้ผู้สอนควรอธิบายถึงการช่วยเหลือเพื่อนที่เป็นกติกาของเกมอย่างชัดเจน เพื่อชี้แนะให้นักเรียนได้ ตัดสินใจจับกลุ่มและช่วยเหลือเพื่อนด้วยตนเอง โดยมิใช่การจับกลุ่มให้จากผู้สอน

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยครั้งต่อไป

1) ในการวิจัยครั้งนี้มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบนำตนเองที่ ตอบสนองความต้องการของสังคมในอนาคต ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาในประเด็นดังกล่าวร่วมกับแนวคิดของ เกมมิฟิเคชันเพิ่มเติม

2) ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการ จัดการเรียนรู้ในรูปแบบการเรียนการสอนแบบอื่น ๆ ที่หลากหลาย เพื่อศึกษาผลลัพธ์อื่น ๆ เช่น พฤติกรรมของ นักเรียน เจตคติต่อการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบอื่น ๆ เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ. (2543). *เอกสารแนวทางการบริหารโรงเรียนปฏิรูปการเรียนรู้*. โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2562, 7 มิถุนายน). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับภาษาไทย)*. สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. <http://academic.obec.go.th/web/document/view/114>
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560, 12 มกราคม). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. TouchPoint. <https://touchpoint.in.th/gamification>
- กัลยา ยวนมาลัย. (2539). *การอ่านเพื่อชีวิต*. โอเดียนสโตร์.
- กาญจนา เชื่อมศรีจันทร์. (2552, 1 มีนาคม). *วิธีสร้างนิสัยรักการอ่าน*. <http://202.44.68.33/library/teachershow/utaradit/kanjana-c/thailand01/sec02p01.html>
- การุณนันทน์ รัตนแสนวงษ์. (2548). *การใช้ภาษาไทย (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. มหาวิทยาลัยศรีปทุม.
- จักรพันธ์ หลงสุข และ สิรินาถ จงกลกลาง. (2561). การศึกษาพฤติกรรมการอ่าน ปัจจัยที่ส่งเสริมพฤติกรรมการอ่าน และแนวทางในการส่งเสริมการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 7. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 12(2), 148-162. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/NRRU/article/view/164679>
- จุฬาลักษณ์ พัฒนมาศ และ พิณพนธ์ คงวิจิตต์. (2565). การพัฒนามโนทัศน์หลักการใช้ภาษาไทยและความผูกพันในการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันร่วมกับเทคนิคเพื่อนช่วยเพื่อน. *วารสารครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย*, 50(2), 1-13. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDUCU/article/view/257016>
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2542). *การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน*. ศิลปบรรณาการ.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561, 21 ธันวาคม). *เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม*. คลังความรู้ SciMath. <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>
- ชนัดต์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 331-339. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/66651
- ชัชวาล มั่นเทศสุวรรณค์. (2552). *การใช้กลวิธีอภิปรายเพื่อส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนระดับกำลังพัฒนา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. CMU Intellectual Repository. <http://cmuir.cmu.ac.th/jspui/handle/6653943832/25826>
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2546). *เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 9)*. เทพเนรมิตการพิมพ์.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ณัฐพงศ์ เชื้อเพชร และ ยุรวัดน์ คล้ายมงคล. (2561) สภาพและแนวทางแก้ไขปัญหาการอ่านสะกดคำและเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษากรุงเทพมหานคร. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา*, 13(3), 82-95. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/OJED/article/view/189149>
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edubuu/article/view/251324>
- ณัฐวิทย์ พรหมศร. (2556, 26 สิงหาคม). *หลักการ ขั้นตอน เทคนิค เคล็ดลับ การสอนสะกดคำ 1*. GotoKnow. <https://www.gotoknow.org/posts/543848>
- ตรัง สุวรรณศิลป์. (2564). *Gamification เกมมิฟิเคชัน ูงใจคนด้วยกลไกเกม*. ซอลท์.
- ตรีสุข ไพชยนต์วิจิตร และ สรลชญา ธิติสวรรค์. (2565, เมษายน). *ผลกระทบการแพร่ระบาดของโควิด-19 ต่อการศึกษา*. คณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง. <http://www.eco.ru.ac.th/images/document/article/TreeNut/publish02-02.pdf>
- ถวัลย์ มาศจรัส , สมปอง แว่นไธสง, และ บังอร สงวนหมู่. (2550). *นวัตกรรมการศึกษาชุดแบบฝึกหัด-แบบฝึกทักษะเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ผู้เรียนและการจัดทำผลงานทางวิชาการของข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา (ครูชำนาญการ ครูชำนาญการพิเศษ ครูเชี่ยวชาญ ครูเชี่ยวชาญพิเศษ)*. ชารอักษร.
- ทิตนา แคมมณี. (2563). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 24). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนะรัชต์ ไชยรัชต์. (2563). *การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้คณิตศาสตร์เพื่อส่งเสริมการรับรู้ความสามารถ การมีเป้าหมายในการเรียนรู้และผลการเรียนรู้: กรณีศึกษานักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในเขตกรุงเทพมหานคร* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. TU Digital Collections. https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:187346
- ฉันทกานต์ เกียรติขวัญบุตร. (2563). *ผลการสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับการใช้สื่อประสม กรณีศึกษานักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยทักษิณ]. DSpace JSPUI. <http://ir.tsu.ac.th/xmlui/123456789/110>.
- ธิดารัตน์ ผลพยุง. (2558, 24 กันยายน). *วิธีการสร้างแรงบันดาลใจในการอ่านหนังสือ*. หอสมุดแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. <https://bit.ly/3OnoO4h>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธีรพงศ์ หอมชื่น และ นิพิฐพนธ์ สนิทเหลือ. (2565). การใช้ภาวะผู้นำของผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อสร้างแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของครูสังกัดสถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการสถาบันเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ (สาขามนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์)*, 8(2), 156-168.
<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/svittj/article/view/259243>
- นิตยา กาญจนวรรณ. (2551). *ปัญหาการใช้ภาษาไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 2). มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- นิภารัตน์ รูปไข่. (2557). อิทธิพลของความสามารถในการฟังและความคิดด้านทางวิชาการที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับมัธยมศึกษา โดยมีแรงจูงใจในการเรียนเป็นตัวแปรส่งผ่าน [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คลังปัญญาจุฬาฯ.
<https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/46270>
- นุชลี อุปภัย. (2558). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แนวหน้า. (2561, 27 ธันวาคม). *เร่งแก้ปัญหาให้นักเรียนอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้*. <https://www.naewna.com/local/385344>
- บงอร พานทอง. (2534). ทำอย่างไรเด็กจึงจะรักการอ่านและการเรียนภาษา. *วารสารมศว. ปทุมวัน*, 2, 70-72.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2554). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 9). สุวีริยาสาส์น.
- บุญธรรม กิจปริดาบริสุทธิ. (2553). *เทคนิคการสร้างเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำหรับการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 7). ปีแอนด์ปี พับลิชชิง.
- เบญจภาคี จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนีย์ จัปโจร, และ อริญ ชุยกะเดื่อง (2561). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*, 4(2), 34-43.
<https://ph02.tci-thaijo.org/index.php/project-journal/article/view/184468>
- เบลล์นิกา, เจมส์ และ แบรินต์, รอน (บก.). (2562). *21st century skills: rethinking how students learn* [ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21] (พิมพ์ครั้งที่ 3). บุ๊คสเคป.
- ประภาส พาวินนท์. (2558). *การจัดสภาพแวดล้อมทางสังคมเพื่อเสริมสร้างความสนใจและพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในจังหวัดบุรีรัมย์: กรณีศึกษาชาติพันธุ์ไทยกลาง ลาว อีสาน เขมร ถิ่นไทย ส่วย และไทยโคราช* (รายงานการวิจัย). คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
http://www.researcher.ru.ac.th/Research_Action/0000000048_1.pdf
- ปราณี ประวิษพรหมณ์, เกษสุณี บำรุงจิตต์, จิรภัทร ตันติวิทกุล, และ ผ่องพรรณ จันทร์กระจ่าง. (2556). *ปัจจัยที่ส่งผลต่อแรงจูงใจในการปฏิบัติงานของบุคลากร ในคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร* (รายงานการวิจัย). คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร. Intellectual Repository at Rajamangala University of Technology Phra Nakhon.
<http://repository.rmutp.ac.th/handle/123456789/1349>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ปรีชา เครือวรรณ และ สมพงษ์ พันธุ์รัตน์. (2551). *การสร้างแบบทดสอบ*. เอกสารประกอบการสอนวิชาวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- พรชกร แก่นจันทร์. (2557). *การพัฒนาทักษะด้านการอ่านสะกดคำ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนปทุมวิไล* (งานวิจัย). โรงเรียนปทุมวิไล. <https://www.pw.ac.th/main/dep/tha/tha572002.pdf>
- พิชญ์สินี ชมภูคำ และ ยุทธศิลป์ ชุมณี. (2552). *การสร้างและพัฒนาแบบทดสอบ*. โรงเรียนชัยบาดาลวิทยา. http://www.chaiwit.ac.th/pjcom/p2/create_test.PDF
- พิชิต ฤทธิจรรยา. (2557). *หลักการวัดและประเมินผลการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 9). เฮ้าส์ ออฟ เคอร์รี่ส์.
- พิมลพร พงษ์ประเสริฐ. (2563). *การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านและการเขียนสะกดคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบของอินเทอร์เน็ตร่วมกับแบบฝึกทักษะ* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. DSpace at Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3278>
- เพลินพิศ วิบูลย์กุล. (2558, 4 มิถุนายน). *แรงจูงใจ Motives การจูงใจ Motivation*. Book Briefing สพข. <https://www.facebook.com/bookbriefing/posts/652040968260822/>
- แพง ชินพงศ์. (2558, 22 มกราคม). *สพฐ.สั่ง ร.ร. ปรับสอนแบบแจกลูกสะกดคำ สอนองพระราชดำรัส “สมเด็จพระเทพฯ”*. MGR Online. <https://mgronline.com/qol/detail/9580000008492>
- ไพรินทร์ ขุนศรี. (2559). *แรงจูงใจของครูกับคุณภาพผู้เรียนในโรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษา เขต 9* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. DSpace at Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/1046>
- ภัทรวดี ถิ่นกาญจนกุล, สมภักดิ์ โชติสกุล, และ ศุภรดา สุขประเสริฐ. (2562). *การพัฒนาทักษะการอ่านแจกลูก (สะกด) คำภาษาไทยโดยใช้แบบฝึกทักษะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเทพนคร*. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติ ครุศาสตร์ศึกษา ครั้งที่ 2* (น. 113-121). สถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. <https://research.kpru.ac.th/research2/pages/filere/1556013422.pdf>
- ภาณุวัฒน์ จารุณัย และ แสงเดือน คงนาวัง. (2564). *การพัฒนาทักษะการอ่านคำศัพท์พื้นฐานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีสอนอ่านแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมทางภาษา กรณีศึกษาโรงเรียนบ้านนาดี ตำบลพังงู อำเภอนองหาน จังหวัดอุดรธานี*. *Journal of Roi Kaensarn Academi*, 6(7), 130-141. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKA/article/view/249355>
- ภารดี อนันต์นาวี. (2555). *หลักการ แนวคิด ทฤษฎีทางการบริหารการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 4). มนตรี.
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557, 19 พฤษภาคม). *Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม*. TEDNET. <https://tednet.wordpress.com/2014/05/19/gamification>.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ภาสพงศ์ ผิวพอใช้. (2564). การสอนอ่านแจกลูกสะกดคำในแบบเรียนภาษาไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 จนถึงปัจจุบัน. *วิจิตรวรรณสาร*, 5(1), 67-84. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/wiwitwannasan/article/view/244000>
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 9). คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ยุทธ ไถยวรรณ และ กุสุมา ผลาพรหม. (2553). *พื้นฐานการวิจัย* (พิมพ์ครั้งที่ 5). ศูนย์สื่อเสริมกรุงเทพ.
- รชยา ภูตะมาตย์. (2559). *การวิจัยและพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านสะกดคำภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. <https://bit.ly/44NOVa7>
- รตารัตน์ ยูมิ้มย และ ประยุทธ ไทยธานี. (2563). ผลของการฝึกอบรมเชิงจิตวิทยาที่มีต่อการตั้งเป้าหมายในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารราชพฤกษ์*, 18(1), 74-82. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/Ratchaphruekjournal/article/view/214533>
- โรงเรียนคลองบางปู. (2564). *คู่มือประกันคุณภาพการศึกษาภายในโรงเรียนคลองบางปู*. ผู้แต่ง.
- ฤทัยรัตน์ ชิตมงคล และ เปรมฤดี บริบาล. (2555). ปัจจัยที่มีผลต่อแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของนักศึกษาพยาบาลวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี อุดรธานี. *วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข*, 22(1), 98-108. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/tnaph/article/view/4843>
- วรางคณา แสงธิป. (2564). *การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. DSpace at Silpakorn University. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/3553>
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน. ใน *นวัตกรรมด้านวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อความยั่งยืน. การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติมหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ ครั้งที่ 1* (น. 378-391). มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์. http://conference.ksu.ac.th/file/20191030_8176754794.pdf
- วัชรภรณ์ วัตรสุข. (2556, 6 กันยายน). *ปัญหาภาษาไทยสู่...การวิจัย*. GotoKnow. <https://www.gotoknow.org/posts/152428>
- วาสนา บุญสม. (2541). *การใช้ภาษาไทย 1*. ศูนย์เทคโนโลยีทางการศึกษา ฝ่ายเทคโนโลยี มศป.
- วิเชียร เกตุสิงห์, จริยา วัฒนาโสภณ, อรุณศรี ละอองแก้ว, และ สุวีณา เกนทะนะศิลป์. (2552). *การศึกษาของค้ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์: เขาวนันทาปัญหา*. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิวัฒน์ มีสุวรรณ. (2562). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการอ่านกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนร่วมกับเทคโนโลยีออกเมนเตดเรียลลิตี. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 21(1), 220-234. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/77468
- ศรียรัตน์ เจริญกลิ่นจันทร์. (2542). *การอ่านและการสร้างนิสัยรักการอ่าน* (พิมพ์ครั้งที่ 4). ไทยวัฒนาพานิช.
- ศฤงคาร แป้นกลาง. (2538). *การสอนวิชาคณิตศาสตร์โดยใช้หลักการเรียนแบบรอบรู้ของ จี.ดี.ฮอททชคิส ในโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา บ้านป่าลาน อำเภอสะเมิง จังหวัดเชียงใหม่* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. CMU Intellectual Repository. <http://cmuir.cmu.ac.th/jspui/handle/6653943832/22816>
- ศุภิสรา นาคผจญ และ อัมพร ม้าคนอง. (2565). การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจในการเรียนวิทยาศาสตร์ การรับรู้ความสามารถของตนเองด้านวิทยาศาสตร์ และการรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 14(1), 141-161. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/suedureasearchjournal/article/view/255907>
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2565, 28 มีนาคม). *สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินี้พื้นฐานชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564*. <https://www.niets.or.th/th/content/view/25416>
- สถาบันภาษาไทย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2558). *คู่มือการสอนอ่านเขียนโดยการแจกลูกสะกดคำ*. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสกลนคร เขต 1. https://www.sakonarea1.go.th/news_file/p94012931359.pdf
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2564, 25 มีนาคม). *ผลการประเมิน PISA 2018 การอ่านคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์*. <https://pisathailand.ipst.ac.th/pisa2018-fullreport/>
- สนิท ฉิมเล็ก. (2542). *พฤติกรรมการสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา*. สถาบันราชภัฏพิบูลสงคราม.
- สนิท สัตโยภาส. (2545). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารและการสืบค้น*. 21 เซ็นจูรี่.
- สมจิต จันทร์ฉาย, พิชญา รุ่งเรือง, จุฑามาศ แก้วประหลาด, ชลธิชา กล่อมสมร, จุรีภรณ์ คงหมวก, ทรายแก้ว ประเสริฐการ, กิตติยา ทองเชื้อ, และ กมลชนก คงกระพันธ์. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านแจกลูกสะกดคำภาษาไทยสำหรับนักเรียน ในระดับประถมศึกษา. ใน *นอมนำศาสตร์พระราชาสู่การวิจัยและพัฒนาท้องถิ่น อย่างยั่งยืน. งานประชุมวิชาการระดับชาติครั้งที่ 10* (น. 1489-1497). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม. <https://publication.npru.ac.th/bitstream/123456789/141/1/>
- สมชาย รัตน์ทองคำ. (2554). *การวัดและประเมินผลทางการศึกษา*. เอกสารประกอบการสอน 475 788 การสอนทางกายภาพบำบัด. คณะเทคนิคการแพทย์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. <https://ams.kku.ac.th/aalearn/resource/edoc/tech/54/13eva.pdf>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- สมบัติ จำปาเงิน และ สำเนียง มณีกาญจน์. (2539). *หลักนักอ่าน* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ต้นอ้อ แกรมมี.
- สมุทร เข็นเขาวนิช. (2549). *เทคนิคการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ* (พิมพ์ครั้งที่ 11). สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สรวงมณท์ สิทธิสมาน. (2564, 15 กรกฎาคม). *พิตทักษะ การอ่าน เพิ่มเส้นใยสมอง. BRAINFIT.*
<https://bit.ly/3YamS2v>
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1. (2565). *ข้อมูลพื้นฐานโรงเรียน สังกัด. ระบบสารสนเทศเพื่อบริหารการศึกษา.* https://data.bopp-obec.info/emis/school.php?Area_CODE=1101
- สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2564, 20 พฤษภาคม). *จุดเน้นการวิจัยของสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566.* <https://bit.ly/3Y4GBAB>
- สำนักงานอุทยานการเรียนรู้. (2553). *การศึกษาศถานการณ์การอ่านและดัชนีการอ่านของไทย ปี 2553: การพัฒนาดัชนีการอ่านและการศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อดัชนีการอ่าน* (รายงานการวิจัย). TK Park. <https://www.tkpark.or.th/stocks/extra/00043b.pdf>
- สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2549). *ภาษาไทยสำหรับครูประถมศึกษา*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2542). *หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย* (พิมพ์ครั้งที่ 4). ไทยวัฒนาพานิช.
- สุรพล บุญลือ. (2561). *สรุปการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการ เรื่อง “Gamification In Education”*. KM HCU. <http://qa.hcu.ac.th/km/fileuploads/Gamification-2561.pdf>
- สุรางค์ ไคว้ตระกูล. (2553). *จิตวิทยาการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 9). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวดี หิมปอง. (2564). *การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ประโยคในภาษาไทย โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ประโยคในภาษาไทย ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน รายวิชาหลักภาษาไทย ท32205 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5* (รายงานวิจัยในชั้นเรียน). โรงเรียนกำแพงวิทยา อำเภอละงู จังหวัดสตูล. สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาสงขลา สตูล. AnyFlip. <https://anyflip.com/xmnlj/tjvg/basic>
- หน่วยศึกษานิเทศก์ สำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร. (ม.ป.ป.). *คู่มือการเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับครูกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย การสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-3.* โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- อดิศักดิ์ เมฆสมุทร, สุรพล บุญลือ, และ กิรติ ต้นเสถียร. (2560). *การพัฒนาความสามารถการอ่านคำควบกล้ำโดยใช้หนังสือส่งเสริมการอ่านร่วมกับเทคโนโลยีสารสนเทศความจริง ที่ใช้กิจกรรมการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.* *วารสารวิชาการ Veridian E –Journal, Silpakorn University ฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ, 10(1), 550-564.*
<https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/86446>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อภิสิทธิ์ เจริญชัย. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เกมพีเคชันร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวามานนิवास [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
ราชภัฏมหาสารคาม]. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
<https://opac.rmu.ac.th/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=128373>
- อริสรา โพธิ์ทอง. (2562). การพัฒนาชุดกิจกรรมการอ่านและเขียนภาษาไทยโดยการแจกลูกสะกดคำ สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *สิกขา วารสารศึกษาศาสตร์*, 6(2), 68-76. [https://so05.tci-
thaijo.org/index.php/sikkha/article/view/191557](https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sikkha/article/view/191557)
- อารี พันธุ์มณี. (2546). *จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน*. ไหมเฒ่า เอ็ดดูเคท.
- อุทุมพร (ทองอุไทย) จามรมาน. (2545). การพัฒนาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานและหลักสูตรท้องถิ่นสู่การ
สอนที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ. พันธุ์ พับลิชชิ่ง.
- Nattakarn Theeraleela. (2564, 5 กุมภาพันธ์). *การสร้างแรงจูงใจ Motivating People*. HR EGG.
<https://asian-identity.com/hr-egg-th/eggblog/motivating-people>
- Sukontha Tongrak. (2558, 20 มีนาคม). Prezi. Gamification for education. [https://prezi.com
/egljtudugd8e/gamification-for-education](https://prezi.com/egljtudugd8e/gamification-for-education)
- Suthatpoom. (2565, 21 เมษายน). *ประกาศผลสอบ nt ป.3 2565 (ปีการศึกษา 2564) สอบเมื่อวันที่ 14-
18 มีนาคม 2565 ประกาศผลสอบ วันที่ 27 เม.ย. 2565 เป็นต้นไป*. ครูอัปเดตดอทคอม.
<https://bit.ly/43Drhfz>
- Urbinner. (2564, 16 ตุลาคม). *ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์*. [https://www.urbiner.com/
post/maslow-hierarchy-of-needs](https://www.urbiner.com/post/maslow-hierarchy-of-needs)
- About: Gabe Zichermann. (n.d.). Gamification Co. [https://www.gamification.co/about-gabe-
zichermann](https://www.gamification.co/about-gabe-zichermann)
- Bunchball, Inc. (2010). *Gamification 101: an introduction to the use of game dynamics to
influence behavior*. Jndglobal. [http://jndglobal.com/wp-
content/uploads/2011/05/
gamification1011.pdf](http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification1011.pdf).
- Ceker, E., & Ozdamli, F. (2017). What “Gamification” is and what it’s not. *European Journal
of Contemporary Education*, 6(2), 221-228. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1146137>
- Cuervo-Cely, K. D., Restrepo-Calle, F., & Ramirez-Echeverry, J. J. (2022). Effect of gamification
on the motivation of computer programming students. *Journal of Information
Technology Education: Research*, 21, 1-23. <https://doi.org/10.28945/4917>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- De la Pena, D., Lizcano, D., & Martinez-Alvarez, I. (2021). Learning through play: Gamification Model in university level distance learning. *Entertainment Computing, 39*, 100430. <https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100430>
- Forshey, A. L. (2013). *Effects of reading attitude on reading achievement of students in grades one through six* (UMI No. 3561714) [Doctoral dissertation, Ball State University]. ProQuest Dissertations and Theses database.
- Guthrie, J. T., & Humenick, N. M. (2004). Motivating students to read: evidence for classroom practices that increase reading motivation and achievement. In P. McCardle & V. Chhabra (Eds.), *The voice of evidence in reading research* (pp. 329–354). Brookes Publishing.
- Harter, S. (1980). *The scale of intrinsic versus extrinsic orientation in the classroom*. Department of Psychology, University of Denver.
- Hwang, G. J., & Fu, Q. K. (2019). Trends in the research design and application of mobile language learning: a review of 2007-2016 publications in selected SSCI Journals. *Interactive Learning Environments, 27*(4), 567-581. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1486861>
- Iverson, K. (2019). *Gamification of the classroom: seeking to improve student learning and engagement* [Master's thesis, Northwestern College]. NWCommons. https://nwcommons.nwciowa.edu/education_masters/182/
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: what, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly, 15*(2), 1-5. https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother
- MacMeekin, M. (2013, March 8). *Gamification and instructional design*. An Ethical Island. <https://anethicalisland.wordpress.com/2013/03/08/gamification-and-instructional-design>
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality* (2nd ed.). Harper & Row. <https://www.eyco.org/nuovo/wp-content/uploads/2016/09/Motivation-and-Personality-A.H.Maslow.pdf>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Molumby, M. J. (2016). *Effects of gamification on motivation and engagement in secondary Curriculum* [Master's thesis, University of Northern Iowa]. UNI ScholarWorks.
<https://scholarworks.uni.edu/grp/627/>
- Ozturk, C., & Korkmaz, O. (2020). The effect of gamification activities on students' academic achievements in social studies course, attitudes towards the course and cooperative learning skills. *Participatory Educational Research*, 7(1), 1-15.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ1244229>
- Paharia, R. (2013). *Loyalty 3.0: how big data and gamification are revolutionizing customer and employee engagement*. McGraw-Hill Education.
- Vallerand, R. J., Fortier, M. S., & Guay, F. (1997). Self-determination and persistence in a real-life setting: toward a motivational model of high school dropout. *Journal of Personality and Social Psychology*, 72(5), 1161-1176. <https://doi.org/10.1037//0022-3514.72.5.1161>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือ

รายนามผู้เชี่ยวชาญที่พิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านออกเสียง และแบบสอบถามแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

1. อาจารย์ ดร.ไพทยา มีสัจย์
ตำแหน่ง อาจารย์สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
สถานที่ทำงาน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
2. อาจารย์สุนีย์ ลีลาพรพินิจ
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรภาษาไทยธุรกิจ
สถานที่ทำงาน คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
3. อาจารย์กมลชนก ธรรมมิกะ
ตำแหน่ง อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปศาสตร์ สาขาวิชาภาษาไทย
สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
4. ครูเทิดศักดิ์ สนามทอง
ตำแหน่ง หัวหน้างานวัดและประเมินผล
สถานที่ทำงาน โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร
5. ครูจงกล ภูเฑียน
ตำแหน่ง คศ.3 ครูชำนาญการพิเศษ
สถานที่ทำงาน โรงเรียนคลองบางปู

ภาคผนวก ข

จดหมายขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญ

บันทึก

Memorandum

ที่ วค.0414(1)/270

วันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2566

จาก คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์

เรียน อาจารย์ ดร.ไพทยา มีสัตย์

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย จำนวน 1 ฉบับ

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

ด้วย นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิพีเคชั่น” โดยมี อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้



(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)

คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์



บันทึก

Memorandum

ที่ วค.0414(1)/270

วันที่ 16 มกราคม พ.ศ. 2566

จาก คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์

เรียน อาจารย์สุนีย์ ลีลาพรพินิจ

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย จำนวน 1 ฉบับ

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

ด้วย นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิพีเคชั่น” โดยมีอาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)

คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์



วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

โทรศัพท์ 02-954-7300 ต่อ 648

(นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม 095-793-0726)



ที่ มธบ 0414(1)/1117

16 มกราคม 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์กมลชนก ธรรมมิกะ

อาจารย์หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิกเคชัน” โดยมี อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตฯ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)

คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์ ปฏิบัติหน้าที่แทน

อธิการบดี



วิทยาลัยครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

สำนักงานเลขานุการวิทยาลัยครุศาสตร์

โทร.02-954-7300 ต่อ 427, 648, 649

(นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม 095-793-0726)

ที่ มธบ0414(1)/1117

16 มกราคม 2566

เรื่อง ขอบขออนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นางสาวจงกล ภูเทียน

ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระวิชาภาษาไทย โรงเรียนคลองบางปู

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิกเคชัน” โดยมี อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)

คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์ ปฏิบัติหน้าที่แทน

อธิการบดี

ที่ มธบ0414(1)/1117

16 มกราคม 2566

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน นายเทิดศักดิ์ สนามทอง

ครูชำนาญการ กลุ่มสาระวิชาคณิตศาสตร์ และหัวหน้างานวัดและประเมินผล โรงเรียนท่าวังวิทยาคาร
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือวิจัย จำนวน 1 ฉบับ

ด้วย นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิกเคชัน” โดยมี อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิและเชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าว จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัยตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)

คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์ ปฏิบัติหน้าที่แทน

อธิการบดี



สำนักงานเลขานุการวิทยาลัยครุศาสตร์

โทร.02-954-7300 ต่อ 427, 648, 649

(นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม 095-793-0726)

1 จาก 1

ที่ มธบ. 0414(1)/1121

16 มกราคม 2566

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ทดลองใช้เครื่องมือการวิจัย
เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนคลองบางปู
สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือการวิจัย จำนวน 40 ฉบับ

ด้วย นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กำลังศึกษาและทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาทักษะการอ่าน
และแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการ
แจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน” โดยมี อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้นักศึกษามีความประสงค์จะทำการทดลองใช้เครื่องมือเพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
เพื่อการวิจัยในสถานศึกษาของท่าน จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านได้โปรดอนุญาตให้นักศึกษาได้ทำการเก็บ
ข้อมูลเพื่อการวิจัยในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดอนุเคราะห์ และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(อาจารย์ ดร.พงษ์ภิญโญ แม้นโกศล)
คณบดีวิทยาลัยครุศาสตร์ ปฏิบัติการแทน
อธิการบดี



วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
โทรศัพท์ 02-9547300 ต่อ 427, 648, 649
ผู้ประสานงาน : นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม 095-793-0726

ภาคผนวก ค

เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

Office of Dhurakij Pundit University Human Research Ethics Committees (DPU HRECs)

110/1-4 Prachachuen Road Laksi, Bangkok 10210, Thailand

Tel. 02-954-7300 Ext. 128 E-mail: dpuhrec@dpu.ac.th website: <https://www.dpu.ac.th/human-research/>

AF 10-04/01.2V2 Edit:20-03-23



COE No. 088/65

เอกสารรับรองโครงการวิจัย

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ประเทศไทย ได้ทำการตรวจสอบและรับรองโครงการวิจัยตามที่ระบุไว้ด้านล่าง ทั้งนี้ โดยพิจารณาบนพื้นฐานของ Declaration of Helsinki, the Belmont Report, CIOMS Guideline และ International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ประเภทการพิจารณา : แบบยกเว้น (Exemption Review)

ชื่อโครงการ : การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลายด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

Protocol Title : DEVELOPMENT OF THAI READING SKILLS AND DEVELOPMENT OF THE ABILITY FOR PRONUNCIATION PRIMARY STUDENTS (GRADE 4-6) BY USING SPELLING AND GAMIFICATION

รหัสโครงการ : DPUHREC 088/65NA


ผู้วิจัยหลัก : นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม

สังกัดหน่วยงาน : วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

- เอกสารที่ได้รับรอง
1. แบบยื่นขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
 2. โครงการวิจัยฉบับเต็ม
 3. เอกสารข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัย
 4. เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย
 5. แบบสอบถาม/สัมภาษณ์/บันทึกข้อมูล

วันที่รับรอง : 21 เมษายน 2566



ลงนาม: 

(รองศาสตราจารย์ ดร.นายแพทย์ธนิษฐ์ อัครวิเชียรจินดา)
ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ลงนาม: 

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิชานนท์ เพชรเชิดชู)
รองอธิการบดีสายงานวิจัยและพัฒนา

นักวิจัยทุกท่านที่ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยต้องปฏิบัติตามดังต่อไปนี้

1. ดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงร่างการวิจัยอย่างเคร่งครัด
2. หากมีการแก้ไขโครงการวิจัยภายหลังการรับรอง ให้ผู้วิจัยดำเนินการจัดทำเป็นโครงการวิจัยใหม่

ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

พัฒนาทักษะการอ่าน เสียงในภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง เสียงพยัญชนะและสระ

ผู้สอน นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 1 เสียงพยัญชนะและสระ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนบอกแหล่งกำเนิดที่ใช้ในการออกเสียงของเสียงพยัญชนะและสระได้ (K)
2. ผู้เรียนออกเสียงพยัญชนะ และสระทุกตัวได้ถูกต้องตามวิธีการออกเสียงของสระ (P)
3. ผู้เรียนกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (A)

สาระการเรียนรู้

เสียงในภาษาไทยประกอบด้วยเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

สาระสำคัญ

ลักษณะของเสียงในภาษาไทยประกอบด้วยเสียงสระ เสียงพยัญชนะ และเสียงวรรณยุกต์ แต่ละคำจะประกอบด้วยเสียงทั้งสามชนิด ซึ่งทำให้แยกความหมายของคำได้ การออกเสียงในภาษาไทยจึงควรออกเสียงให้ถูกต้องชัดเจน

กิจกรรมการเรียนรู้

ชั้นนำ

1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์ภารกิจ เป้าหมาย และกติกา ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ ดังนี้

1.1 ผู้เรียนจะได้แผนที่เกมระบุตำแหน่งที่อยู่ล่าสุดของผู้เรียนซึ่งตำแหน่งที่ผู้เรียนเริ่มคือ บันไดขั้นแรก

1.2 ผู้เรียนจะได้รับรางวัลดาว คือ หุ่นจำลองอาชีพที่ผู้เรียนอยากเป็นในอนาคต

1.3 เมื่อผู้เรียนเริ่มฝึกพัฒนาทักษะอ่านสะกดคำ และมีผลจัดลำดับคะแนนแต่ละครั้งผ่านเกณฑ์ 100 % ในแต่ละเรื่องที่เรียน ผู้เรียนจะได้รับแต้มสะสม

1.4 เมื่อแต้มสะสมมีจำนวนครบตามกำหนด ผู้เรียนจะสามารถเข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้รางวัลดาวที่เป็นอาชีพที่ผู้เรียนใฝ่ฝัน

1.5 ผู้เรียนที่มีจำนวนแต้มสะสมในชั้นแรกเกินจำนวน จะสามารถนำไปช่วยเพื่อนโดยผู้ที่มีแต้มเกินจำนวนจะเป็นผู้นำทางฝึกทักษะให้เพื่อนจนกระทั่งเพื่อนได้ก้าวขึ้นบันไดขั้นต่อไปพร้อมกัน และจะได้เหรียญแห่งผู้นำทางตามลำดับชั้น

1.6 ผู้ที่ได้เหรียญแห่งผู้นำทางจะมีชื่อระบุที่บอร์ดจัดอันดับ ผู้ที่ได้ชื่ออันดับแรกจะได้สิทธิ์เข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้ร่างอวตารของตนเองอีกหนึ่งรอบ ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถที่จะใช้สิทธิ์ของตนเองหรือไม่ใช้ก็ได้

1.7 เมื่อผู้เรียนสวมเครื่องแต่งกายให้ร่างอวตารของตนเองในอนาคตได้สำเร็จ ร่างอวตารของผู้เรียนในอนาคตคือรางวัลที่ผู้เรียนจะได้รับพร้อมกับรางวัลอื่น ๆ หลังเสร็จสิ้นภารกิจแจกลูกสะกดคำ

จากกติกาที่ครูได้แจ้งในข้างต้นในช่วงแรก ผู้เรียนจะได้รับแผนระบุตำแหน่งปัจจุบัน และได้เลือกร่างอวตารของอาชีพที่ผู้เรียนใฝ่ฝัน

2. เริ่มปฏิบัติการภารกิจแรกโดยผู้เรียนออกเสียงพยัญชนะไทยทั้ง 44 ตัว และสระทั้ง 32 เสียง ทั้งที่ใช้ในปัจจุบันและไม่ใช้แล้ว เพื่อฝึกจำแนกเสียงของพยัญชนะและสระที่คล้ายคลึงกัน

3. ผู้เรียนเขียนสระและพยัญชนะที่มีเสียงคล้ายคลึงกันลงในใบกิจกรรมภารกิจขั้นที่ 1 แหล่งกำเนิดของเสียง

4. ผู้สอนถามผู้เรียนว่า เสียงของสระและพยัญชนะมีแหล่งกำเนิดมาจากอวัยวะใดบ้าง

ขั้นสอน

5. ผู้เรียนศึกษาแหล่งกำเนิดของเสียงสระ 32 เสียง และเสียงของพยัญชนะไทยทั้ง 21 เสียง จาก PowerPoint เสียงและอักษรไทย เพื่อศึกษาแหล่งกำเนิดของเสียงสระและพยัญชนะ จากนั้นผู้สอนและผู้เรียนอภิปรายร่วมกันว่า

เสียงในภาษาไทยประกอบด้วยเสียงพยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

เสียงพยัญชนะ คือเสียงที่เปล่งออกมาแล้วถูกสกัดกั้นโดยอวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งทำให้เสียงต่างกันออกไปตามอวัยวะที่มาสกัดกั้นเสียงพยัญชนะในภาษาไทยมี 44 รูป 21 เสียง ดังนี้

กลุ่มที่	เสียงพยัญชนะ	รูปพยัญชนะ	ที่เกิดเสียง
1	/ ก /	ก	เพดานอ่อน
2	/ ค /	ข ค ฅ	เพดานอ่อน
3	/ ง /	ง	เพดานอ่อน
4	/ จ /	จ	เพดานแข็ง
5	/ ช /	ช ฉ ฌ	เพดานแข็ง
6	/ ซ /	ซ ส ศ ษ	ปุ่มเหงือก
7	/ ย /	ญ ย	เพดานแข็ง
8	/ ด /	ฎ ด	ปุ่มเหงือก
9	/ ต /	ฏ ต	ปุ่มเหงือก
10	/ ท /	ฐ ฑ ฒ ถ ท ธ	ปุ่มเหงือก

กลุ่มที่	เสียงพยัญชนะ	รูปพยัญชนะ	ที่เกิดเสียง
11	/ น /	น ฦ	ปุ่มเหงือก
12	/ บ /	บ	ริมฝีปาก
13	/ ป /	ป	ริมฝีปาก
14	/ พ /	ผ พ ภา	ริมฝีปากล่างและฟันบน
15	/ ฟ /	ฝ ฟ	ริมฝีปากล่างและฟันบน
16	/ ม /	ม	ริมฝีปาก
17	/ ร /	ร	ปุ่มเหงือก
18	/ ล /	ล ฬ	ปุ่มเหงือก
19	/ ว /	ว	ริมฝีปาก
20	/ ฮ /	ท ฮ	เส้นเสียง
21	/ อ /	อ	

เสียงสระ คือเสียงที่เปล่งออกมาจากลำคอโดยตรงไม่ถูกสกัดกั้นด้วยอวัยวะใดในช่องปาก ทำให้มีเสียงกังวานและออกเสียงได้นาน ซึ่งเสียงสระจะแบ่งตามลักษณะของการเกิดเสียงตามตาราง ดังนี้

ลักษณะสระ	สระหน้า		สระกลาง		สระหลัง	
ลักษณะรูปปาก	รี		รีปกติ		ห่อ(กลม)	
ลักษณะเสียง	สั้น	ยาว	สั้น	ยาว	สั้น	ยาว
ลักษณะลิ้นอยู่ในระดับสูง	อี	อี	อิ	อิอ	อุ	อุ
ลักษณะลิ้นอยู่ในระดับกลาง	เอะ	เอ	เอะ	เออ	โอะ	โอะ
ลักษณะเสียงอยู่ในระดับต่ำ	แอะ	แอะ	อะ	อา	เอะ	อ

เสียงสระในภาษาไทย มี 21 รูป 32 เสียง เสียงสระจะแบ่งเป็นเสียงสระเดี่ยวมี 18 เสียง ประกอบด้วย สระเสียงสั้นและสระเสียงยาว และสระประสมมี 3 เสียง จะมีเสียงยาว ได้แก่ สระเอื้อ เกิดจากการประสมของ สระอี + สระอา สระเอื้อ เกิดจากการประสมของ สระอี + สระอา และสระอัว เกิดจากการประสมของสระอุ + สระอา

5.1 สระเดี่ยว (สระแท้) มี 18 เสียง แบ่งออกเป็นสระเสียงสั้น 9 เสียง และสระเสียงยาว 9 เสียง ดังนี้

สระเสียงสั้น (รัศสระ)	สระเสียงยาว (ทิมสระ)
อะ	อา
อิ	อี
อึ	อือ
อุ	อุ
เอะ	เอ
แอะ	แอ
โอะ	โอ
เออะ	เออ
เออะ	เออ

5.2 สระประสม (สระเลื่อน) คือ การเลื่อนเสียงจากสระหนึ่งไปยังอีกสระหนึ่ง โดยการนำสระเดี่ยว 2 ตัว ประสมกันมี 6 เสียง ดังนี้

สระเสียงสั้น	สระเสียงยาว
เอียะ (อิ + อะ)	เอีย (อี + อา)
เอือะ (อึ + อะ)	เอือ (อือ + อา)
อัวะ (อุ + อะ)	อัว (อุ + อา)

5.3 สระเกินมี 8 เสียง ดังนี้

สระเสียงสั้น	สระเสียงยาว
อำ (อ + อะ + ม)	
ไอ (อ + อะ + ย)	
ไอ (อ + อะ + ย)	
เอา (อ + อะ + ว)	
ฤ (รี)	ฤ (รือ)
ฌ (ลี)	ฌ (ลือ)

ส่วน อำ ไอ โอ เอา ทางภาษาศาสตร์แนวใหม่ จะนับเป็นเสียงสระพิเศษ เพราะมีเสียงพยัญชนะประสมอยู่ด้วย แต่ในการเขียนคำในภาษาไทย จะเขียนดังนี้ จำ ไป เขา ใน และถือว่าเป็นคำที่มีเสียงตัวสะกดด้วย

ส่วนเสียงของวรรณยุกต์ คือเสียงที่เปล่งออกมาพร้อมกับเสียงสระ จะมีเสียงสูงต่ำตามการสั่นสะเทือนของสายเสียง จึงเรียกว่า เสียงดนตรี ซึ่งจะเรียนในชั่วโมงต่อไป

6. ผู้เรียนตอบคำถามลงในใบกิจกรรมเรื่องเสียงในภาษาไทยพร้อมฝึกอ่านออกเสียงของพยัญชนะและสระที่ถูกต้อง โดยผู้สอนคอยแนะนำให้ผู้เรียนสังเกตวิธีการอ่านออกเสียงที่ถูกต้อง

7. ผู้สอนสังเกตความถูกต้องในการอ่านออกเสียงของพยัญชนะและสระขณะที่ผู้เรียนฝึกปฏิบัติพร้อมทั้งคอยช่วยเหลือแนะนำ

8. ผู้เรียนอ่านออกเสียงของพยัญชนะและสระจากแบบทดสอบอ่านออกเสียงพยัญชนะและแบบทดสอบอ่านออกเสียงสระเป็นรายบุคคล พร้อมบันทึกผลการอ่านออกเสียง

ขั้นสรุป

9. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปชื่อพยัญชนะ และสระโดยอ่านออกเสียงให้ถูกต้อง

10. ผู้สอนแจ้งผลการประเมินให้ผู้เรียนทราบเมื่อเสร็จสิ้นภารกิจการฝึกทบทวนการอ่านออกเสียงพยัญชนะและสระ โดยผู้เรียนที่ปฏิบัติผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจะได้เหรียญสะสม ระบุชื่อที่บอร์ดจัดอันดับ และแผนแสดงตำแหน่ง

11. ผู้เรียนที่ช่วยเหลือเพื่อนได้รับเหรียญแห่งผู้นำทางชั้นที่ 1 และมีสิทธิ์ได้เข้าถึงรางวัลของรางวัลในการฝึกต่อไป

สื่อการเรียนรู้

1. แผนระบุตำแหน่งปัจจุบันของผู้เรียน
2. แด้มสะสมและเหรียญตราชั้นแรก
3. PowerPoint เรื่องเสียงและอักษรไทย
4. ใบกิจกรรมภารกิจขั้นที่ 1 แหล่งกำเนิดของเสียง
5. ใบกิจกรรมเสียงในภาษาไทย
6. แบบทดสอบอ่านพยัญชนะและสระ

การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ผู้เรียนบอกแหล่งกำเนิดที่ใช้ในการออกเสียงของเสียงพยัญชนะและสระได้ (K)	ผู้สอนสังเกตการตอบคำถามของผู้เรียนระหว่างการดำเนินกิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความรู้ความเข้าใจ	ผู้เรียนตอบคำถามระหว่างการดำเนินกิจกรรมได้ถูกต้องทุกข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนออกเสียงพยัญชนะ และสระทุกตัวได้ถูกต้องตามวิธีการออกเสียงได้ (P)	ผู้สอนบันทึกผลการอ่านออกเสียงของผู้เรียนลงในแบบบันทึกการอ่านออกเสียงพยัญชนะ และสระ	แบบบันทึกการออกเสียงพยัญชนะ และสระ	ผู้เรียนอ่านออกเสียงพยัญชนะและสระได้ถูกต้อง ร้อยละ 100 ถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (A)	ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำระหว่างการดำเนินกิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไปถือว่า ผ่านเกณฑ์

แบบบันทึกการอ่านออกเสียงสระ (P)

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ เสียงสระที่อ่านถูกต้อง และเครื่องหมาย × เสียงสระที่อ่านไม่ถูกต้อง

ที่	ชื่อ	สระ																																รวม คะแนน				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32					

เกณฑ์การประเมิน

ผู้เรียนต้องอ่านออกเสียงสระทุกตัวถูกต้องหรือร้อยละ 100 จึงจะผ่านเกณฑ์

แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน (A)
คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

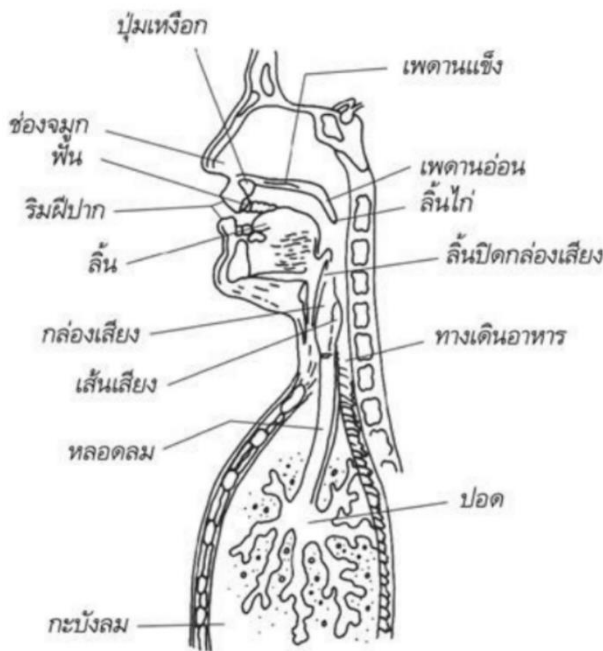
เลขที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน							
		การร่วมในการ แสดงความคิดเห็น			ความกระตือรือร้น ในการร่วมกิจกรรม			ผลการประเมิน	
		3	2	1	3	2	1	ผ่าน	ไม่ผ่าน

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
...../...../.....

เกณฑ์การประเมิน		เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ	
พฤติกรรมปฏิบัติ	คะแนน	ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
แสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	3	5-6	ดี ผ่าน
แสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง	2	3-4	พอใช้ ผ่าน
แสดงพฤติกรรมบางครั้งหรือน้อยครั้ง	1	1-2	ปรับปรุง ไม่ผ่าน

ใบความรู้

แหล่งกำเนิดเสียงในภาษาไทย



กระบวนการออกเสียงพูดเริ่มจากอวัยวะต่าง ๆ เช่น ปอด หลอดลม ลิ้นไก่ เพดาน ลิ้น ปุ่มเหงือก ริมฝีปาก ดัดแปลงให้เกิดเสียงตามที่ต้องการ



อวัยวะที่ใช้ในการเปล่งเสียง

- ปุ่มเหงือก : ส่วนที่นูนออกหลังฟันด้านบน ทำให้เกิดเสียงโดยใช้ปลายลิ้นแตะที่ปุ่มเหงือก
- ริมฝีปาก : ส่วนที่เคลื่อนไหวได้เป็นลักษณะต่าง ๆ เช่น ปิดสนิท เปิดกว้าง ยื่นหรือห่อกลมหรือทำเป็นวงรีเพื่อให้เสียงที่ออกต่างกัน
- ฟัน : เป็นฐานที่ทำให้เกิดเสียงหลายชนิด โดยใช้ฟันกับริมฝีปาก เช่น เสียงเสียดแทรก
- ปลายลิ้น : จะยกขึ้นแตะที่อวัยวะส่วนต่าง ๆ ในปากตอนบนเพื่อให้เกิดเสียงต่าง ๆ
- ช่องจมูก : ขณะที่เปล่งเสียงลิ้นไก่จะยกขึ้นไปปิดช่องจมูกเพื่อให้ลมออกทางปาก เกิดเป็นเสียงนาสิก
- เพดานแข็ง : ส่วนที่โค้งทำให้เกิดเสียงต่าง ๆ เวลาเปล่งเสียง
- เพดานอ่อน : ต่อกับเพดานแข็งเป็นกระดูกอ่อนที่ขยับขึ้นลงได้ เวลาหายใจเพดานอ่อนและลิ้นไก่จะลดระดับลงเวลาพูดเพดานอ่อนและลิ้นไก่จะยกขึ้นไปจรดกับผนังคอที่นุ่มเพื่อไม่ให้ลมออกทางช่องจมูก
- ลิ้นไก่ : ก้อนเนื้อเล็ก ๆ อยู่ต่อกับปลายเพดานอ่อนสั้นรัวได้
- ช่องคอ : อยู่ถัดช่องปากลงไปจนถึงเส้นเสียง
- เส้นเสียง : เป็นอวัยวะสำคัญที่ทำให้เกิดเสียงวาววาวตรงกล่องเสียง
- ลิ้นปิดกล่องเสียง : อยู่ต่อโคนลิ้นลงไปในลำคอ เปิดปิดช่องหลอดลมเพื่อไม่ให้อาหารตกลงไปในลำคอ

“แหล่งกำเนิดเสียงในภาษาไทย”

เสียงพยัญชนะ

คำชี้แจง: ให้นักเรียนเติมเสียงพยัญชนะที่ตรงกับอวัยวะที่ใช้ในการออกเสียงและตอบคำถามด้านล่าง



ริมฝีปากบนกับริมฝีปากล่าง
เช่น /บ/ /ป/.....

ฟันบนฟันล่าง.....

ปุ่มเหงือกกับปลายลิ้น.....



เพดานแข็ง.....

เพดานอ่อน.....

ตอบคำถามต่อไปนี้



- /บ/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /ฟ/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /ก/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /ล/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /ง/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /พ/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /ช/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /ส/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /ห/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....
- /อ/ ใช้อวัยวะใดบ้างในการออกเสียง.....

“แหล่งกำเนิดเสียงในภาษาไทย”

เสียงสระ



คำชี้แจง: ให้นักเรียนเติมเสียงสระที่ตรงลักษณะในการออกเสียง

1. หน่วยเสียงสระแท้ ได้แก่หน่วยเสียงสระที่ใช้ัวัยวะทำเสียงส่วนเดียวในการออกเสียงมี 18 หน่วยเสียง ดังนี้

ลักษณะสระ	สระหน้า		สระกลาง		สระหลัง	
ลักษณะรูปปาก	๓		รีปกติ		ห่อ(กลม)	
ลักษณะเสียง	สั้น	ยาว	สั้น	ยาว	สั้น	ยาว
ลักษณะสั้นอยู่ในระดับสูง
ลักษณะสั้นอยู่ในระดับกลาง
ลักษณะเสียงอยู่ในระดับต่ำ

2. สระประสม คือสระที่ใช้ส่วนของลิ้นสองส่วนในการออกเสียง สระประสมในภาษาไทยมี 3 หน่วยเสียง ดังนี้

สระเสียงสั้น	สระเสียงยาว
..... (อิ + อะ) (อี + อา)
..... (อึ + อะ) อึอ + อา)
..... (อุ + อะ) (อู + อา)



แบบทดสอบอ่านออกเสียงพยัญชนะ

คำชี้แจง พยัญชนะไทยมี 44 รูป 21 เสียง ให้นักเรียนเติมรูปพยัญชนะไทยให้ตรงกับเสียงและอ่านออกเสียงของพยัญชนะ

ตัวอย่าง /ก/ รูปพยัญชนะคือ ก

ลำดับที่	เสียงพยัญชนะ	รูปพยัญชนะ
1.	/ก/	
2.	/ค/	
3.	/ง/	
4.	/จ/	
5.	/ช/	
6.	/ซ/	
7.	/ด/	
8.	/ต/	
9.	/ท/	
10.	/น/	
11.	/บ/	
12.	/ป/	
13.	/พ/	
14.	/ฟ/	
15.	/ม/	
16.	/ย/	
17.	/ร/	
18.	/ล/	
19.	/ว/	
20.	/ฮ/	
21.	/อ/	

แบบทดสอบอ่านออกเสียงสระ
คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านสระที่กำหนดให้

สระเสียงสั้น	สระเสียงยาว
1. -ะ	2. -า
3. -ิ	4. -ี
5. -ึ	6. -ือ
7. -ุ	8. -ู
9. -เะ	10. -เ
11. -แะ	12. -แ
13. -โอะ	14. -โ
15. -เาะ	16. -อ
17. -ัวะ	18. -ัว
19. -เียะ	20. -เีย
21. -เือะ	22. -เือ
23. -เออะ	24. -เอ
25. -ำ	26. -ไ
27. -ไ	28. -เา
29. ฤ	30. ฤ
31. ฃ	32. ฃ

ตัวเลือกร่างอวตาร



แผนระบุตำแหน่งปัจจุบันของผู้เรียน



แต้มสะสม



เหรียญตราชั้นที่



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

พัฒนาทักษะการอ่าน อักษรนำ

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

เรื่อง แจกลูกสะกดคำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดียว

ผู้สอน นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม

เวลาเรียน 4 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 4 แจกลูกสะกดคำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดียว

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำได้ (K)
2. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำได้ (P)
3. ผู้เรียนกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (A)

สาระการเรียนรู้

การอ่านออกเสียงคำที่มีอักษรนำหรือพยัญชนะสองตัวเรียงกัน

สาระสำคัญ

อักษรนำ คือพยัญชนะสองตัวเรียงกันและตัวหน้ามีอิทธิพลนำเสียงวรรณยุกต์ของตัวที่ตามมา ตัวหน้าจะเป็นอักษรสูงหรืออักษรกลาง ส่วนตัวที่ตามมาเป็นอักษรต่ำเดี่ยวเท่านั้น ซึ่งอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวจะออกเสียงพยางค์ต้นเป็นสระอะครึ่งเสียง เช่น อุ่น ตุน จมูก จรวด อร่อย ตลาด เป็นต้น

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

1. ผู้สอนแจ้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้แก่ผู้เรียนพร้อมทบทวนภารกิจที่ผู้เรียนจะได้ปฏิบัติตามแผนที่แสดงตำแหน่งปัจจุบัน
2. ผู้เรียนทบทวนความรู้หรือภารกิจที่แล้ว คือการอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรสูงนำอักษรต่ำเดี่ยวจากคำที่ผู้เรียนได้บันทึกไว้ในชั่วโมงที่แล้ว
3. ผู้สอนถามผู้เรียนว่าหากนำคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำมาอ่านออกเสียงจะต่างกับการอ่านออกเสียงคำที่มีอักษรสูงนำอักษรต่ำหรือไม่ อย่างไร

ขั้นสอน

4. ผู้สอนนำเสนอคำจาก PowerPoint โดยผู้สอนอ่านนำ จากนั้นจึงให้ผู้เรียนอ่านตาม และสังเกตลักษณะของคำ ซึ่งลักษณะของคำที่มีอักษรกลาง (ก จ ต ถ ฎ บ ป อ) นำอักษรต่ำ (ง ญ ณ น ม ย ร ล ว ฟ) จะมีลักษณะการอ่านออกเสียง ห นำ เช่น จรวด อ่านว่า (จอ + อด) - (หอ + รอ + อัว + ดอ) จะ - หรวด ดังนี้



องุ่น



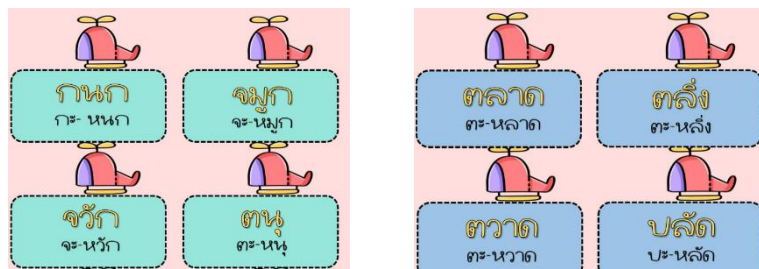
จมูก



ตลาด

5. ผู้เรียนอ่านแจกลูกสะกดคำพร้อมกัน และสังเกตลักษณะการอ่านออกเสียงของคำ พยางค์แรกจะอ่านออกเสียงแบบอะกึ่งเสียง พยางค์ที่สองจะอ่านออกเสียง ห นำ เช่นเดียวกับ อักษรสูงนำอักษรต่ำเดียว

6. ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจาก PowerPoint อักษรกลางนำอักษรต่ำเดียว โดยผู้สอนอ่านนำแล้วจึงให้ผู้เรียนอ่านตาม ตัวอย่าง ดังนี้



จากนั้นให้ผู้เรียนหาคำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดียวจากคำอ่านในใบกิจกรรม จากนั้นบันทึกคำลงในใบกิจกรรมภารกิจขั้นที่ 15 อักษรกลางนำอักษรต่ำเดียว เพื่อฝึกอ่านแจกลูกสะกดคำ

7. ผู้เรียนที่พร้อมปฏิบัติการกิจพิชิตฝันเริ่มอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำที่ประกอบด้วยอักษรกลางนำอักษรต่ำเดียว ให้ถูกต้องครบตามเกณฑ์ที่กำหนดจึงจะได้แต้มสะสม เพื่อได้สิทธิ์ในการเข้าถึงรางวัลของตนเอง และผู้เรียนที่ช่วยเหลือเพื่อนได้รับเหรียญขั้นที่ 15 ซึ่งเป็นลำดับขั้นเหรียญสูงสุด

8. ผู้เรียนที่ทำแต้มได้ตามจำนวนที่กำหนดได้สิทธิ์ในการเข้าไปสวมเครื่องแต่งกายให้รางวัลของตนเอง

9. ผู้เรียนที่ช่วยเหลือเพื่อนจนกระทั่งสามารถปฏิบัติการกิจผ่านได้ตามเกณฑ์ได้รับเหรียญแห่งผู้นำทางและได้สิทธิ์พิเศษในการเข้าถึงรางวัล แต่ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถเลือกตัดสินใจที่จะไม่ใช้สิทธิ์ในการเข้าถึงรางวัลครั้งที่ 2 เพื่อสะสมเหรียญตราแสดงสถานะของตนเองได้

ขั้นสรุป

10. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสาระสำคัญของคำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวว่า คำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำ อ่านออกเสียง 2 พยางค์ พยางค์แรกออกเสียง อะ กิ่งเสียง พยางค์หลังออกเสียงเหมือนมี ห นำ จากนั้นผู้สอนถามผู้เรียนว่าอักษรนำมีความสำคัญอย่างไร (แนวคำตอบ : ทำให้มีคำศัพท์ที่หลากหลายมากขึ้น / เมื่อมีอักษรนำหน้าจะทำให้ความหมายเปลี่ยนไป / มีคำที่ใช้สื่อสารอย่างตรงความหมาย) จากนั้นผู้สอนระบุชื่อผู้เรียนที่มีคะแนนนำ 10 อันดับแรก พร้อมชั้นของเหรียญตราที่ได้ระหว่างร่วมกิจกรรมที่ Leaderboard พร้อมระบุตำแหน่งปัจจุบันในแผนที่แสดงตำแหน่งที่ผู้เรียนได้พิชิตภารกิจสำเร็จในชั้นที่ 15

11. ผู้เรียนได้สิทธิ์ในการเข้าถึงรางวัลอวตารอาชีพในฝันของตนเองเป็นครั้งสุดท้าย ผู้เรียนที่ปฏิบัติภารกิจทุกขั้นสำเร็จทั้ง 15 ขั้น จะได้รับรางวัลของตนเองเป็นรางวัล

12. ผู้เรียนที่มีชื่อระบุที่บอร์ดจัดอันดับ ซึ่งแสดงถึงแต้มสะสมและเหรียญตราที่ได้สะสมในลำดับชั้นที่มากที่สุด จะได้รับรางวัลเป็นหนังสืออาชีพในอนาคตเป็นรางวัลจำนวน 3 รางวัลตามลำดับ เป็นอันเสร็จสิ้นภารกิจ

สื่อการเรียนรู้

1. แผนระบุตำแหน่งปัจจุบันของผู้เรียน
2. PowerPoint อักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว
3. ใบกิจกรรมภารกิจชั้นที่ 15 อักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว
4. แต้มสะสมและเหรียญตราชั้นที่ 15
5. รางวัลอวตารอาชีพในฝันของผู้เรียน
6. รางวัลหนังสืออาชีพในอนาคต

การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

สิ่งที่ต้องการวัด	วิธีการวัดและประเมินผล	เครื่องมือที่ใช้วัด	เกณฑ์การประเมิน
ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำได้ (K)	ผู้สอนสังเกตการตอบคำถามของผู้เรียนระหว่างการดำเนินกิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมด้านความรู้ความเข้าใจ	ผู้เรียนตอบคำถามระหว่างการดำเนินกิจกรรมได้ถูกต้องทุกข้อถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวได้ (P)	ผู้สอนบันทึกผลการอ่านออกเสียงของผู้เรียนลงในแบบบันทึกการอ่านคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว (P)	แบบบันทึกการอ่านคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว	ผู้เรียนอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวได้ถูกต้องร้อยละ 80 ถือว่าผ่านเกณฑ์
ผู้เรียนกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรม (A)	ผู้สอนสังเกตพฤติกรรมการฝึกทักษะการอ่านออกเสียงสะกดคำระหว่างการดำเนินกิจกรรม	แบบสังเกตพฤติกรรมการร่วมกิจกรรมของผู้เรียน	ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือในการตอบคำถาม ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไปถือว่าผ่านเกณฑ์

แบบบันทึกการอ่านสะกดคำที่มีอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว (P)

คำชี้แจง ทำเครื่องหมาย ✓ และเครื่องหมาย × ลงในช่องสังเกตพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติ

ที่	ชื่อ-สกุล	ข้อที่										รวมคะแนน	ผลการประเมิน	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		ผ่าน	ไม่ผ่าน
รวมคะแนน														

เกณฑ์การประเมินผล

อ่านถูกต้อง 8 คำขึ้นไป หรือร้อยละ 80 ขึ้นไป ผ่านเกณฑ์

อ่านได้ถูกต้องน้อยกว่า 8 คำ หรือต่ำกว่าร้อยละ 80 ถือว่า ไม่ผ่าน

อักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยว



อักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวจะออกเสียงพยางค์ต้นเป็นสระอะครึ่งเสียง เช่น อบอุ่น ตานุ จมูก จรวด อร่อย ตลาด เป็นต้น

คำชี้แจง : ให้นักเรียนหาคำอักษรกลางนำอักษรต่ำเดี่ยวจากคำอ่าน บันทึกลงในตารางแล้วฝึกอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำ

ล ุ ร ป ล ั ด ริ ย า อ
 ฐ ุ ต จิ ด ฐ ุ ย จ ท ต
 ย อ บ ต จิ ส อ ถ ล
 นุ ุ ริ ด นุ ุ อ จ ฐ ุ ส บ
 า ป ร อ ท ท ล ั า ว
 ป ล ั ว อ ริ บ จ อ ย
 ว ล ถ ด ล ร ริ า ว
 บ บ อ ว า ว ต ถ จ

1. ปะ-หลัด
2. ปะ-หรอด
3. จะ-หริด
4. จะ-หรััด
5. อะ-หริ
6. อะ-หนาด
7. อะ-หล่วย
8. ตะ-หนุ
9. ตะ-หวิด
10. ตะ-หลบ

คำ	แจกลูกสะกดคำ	อ่านว่า
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

แผนระบุตำแหน่งปัจจุบันของผู้เรียน



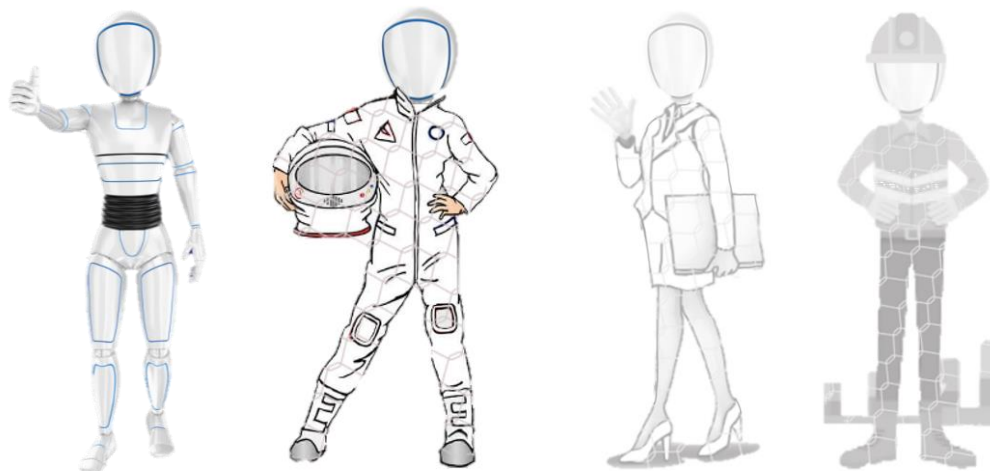
แต่ไม่สะสม



เหรียญตราชั้นที่ 15



ร่างอวตารอาชีพในฝัน



บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้
บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....
.....
.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....
.....
.....

แนวทางการแก้ไขและปรับปรุง

.....
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้บันทึก

(นางสาวสุภัทรา สดเอี่ยม)

ผู้สอน

แบบทดสอบทักษะการอ่าน

เรื่อง การพัฒนาทักษะการอ่านและแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย
ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย X ทับข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดมีพยางค์ที่มีเสียงพยัญชนะท้าย /ด/ น้อยที่สุด
 - ก. แล้วสอนว่าอย่าไว้ใจมนุษย์ มันแสนสุดลึกล้ำเหลือกำหนด
 - ข. ถึงเถาวัลย์พันเกี่ยวที่เลี้ยวลด ก็ไม่คดเหมือนหนึ่งในน้ำใจคน
 - ค. มนุษย์นี้ที่รักอยู่สองสถาน บิดามารดา รักมักเป็นผล
 - ง. ที่ฟังหนึ่งฟังได้แต่กายตน เกิดเป็นคนคิดเห็นจริงจรจา
2. คำในข้อใดออกเสียงสระเหมือนกันทุกคำ
 - ก. รัฐ ครูช
 - ข. กลม คัน
 - ค. ฤทธิ์ คีล
 - ง. ไกร ขรัว
3. คำในข้อใดสามารถผันวรรณยุกต์ได้ครบทั้ง 5 เสียง
 - ก. ฝา
 - ข. แห
 - ค. เนย
 - ง. เป้
4. คำในข้อใดที่มีพยัญชนะต้นผันวรรณยุกต์ได้ครบทั้ง 3 เสียง
 - ก. ขาว
 - ข. ยาว
 - ค. กาว
 - ง. ลาว
5. ข้อใดมีเสียงพยัญชนะสะกดในมาตราแม่กงและแม่กม
 - ก. ขนมหวาน
 - ข. แกงขม
 - ค. กองฟาง
 - ง. ห้างร้าน
6. ข้อใดออกเสียงพยัญชนะสะกดต่างจากข้ออื่น
 - ก. พิเศษ เสด็จ
 - ข. สอยดาว แววาว
 - ค. ปราบฏ หมดจด
 - ง. สมุดโน้ต ไม้กวาด
7. คำว่า “สอยดาว” มีเสียงของมาตราตัวสะกดใดบ้าง
 - ก. มาตราตัวสะกดแม่กงและแม่กม
 - ข. มาตราตัวสะกดแม่กตและแม่กน
 - ค. มาตราตัวสะกดแม่กคและแม่กบ
 - ง. มาตราตัวสะกดแม่เกยและแม่เกอว
8. คำในข้อใดออกเสียงตัวสะกดมาตราเดียวกัน
 - ก. ก้อนเมฆ เหล็กหนาม
 - ข. สังกะสี เหตุการณ์
 - ค. พรรคพวก เทคนิค
 - ง. เมฆหมอก หยอกเล่น
9. คำในข้อใดมีมาตราตัวสะกดแม่กบ
 - ก. คุ่มครอง
 - ข. กราบกราน
 - ค. หนองน้ำ
 - ง. ดึกตื่น

10. คำในข้อใดอ่านออกเสียงไม่ตรงตามมาตรา

ตัวสะกด

- ก. ปลากรด
- ข. บงกช
- ค. พฤกษ์
- ง. สลบ

11. คำในข้อใดมีมาตราตัวสะกดแม่กน

- ก. ปราบกฎ
- ข. น้อยหน้า
- ค. บริเวณ
- ง. พัฒนา

12. คำในข้อใดเป็นคำควบกล้ำแท้

- ก. พุทรา
- ข. นิทรา
- ค. กองทราย
- ง. ทรัพย์สิน

13. “ปลูกกล้วยสวนครวญเพลงบรรเลงหวาน”

ประโยคนี้มีคำควบกล้ำแท้กี่คำ

- ก. 3 คำ
- ข. 4 คำ
- ค. 5 คำ
- ง. 6 คำ

14. คำว่า “แขวน” อ่านแจกลูกสะกดคำได้ว่า
อย่างไร (แจกลูกคำควบกล้ำแท้)

- ก. ขอ-วอ-แอ-นอ-แขวน
- ข. แอ-ขอ-วอ-นอ-แขวน
- ค. ขวอ-แอ-นอ-แขวน
- ง. ขอ-แอ-วอ-นอ-แขวน

15. ประโยคใดมีคำควบกล้ำไม่แท้

- ก. พ่อแม่ตราครุฑทำงานหนัก
- ข. คุณปู่ถือขวานผ่าฟันเข้าไปในป่า
- ค. กวางนั่งแกว่งแขนอยู่บนแคร่

ง. บ้านหลังนี้ทรุดโทรมมาก

16. คำในข้อใดเป็นคำควบกล้ำแท้

- ก. พุทรา
- ข. นิทรา
- ค. กองทราย
- ง. ทรัพย์สิน

17. คำในข้อใดอ่านออกเสียง อ นำ ย

- ก. อ้อย
- ข. ออก
- ค. ออย
- ง. อยาก

18. ข้อใดมีเสียงอักษร อ นำ ย และ ห นำ

- ก. ผู้หญิงคนนั้นโฆษณาอาหารเสริมลดน้ำหนัก
- ข. เธออดอ้างสรรพคุณสินค้าเกินจริง
- ค. พี่สาวยืนอยู่บนเวทีใหญ่
- ง. น้องหาน้ำมันน้อยที่หายไป

19. ข้อใดเป็นอักษรนำที่ออกเสียง อะ กิ่งเสียง

- ก. หวาน
- ข. กวาด
- ค. สนาม
- ง. ประมาท

20. ข้อใดแจกลูกสะกดคำอักษรกลางนำอักษรต่ำ
เดี่ยวได้ถูกต้อง

- ก. จรวด จอ-อะ จะ หอ-รอ-อ้ว-ดอ
หรวด
- ข. ตลิ่ง ตอ-อะ ตะ หอ-ลอ-อิ-งอ-ไม้เอก
ลิ่ง
- ค. ถนัด ถอ-อะ ถะ หอ-นอ-อะ-ดอ หนด
- ง. เผชิญ ผอ-อะ ผะ ขอ-เออ-ยอ เขิน



แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจากคำที่กำหนดให้ภายในเวลา 5 นาที อ่านถูกต้อง
ข้อละ 1 คะแนน อ่านผิดพยางค์ใดพยางค์หนึ่งข้อละ 0 คะแนน

ตัวอย่าง แวรวาว อ่านว่า วอ - แอ - วอ - แว วอ - อา - วอ - วาว แวรวาว

แบบทดสอบการอ่านออกเสียงคำ

คำ
1. กระทบกระเพื่อม
2. กตัญญู
3. กว้างเดี่ยว
4. แก้ว
5. หมองหมาง
6. มอมแมม
7. นโยบาย
8. ข้าวเหนียว
9. จ้อกแจ๊ก
10. ทัพพี
11. เสื่อเข็ด
12. บริวาร
13. ครางครวญ
14. ตรวจตรา
15. ทรุคโทรม
16. อินทรีย์
17. อย่างอยาก
18. หั้งแห่ง
19. ถล่ำ
20. กนก

แบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน
ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้เรียน

1. เพศ ชาย หญิง

ส่วนที่ 2 แรงจูงใจต่อการพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงด้วยการแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
คำชี้แจง ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างด้านขวาตามความคิดเห็นของนักเรียน โดยมีระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง ตรงกับลักษณะของนักเรียนมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ตรงกับลักษณะของนักเรียนมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ตรงกับลักษณะของนักเรียนปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ตรงกับลักษณะของนักเรียนน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ตรงกับลักษณะของนักเรียนน้อยที่สุด

ลำดับที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1.	การฝึกอ่านออกเสียงคำใหม่ที่พบเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับฉัน					
2.	การฝึกอ่านออกเสียงคำเป็นเรื่องราวเพื่อสำหรับฉัน					
3.	การฝึกอ่านออกเสียงคำทำให้ฉันสามารถอ่านคำใหม่ได้มากขึ้น					
4.	การอ่านออกเสียงคำเป็นสิ่งที่ยากสำหรับฉัน					
5.	ฉันพยายามที่จะอ่านออกเสียงคำใหม่ที่ไม่คุ้นเคย					
6.	ฉันอ่านออกเสียงของคำซ้ำและอ่านไม่คล่อง					
7.	กิจกรรมทำให้ฉันมีเป้าหมายในการฝึกอ่านออกเสียงคำมากขึ้น					
8.	การฝึกพัฒนาการอ่านออกเสียงคำไม่ใช่เรื่องจำเป็นสำหรับฉัน					
9.	ฉันสนใจที่จะอ่านออกเสียงคำใหม่ที่พบ					

ลำดับที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
10.	การฝึกการอ่านออกเสียงคำมีประโยชน์เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น					
11.	หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมฝึกแจกลูกสะกดคำทำให้ฉันมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงคำ					
12.	กิจกรรมการฝึกอ่านออกเสียงคำไม่ได้ช่วยให้ฉันได้พัฒนาทักษะการอ่าน					
13.	กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดขึ้นเป็นแรงผลักดันให้ฉันพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น					
14.	ฉันรู้สึกว่าการฝึกทักษะการอ่านมีกติกาที่ยุ่งยากซับซ้อนทำให้ฉันไม่อยากจะพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงคำ					
15.	หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมฝึกแจกลูกสะกดคำทำให้ฉันรู้สึกว่าการฝึกอ่านออกเสียงเป็นเรื่องที่ง่ายสำหรับฉัน					
16.	ฉันมีความรู้สึกเฉย ๆ เมื่อได้รับคำชมหรือรางวัล					
17.	การได้รับคำชมและรางวัลทำให้ฉันมีความมั่นใจต่อการฝึกพัฒนาการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น					
18.	การได้รับรางวัลและคำชมจากกิจกรรมไม่ได้ช่วยให้ฉันมีความมั่นใจในการฝึกอ่านออกเสียงคำ					
19.	หลังจากที่ฉันได้ร่วมกิจกรรมฝึกอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำไปแล้วทำให้ฉันอยากฝึกอ่านคำใหม่เพิ่มขึ้น					
20.	ฉันรู้สึกท้อแท้ในการพยายามทำให้บรรลุเป้าหมายการอ่านคำได้ถูกต้อง					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก จ

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

คะแนนทดสอบทักษะการอ่านและแรงจูงใจของนักเรียน

ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน
และแรงจูงใจในการอ่าน

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เสียงในภาษาไทย พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านผู้สอน								
1. องค์กรประกอบของแผนการเรียนรู้ครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านผู้สอน						4.50	0.00	มาก
ด้านจุดประสงค์								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านจุดประสงค์						4.60	0.00	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
1. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้มีการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนการสอน	4	5	5	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. กิจกรรมเรียงลำดับตามขั้นตอนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	4	5	4	5	4.60	0.49	มากที่สุด
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่าน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านกิจกรรมการเรียนรู้						4.85	0.26	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้								
1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้						4.70	0.06	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
1. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	4	5	4	5	4	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านวัดและประเมินผล						4.50	0.00	มาก

ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากถึงมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40 – 5.00 รวมค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 มีค่าเฉลี่ย 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.19

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตรฐานตัวสะกดตรงตามมาตรา

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านผู้สอน								
1. องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านผู้สอน						4.50	0.00	มาก
ด้านจุดประสงค์								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านจุดประสงค์						4.60	0.00	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
1. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้มีการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนการสอน	4	5	5	5	5	4.80	4.40	มากที่สุด
2. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. กิจกรรมเรียงลำดับตามขั้นตอนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	4	5	4	5	4.60	0.49	มากที่สุด
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่าน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านกิจกรรมการเรียนรู้						4.85	0.26	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้								
1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้						4.70	0.06	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
1. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	4	5	4	5	4	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านวัดและประเมินผล						4.50	0.00	มาก

ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากถึงมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40 – 5.00 รวมค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มีค่าเฉลี่ย 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.19

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตรฐานตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านผู้สอน								
1. องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านผู้สอน						4.50	0.00	มาก
ด้านจุดประสงค์								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านจุดประสงค์						4.60	0.00	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
1. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้มีการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนการสอน	4	5	5	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4	5	5.00	0.00	มากที่สุด
3. กิจกรรมเรียงลำดับตามขั้นตอนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	5	5	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่าน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านกิจกรรมการเรียนรู้						4.85	0.26	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้								
1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้						4.70	0.06	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
1. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	4	5	4	5	4	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านวัดและประเมินผล						4.50	0.00	มาก

ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากถึงมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40 – 5.00 รวมค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มีค่าเฉลี่ย 4.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.19

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำควบล้ำ

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านผู้สอน								
1. องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านผู้สอน						4.50	0.00	มาก
ด้านจุดประสงค์								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านจุดประสงค์						4.60	0.00	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
1. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้มีการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนการสอน	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
2. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
3. กิจกรรมเรียงลำดับตามขั้นตอนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	4	4	4	5	4.40	0.49	มาก
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่าน	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านกิจกรรมการเรียนรู้						4.65	0.05	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้								
1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2. สื่อการสอนมีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้						4.70	0.06	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
1. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	4	5	4	5	4	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านวัดและประเมินผล						4.50	0.00	มาก

ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากถึงมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40 – 4.80 รวมค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 มีค่าเฉลี่ย 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.04

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 อักษรนำ

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านผู้สอน								
1. องค์ประกอบของแผนการเรียนรู้ครบถ้วนและเหมาะสม	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. การเรียงลำดับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	4	4	4	5	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านผู้สอน						4.50	0.00	มาก
ด้านจุดประสงค์								
1. จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนและสามารถวัดได้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. จุดประสงค์การเรียนรู้ครอบคลุมเนื้อหาและสาระสำคัญ	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านจุดประสงค์						4.60	0.00	มากที่สุด
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้								
1. การดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้มีการประยุกต์ใช้สื่อการเรียนการสอน	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
2. ขั้นตอนในการจัดกิจกรรมสามารถทำให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
3. กิจกรรมเรียงลำดับตามขั้นตอนและสามารถปฏิบัติได้จริง	5	4	4	4	5	4.40	0.49	มาก
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่าน	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านกิจกรรมการเรียนรู้						4.65	0.05	มากที่สุด

รายการประเมิน	คะแนนความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
ด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้								
1. เนื้อหา มีความเหมาะสมกับผู้เรียน	5	5	4	5	5	4.80	0.40	มากที่สุด
2. สื่อการสอน มีความเหมาะสมและช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	0.49	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยด้านเนื้อหาและสื่อที่ใช้						4.70	0.06	มากที่สุด
ด้านการวัดและประเมินผล								
1. กำหนดวิธีการวัดและประเมินผล สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	4	4.60	0.49	มากที่สุด
2. มีเครื่องมือและเกณฑ์การประเมินผลที่เหมาะสม	4	5	4	5	4	4.40	0.49	มาก
ค่าเฉลี่ยด้านวัดและประเมินผล						4.50	0.00	มาก

ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากถึงมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.40 – 4.80 รวมค่าเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 มีค่าเฉลี่ย 4.60 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่ 0.04

การหาค่าเฉลี่ยเป็นรายแผนพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องเสียงในภาษาไทย พยัญชนะ สระ และวรรณยุกต์ มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.19 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 มาตราตัวสะกดตรงตามมาตรา มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.19 แปลผลได้ว่า ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 มาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตรา มีค่าเฉลี่ย 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.19 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คำควบกล้ำ มีค่าเฉลี่ย 4.60 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.04 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 อักษรนำ มีค่าเฉลี่ย 4.64 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15 รวม 5 แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย 4.46 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.15 แปลผลได้ว่า ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสมในระดับมาก

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบทักษะการอ่าน
แบบทดสอบชนิดปรนัย 4 ตัวเลือก

วัตถุประสงค์	ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. ผู้เรียนออกเสียงพยัญชนะและสระทุกตัวได้ถูกต้องตามวิธีการออกเสียง	1	+1	0	+1	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
	2	+1	0	+1	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
2. ผู้เรียนออกเสียงวรรณยุกต์ทุกตัวได้	3	0	0	+1	+1	+1	0.6	สอดคล้อง
	4	0	+1	+1	+1	0	0.6	สอดคล้อง
3. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่อยู่ในมาตราแม่กงและแม่กมได้	5	+1	0	+1	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
4. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่อยู่ในมาตราแม่เกยและแม่เวยได้	6	+1	-1	+1	+1	+1	0.6	สอดคล้อง
	7	+1	0	+1	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
5. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่อยู่ในมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราที่อยู่ในแม่กได้	8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่อยู่ในมาตราแม่กบได้	9	+1	0	+1	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
7. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่อยู่ในมาตราแม่กดได้	10	+1	0	+1	+1	0	0.6	สอดคล้อง
8. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่อยู่ในมาตราแม่กนได้	11	+1	0	+1	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
9. ผู้เรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำแท้ได้	12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	14	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
10. ผู้เรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะควบกล้ำไม่แท้ได้	15	+1	+1	+1	+1	0	0.8	สอดคล้อง
	16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

วัตถุประสงค์	ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
11. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษร อ นำ ย ได้	17	0	+1	+1	0	+1	0.6	สอดคล้อง
12. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษร ห นำ ได้	18	+1	0	+1	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
13. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษรสูง นำอักษรต่ำเดี่ยวได้	19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษร กลางนำอักษรต่ำเดี่ยวได้	20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบทักษะการอ่าน

แบบทดสอบอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำจำนวน 20 ข้อ

วัตถุประสงค์	ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. ผู้เรียนออกเสียงพยัญชนะและสระทุกตัวได้ถูกต้องตามวิธีการออกเสียง	1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. ผู้เรียนออกเสียงวรรณยุกต์ทุกตัวได้	3	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. ผู้เรียนอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราในแม่กงและแม่กมได้	5	+1	0	+1	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
	6	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของคำที่อยู่ในมาตราแม่เกยและแม่กอวได้	7	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	8	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. ผู้เรียนอ่านแจกลูกสะกดคำที่มีตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราในแม่กกได้	9	+1	+1	-1	+1	+1	0.6	สอดคล้อง
6. ผู้เรียนอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำในมาตราตัวสะกดไม่ตรงตามมาตราในแม่กบได้	10	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

วัตถุประสงค์	ข้อที่	ความเห็นผู้เชี่ยวชาญ					IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
7. ผู้เรียนอ่าน ออกเสียงแจกลูก สะกดคำใน มาตราตัวสะกด ไม่ตรงตามมาตรา ในแม่กดได้	11	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
8. ผู้เรียนอธิบายลักษณะของ คำที่อยู่ในมาตราแม่กนได้	12	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
9. ผู้เรียนอ่านคำที่มีพยัญชนะ ควบกล้ำแท้ได้	13	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	14	+1	+1	+1	+1	+1		
10. ผู้เรียนอ่านคำที่มี พยัญชนะควบกล้ำไม่แท้ได้	15	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	16	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
11. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษร อ นำ ย ได้	17	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
12. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษร ห นำ ได้	18	0	+1	+1	0	+1	0.60	สอดคล้อง
13. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษรสูง นำอักษรต่ำเดี่ยวได้	19	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
14. ผู้เรียนอ่านคำที่มีอักษร กลางนำอักษรต่ำเดี่ยวได้	20	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ปรากฏว่าข้อสอบแต่ละข้อมีค่าเฉลี่ยของความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.60 – 1.00 ซึ่งมีจำนวนข้อสอบที่มีค่าอยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้จำนวน 38 ข้อ จึงได้ดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ เนื่องจากข้อคำถามยังไม่ชัดเจนและยังไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r)
ของแบบทดสอบทักษะการอ่านของนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

ข้อที่	ค่าความยากง่าย(p)	อำนาจจำแนก (r)	แปลผล
1	0.64	0.28	ใช้ได้
2	0.78	0.61	ใช้ได้
3	0.56	0.54	ใช้ได้
4	0.67	0.55	ใช้ได้
5	0.74	0.54	ใช้ได้
6	0.70	0.43	ใช้ได้
7	0.78	0.60	ใช้ได้
8	0.52	0.46	ใช้ได้
9	0.74	0.60	ใช้ได้
10	0.78	0.58	ใช้ได้
11	0.70	0.41	ใช้ได้
12	0.52	0.41	ใช้ได้
13	0.70	0.51	ใช้ได้
14	0.59	0.52	ใช้ได้
15	0.52	0.45	ใช้ได้
16	0.59	0.61	ใช้ได้
17	0.74	0.66	ใช้ได้
18	0.78	0.60	ใช้ได้
19	0.63	0.45	ใช้ได้
20	0.63	0.50	ใช้ได้
21	0.67	0.46	ใช้ได้
22	0.74	0.61	ใช้ได้
23	0.78	0.52	ใช้ได้
24	0.78	0.41	ใช้ได้
25	0.70	0.51	ใช้ได้
26	0.78	0.43	ใช้ได้
27	0.67	0.43	ใช้ได้
28	0.63	0.42	ใช้ได้

ข้อที่	ค่าความยากง่าย(p)	อำนาจจำแนก (r)	แปลผล
29	0.67	0.38	ใช้ได้
30	0.74	0.43	ใช้ได้
31	0.78	0.40	ใช้ได้
32	0.70	0.40	ใช้ได้
33	0.70	0.39	ใช้ได้
34	0.78	0.55	ใช้ได้
35	0.48	0.50	ใช้ได้
36	0.59	0.57	ใช้ได้
37	0.74	0.42	ใช้ได้
38	0.67	0.54	ใช้ได้
39	0.63	0.62	ใช้ได้
40	0.74	0.41	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่น $\alpha = 0.93$

ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่าน

รายการประเมิน	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ระดับ ความเห็น
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
แรงจูงใจภายใน (ด้านบวก)							
1. การฝึกอ่านออกเสียงคำใหม่ที่พบเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับฉัน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. การฝึกอ่านออกเสียงคำทำให้ฉันสามารถอ่านคำใหม่ได้มากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. ฉันพยายามที่จะอ่านออกเสียงคำใหม่ที่ไม่คุ้นเคย	+1	+1	+1	+1	0	0.8	สอดคล้อง
9. ฉันสนใจที่จะอ่านออกเสียงคำใหม่ที่พบ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
19. หลังจากที่ฉันได้ร่วมกิจกรรมฝึกอ่านออกเสียงแจกลูกสะกดคำไปแล้วทำให้ฉันอยากฝึกอ่านคำใหม่เพิ่มขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
แรงจูงใจภายใน (ด้านลบ)							
2. การฝึกอ่านออกเสียงคำเป็นเรื่องน่าเบื่อสำหรับฉัน	+1	+1	+1	+1	0	0.8	สอดคล้อง
4. การอ่านออกเสียงคำเป็นสิ่งที่ยากสำหรับฉัน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
6. ฉันอ่านออกเสียงของคำซ้ำและอ่านไม่คล่อง	+1	+1	0	+1	+1	0.8	สอดคล้อง
8. การฝึกพัฒนาการอ่านออกเสียงคำไม่ใช่เรื่องจำเป็นสำหรับฉัน	+1	+1	+1	+1	-1	0.6	สอดคล้อง
20. ฉันรู้สึกท้อแท้ในการพยายามทำให้บรรลุเป้าหมาย	+1	0	0	+1	+1	0.6	สอดคล้อง
แรงจูงใจภายนอก (ด้านบวก)							
7. กิจกรรมทำให้ฉันมีเป้าหมายในการฝึกอ่านออกเสียงคำมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

รายการประเมิน	ความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	ระดับ ความเห็น
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
11. หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมฝึกแจกลูกสะกดคำทำให้ฉันมีความกระตือรือร้นในการพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงคำ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
13. กิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดขึ้นเป็นแรงผลักดันให้ฉันพัฒนาความสามารถในการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
15. หลังจากที่ได้ร่วมกิจกรรมฝึกแจกลูกสะกดคำทำให้ฉันรู้สึกว่าการฝึกอ่านออกเสียงเป็นเรื่องที่ง่ายสำหรับฉัน	+1	+1	+1	+1	0	0.8	สอดคล้อง
17. การได้รับคำชมและรางวัลทำให้ฉันมีความมั่นใจต่อการฝึกพัฒนาการอ่านออกเสียงคำมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
แรงจูงใจภายนอก (ด้านลบ)							
10. การฝึกการอ่านออกเสียงคำมีประโยชน์เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น	+1	+1	+1	+1	0	0.8	สอดคล้อง
12. กิจกรรมการฝึกอ่านออกเสียงคำไม่ได้ช่วยให้ฉันได้พัฒนาทักษะการอ่าน	+1	+1	+1	+1	0	0.8	สอดคล้อง
14. ฉันรู้สึกว่ากิจกรรมการฝึกทักษะการอ่านมีกติกายากซับซ้อนทำให้ฉันไม่อยากจะพัฒนาความสามารถการอ่านออกเสียงคำ	+1	+1	+1	+1	-1	0.8	สอดคล้อง
16. ฉันมีความรู้สึกเฉย ๆ เมื่อได้รับคำชมหรือรางวัล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
18. การได้รับรางวัลและคำชมจากกิจกรรมไม่ได้ช่วยให้ฉันมีความมั่นใจในการฝึกอ่านออกเสียงคำ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ผลการวิเคราะห์ได้ค่าตั้งแต่ 0.6-1.00

นำแบบทดสอบตรวจคะแนนรายข้อโดยข้อที่ตอบถูกได้ 1 คะแนน และข้อที่ตอบผิดได้ 0 คะแนน นำผลการทดสอบมาวิเคราะห์โดยหาค่าความยากง่าย ($p = 0.20-0.80$) ค่าอำนาจจำแนก ($r = 0.20-1.00$) และ นำมาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 (มาเรียม นิลพันธุ์ 2558) ดังนี้

1. การตรวจสอบความยากง่าย (Difficulty) มีเกณฑ์กำหนดค่าความยากง่าย คือ 0.20 - 0.80 ซึ่งแบบทดสอบฉบับนี้ได้ค่าความยากง่ายเท่ากับ 0.48 - 0.78

2. การตรวจสอบค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) โดยใช้เกณฑ์ค่าอำนาจจำแนก 0.20-1.00 ถือว่าข้อสอบสามารถจำแนกนักเรียนเก่งและอ่อนได้ดี (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ซึ่งแบบทดสอบนี้ได้ค่าอำนาจจำแนกเท่ากับ 0.28 - 0.66

3. การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ผู้วิจัยเลือกข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบค่าความยาก-ง่าย และค่าอำนาจจำแนก มาหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบใช้วิธีการของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน จากสูตร KR-20 (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

ทักษะการอ่านของนักเรียนเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน
ด้วยวิธีการสอนแบบแจกลูกสะกดคำร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

ลำดับ	ก่อนเรียน (40)	หลังเรียน(40)
1	27	38
2	25	37
3	25	38
4	9	32
5	25	38
6	27	35
7	26	38
8	29	35
9	27	38
10	29	35
11	27	35
12	29	38
13	26	34
รวม	331	471
\bar{X}	25.46	36.23
D.S.	5.16	2.01
1	20	37
2	25	36
3	25	38
4	26	32
5	36	37
6	28	34
7	35	38
8	9	33
9	24	37
10	26	37
11	31	38
12	30	34

ลำดับ	ก่อนเรียน (40)	หลังเรียน(40)
13	26	34
14	25	36
15	23	37
รวม	389	538
\bar{X}	25.93	35.87
D.S.	6.36	1.96
1	26	31
2	22	24
3	19	29
4	22	37
5	34	39
6	26	36
7	24	36
8	26	37
9	26	38
10	30	36
11	13	37
12	27	39
รวม	295	419
\bar{X}	24.58	34.92
D.S.	5.32	4.56
รวมค่าเฉลี่ย		
\bar{X}	25.38	35.70
S.D.	5.57	2.96

ผลการตอบแบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียน

คนที่/ข้อที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20
1	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4
2	4	3	5	4	5	2	5	2	4	5	3	5	4	4	4	3	5	3	5	5
3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4
4	1	3	3	2	3	1	4	3	3	3	1	3	4	3	4	3	4	1	2	4
5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	3	4	4	5	5	5	4	4
6	3	4	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4
7	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	5	2	5	5	5	5	4
8	3	5	1	4	4	4	4	5	4	4	5	5	3	5	5	5	4	3	4	5
9	3	4	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4
10	4	5	5	4	5	4	3	4	3	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	3
11	4	4	5	3	5	2	4	5	4	5	4	5	3	5	5	5	4	3	4	5
12	4	5	5	3	3	2	4	1	5	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5
13	3	3	5	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3
14	3	4	5	3	4	3	5	3	4	5	3	4	3	4	3	3	5	3	4	3
15	3	4	5	3	3	4	5	2	5	5	4	4	5	4	3	3	4	3	4	3
16	4	4	5	3	4	3	5	4	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	3	2

คนที่/ข้อที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20
17	3	4	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4		5	4	4	4
18	4	3	5	5	4	3	5	5	3	4	5	5	5	2	3	3	5	4	4	5
19	3	4	5	3	3	4	4	2	4	4	3	4	5	1	3	3	4	3	4	3
20	3	4	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	4	4
21	3	3	4	3	3	3	3	4	5	3	4	3	3	4	5	3	4	3	2	4
22	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2
23	3	5	4	2	3	2	4	5	3	4	3	4	3	4	3	4	2	5	3	4
24	3	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3	5	4	4
25	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4
26	3	5	4	4	3	4	3	5	4	5	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4
27	3	3	4	3	3	4	3	5	4	2	3	3	3	4	3	5	3	5	3	4
28	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	1	5	3	3	3	3	3
29	4	4	4	3	3	3	3	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3
30	3	2	5	3	4	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	5	4	4	3
31	3	3	3	5	3	5	3	5	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	2
32	2	3	4	4	2	3	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
33	2	3	2	4	3	4	3	4	2	2	4	4	4	5	2	5	4	3	4	3
34	2	2	4	2	3	4	4	5	4	2	3	1	3	3	4	1	4	1	4	2

คนที่/ข้อที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9	ข้อที่ 10	ข้อที่ 11	ข้อที่ 12	ข้อที่ 13	ข้อที่ 14	ข้อที่ 15	ข้อที่ 16	ข้อที่ 17	ข้อที่ 18	ข้อที่ 19	ข้อที่ 20
35	3	5	4	5	3	5	2	3	5	5	3	5	1	4	3	4	3	5	3	4
36	5	4	3	4	2	5	3	4	3	5	3	5	4	4	4	5	3	5	3	4
37	2	3	4	5	3	5	3	3	3	5	4	5	5	3	4	5	2	5	3	4
38	2	3	4	3	2	3	3	5	3	5	4	5	5	5	3	5	3	5	3	4
39	2	3	5	3	4	3	5	2	3	5	4	4	5	1	5	3	4	1	3	4
40	5	3	4	4	3	4	3	3	4	5	3	4	3	5	3	5	4	5	4	4

ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามแรงจูงใจในการอ่านของนักเรียน

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
รวมแรงจูงใจ	40	2.75	4.45	3.7763	.43205
Valid N (listwise)	40				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
แรงจูงใจภายใน	40	2.90	4.40	3.7450	.47553
แรงจูงใจภายนอก	40	2.30	4.50	3.8075	.60949
Valid N (listwise)	40				

Correlations

		หลังเรียน	แรงจูงใจ
หลังเรียน	Pearson Correlation	1	.333*
	Sig. (2-tailed)		.036
	Sum of Squares and Cross-products	342.400	338.700
	Covariance	8.779	8.685
	N	40	40
แรงจูงใจ	Pearson Correlation	.333*	1
	Sig. (2-tailed)	.036	
	Sum of Squares and Cross-products	338.700	3.019E3
	Covariance	8.685	77.410
	N	40	40

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล สุภัทรา สดเอี่ยม

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2562 ระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ) สาขาวิชาภาษาไทย
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี
พ.ศ. 2555 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนพิบูลวิทยาลัย ลพบุรี

ประสบการณ์ทำงาน

พ.ศ. 2562 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนดิษลี
จังหวัดสมุทรปราการ