



การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้
ด้วยเทคนิค DR-TA โดยการใช้และไม่ใช้บอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้
ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

A COMPARISON OF READING ACHIEVEMENT IN ENGLISH BETWEEN THE DR-TA
TECHNIQUE LEARNING MANAGEMENT WITH AND WITHOUT BOARD GAMES
FOR SECONDARY 3 STUDENTS

วิทยานิพนธ์

ของ

พชนารถ พึ่งเจริญ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

พฤษภาคม 2567

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้
ด้วยเทคนิค DR-TA โดยการใช้และไม่ใช้บอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้
ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

A COMPARISON OF READING ACHIEVEMENT IN ENGLISH BETWEEN THE DR-TA
TECHNIQUE LEARNING MANAGEMENT WITH AND WITHOUT BOARD GAMES
FOR SECONDARY 3 STUDENTS

วิทยานิพนธ์

ของ

พจนารต พึ่งเจริญ

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

พฤษภาคม 2567



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

เรื่อง

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้
ด้วยเทคนิค DR-TA โดยการใช้และไม่ใช้บอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้
ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

A Comparison of Reading Achievement in English between the DR-TA Technique Learning
Management with and without Board Games for Secondary 3 Students

พชนารถ พึ่งเจริญ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานสอบวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์เฉลา ประเสริฐสังข์)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร.ณัฐจินุช จุยกำวงศ์)

..... กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(อาจารย์ ดร.สุนิศจ์ดา เย็นทั่ว)

..... กรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เยาวเรศ ใจเย็น)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

..... รักษาการแทนคณบดีคณะครุศาสตร์
(อาจารย์ ดร.เจนวิทย์ วารีบ่อ)

วันที่ 25 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2567

พจนารถ พึ่งเจริญ. (2567). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA โดยการใช้และไม่ใช้บอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

อาจารย์ ดร.ณัฐฉิน ชุยกำวงศ์ กศ.ค. (หลักสูตรและการสอน)	ประธานกรรมการ
อาจารย์ ดร.สุนิตย์ดา เย็นทั่ว ปร.ค. (เทคโนโลยีการศึกษา)	กรรมการ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสฤติเดช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากเลือกกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม ผลการจับฉลาก ปรากฏว่ากลุ่มทดลอง 1 คือ ม.3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มทดลอง 2 คือ ม.3/1 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้วิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที่

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มี

ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA, บอร์ดเกม, การอ่าน, ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Photchanat Peungcharoen. (2024). **A Comparison of Reading Achievement in English between the DR-TA Technique Learning Management with and without Board Games for Secondary 3 Students.** Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi: Rambhai Barni Rajabhat University.

Thesis Advisors

Dr. Nuttinuch Chuicomwong Ed.D. (Curriculum and Instruction)	Chairman
Dr. Sunitta Yentour Ph.D. (Educational Communication and Technology)	Member

Abstract

The purposes of this research were to: 1) compare the reading achievement in English before and after teaching with the DR-TA technique with and without board games for secondary 3 students, and 2) compare the reading achievement in English after teaching with the DR-TA technique learning management with and without board games for secondary 3 students. The sample of this research was 2 groups of 30 secondary 3 students in Saritdidet School, Chanthaburi Province in the academic Year 2023 and were selected by sample random sampling. The research instruments were: the lesson plans based on the DR-TA technique learning management with and without board games, and a reading achievement in English test. The data were analyzed by: mean, percentage, standard deviation and t-test.

The results of this research were as follows: 1) the students in both groups had a reading achievement in English higher than before teaching at the statistically significant level of .05, and 2) the students in the group that was taught by the DR-TA technique learning management with board games had a reading achievement in English higher than the group that was taught without board games at the statistically significant level of .05.

Keywords: The DR-TA Technique Learning Management, Board games, Reading, Reading Achievement

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี วิทยานิพนธ์ สำเร็จลุล่วงไปด้วยดีจากความกรุณาจากคณะอาจารย์ และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน โดยมี อาจารย์ ดร.ณัฐฉิษุ จุยกางค์ ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ ดร. สุนิตย์ตา เย็นทั่ว กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่าน ที่กรุณาเสียสละเวลาในการให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ส่งผลให้การศึกษาครั้งนี้สำเร็จลุล่วง ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้ง และขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

และในการดำเนินการวิจัยนั้น จะต้องมี การลงพื้นที่เก็บข้อมูล ซึ่งผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จาก ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู และนักเรียน โรงเรียนสฤติเดช จังหวัดจันทบุรี ที่ได้สละเวลา และให้ความร่วมมือในการวิจัยเป็นอย่างดี ซึ่งข้อมูลที่ได้มีความสมบูรณ์ครบถ้วน และเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการเรียนการสอนในอนาคต

สุดท้ายขอขอบคุณครอบครัว เพื่อน พี่ และน้องๆ ทุกคนที่ให้การช่วยเหลือ สนับสนุน ในด้านต่าง ๆ จนเสร็จสิ้นการวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งทำให้ได้มาซึ่งประโยชน์ต่อผู้สนใจในการศึกษาต่อไป

พจนารถ พึ่งเจริญ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมา.....	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
	ประโยชน์ของการวิจัย.....	5
	ขอบเขตของการวิจัย.....	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
	สมมติฐานในการวิจัย.....	8
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ).....	9
	วิสัยทัศน์.....	9
	หลักการ.....	10
	จุดหมาย.....	10
	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	11
	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน.....	11
	คุณลักษณะอันพึงประสงค์.....	12
	มาตรฐานการเรียนรู้.....	12
	ทำไมต้องเรียนภาษาต่างประเทศ.....	13
	เรียนรู้อะไรในภาษาต่างประเทศ.....	13
	สาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ)... ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	14
	คุณภาพผู้เรียน.....	18
	เมื่อนักเรียนเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	18

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA	21
ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA	21
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA	22
บอร์ดเกม.....	24
ความหมายของบอร์ดเกม.....	24
แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม.....	26
ลักษณะของบอร์ดเกม	28
ประเภทของบอร์ดเกม.....	31
ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน.....	33
ความหมายของการอ่าน.....	33
ความหมายของผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน.....	35
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน.....	35
ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน.....	38
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	41
งานวิจัยต่างประเทศ.....	41
งานวิจัยในประเทศ.....	43
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	47
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	47
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	47
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	53
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 (ต่อ)	
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	58
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	60
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	60
วิธีดำเนินการวิจัย.....	60
สรุปผลการวิจัย.....	62
อภิปรายผล.....	62
ข้อเสนอแนะ.....	67
บรรณานุกรม.....	69
ภาคผนวก.....	75
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	76
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย.....	78
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA.....	85
ภาคผนวก ง แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	116
ภาคผนวก จ แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย.....	132
ภาคผนวก ฉ ผลประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าเฉลี่ยก่อนเรียน - หลังเรียน.....	153
ภาคผนวก ช คะแนนของกลุ่มตัวอย่าง.....	166
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	171

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1...	16
2	สรุปตัวชี้วัด และเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA	20
3	สรุปตัวชี้วัด และเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA	49
4	แบบแผนการวิจัยสองกลุ่ม มีการทดสอบก่อน และหลังการทดลอง (Two Group Pre-test Post-test Design).....	53
5	แสดงระยะเวลาดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA	54
6	แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการ เรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	58
7	แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	59
8	ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	154
9	ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	158
10	การวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	162
11	ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (b) และค่าความเชื่อมั่น (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	164
12	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดผลก่อนเรียน และหลังเรียนของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3.....	167

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง

หน้า

- 13 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดผลก่อนเรียน และหลังเรียนของ
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยเทคนิค
DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3..... 169

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 คะแนนเฉลี่ยการทดสอบ O-NET	2
2 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทที่ 1

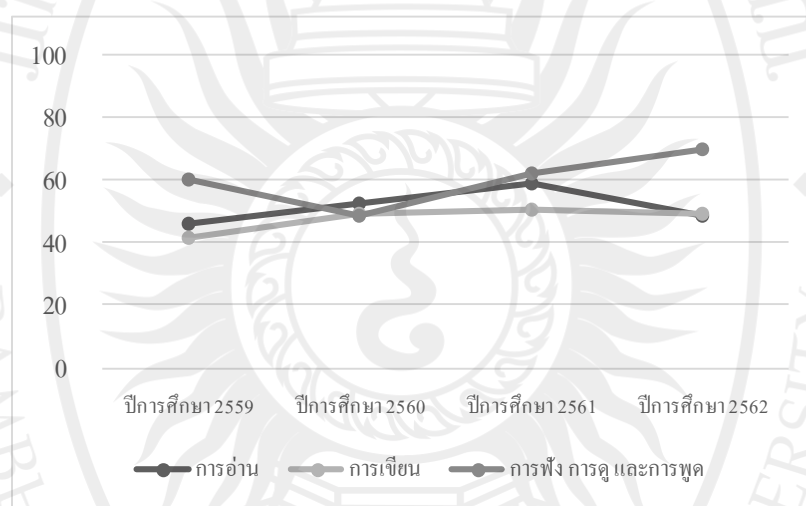
บทนำ

ความเป็นมา

จากสภาวะโลกปัจจุบันที่เต็มไปด้วยการเปลี่ยนแปลง และข้อมูลข่าวสารสังคมที่มาจากมุมต่าง ๆ ของโลกนั้น ทำให้เราต้องยอมรับว่ามนุษย์จะต้องเป็นบุคคลที่ทันต่อเหตุการณ์ มีการรับข้อมูล ข่าวสารใหม่ ๆ อยู่เสมอ ภาษาต่างประเทศนั้นถือว่าเป็นกุญแจสำคัญในการสร้างความเข้าใจ และเปิดโลกทัศน์ อีกทั้งยังเป็นช่องทางให้ผู้คนสามารถรับข้อมูลข่าวสารได้หลากหลายมากขึ้น เพราะปัจจุบันข้อมูลไม่ได้ใช้ภาษาไทยที่เป็นภาษาราชการของเราเท่านั้น แต่มาในรูปแบบของภาษากลางของโลกที่ช่วยเชื่อมโยงเครือข่ายสังคมออนไลน์เข้าไว้ด้วยกัน เมื่อมนุษย์มีความสามารถในการใช้ภาษาดังกล่าว ก็จะทำให้การติดต่อรวมถึงการแลกเปลี่ยนข้อมูลเป็นไปได้ง่ายขึ้น ภาษากลางที่กล่าวมาข้างต้นนั้น คือ ภาษาอังกฤษ โดยภาษาอังกฤษได้กลายมาเป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสาร และเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการลดช่องว่าง อีกทั้งยังสร้างความเข้าใจให้แก่มนุษย์ทั่วทุกมุมโลก จึงเป็นที่มาของการบรรจุเป็นวิชาพื้นฐานที่ผู้เรียนจะต้องได้รับการเรียนรู้ จากสาเหตุดังกล่าวทางสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานจึงเล็งเห็นความสำคัญ โดยกล่าวว่า “ในโลกรปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และวิถีทัศน์ของชุมชนโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรี และความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเอง และผู้อื่นดีขึ้น รวมถึงเข้าใจความแตกต่างของภาษา และวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม ประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง เป็นต้น มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้เพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่าย และกว้างขึ้น อีกทั้งยังมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต” (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 1)

การติดตามข่าวสารหรือข้อมูลต่าง ๆ ที่รวดเร็ว และกว้างขวางจำเป็นจะต้องอาศัยการอ่าน แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นผู้เรียนส่วนใหญ่ต่างละเลย และไม่ได้ให้ความสำคัญในเรื่องนี้เท่าที่ควร จึงทำให้การรับข้อมูลข่าวสารในบางครั้งอาจไม่ครบถ้วนหรือไม่ได้รับข้อมูลใดเลย การอ่านจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนก้าวหน้าและทันต่อเหตุการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับ ทักษพร โพธิ์เหมือน (2561 : 1) ที่กล่าวว่า การอ่านเป็นทักษะที่ต้องได้รับการส่งเสริมเนื่องจากทักษะนี้เองจะเป็นทักษะที่คงอยู่กับผู้เรียนได้นานที่สุด และยังสอดคล้องกับ อมรรัตน์ ดาหลง (2551 : 1) ที่กล่าวว่า การอ่านจะช่วยให้ผู้เรียนเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ต่าง ๆ ซึ่งมีผลต่อพัฒนาการของมนุษย์ทั้งทาง

สติปัญญา อารมณ์ และสังคม และคำกล่าวข้างต้นยังสอดคล้องกับงานวิจัยจากต่างประเทศ โดย พอสตัน และ บรูเดอร์ (Paulston and Bruder. 1976 : 157) ได้มีการระบุในงานวิจัยว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษนั้นมุ่งเน้นทักษะ 4 ด้านด้วยกัน ซึ่งประกอบด้วย การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน โดยการอ่านนั้นจัดเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดสำหรับผู้เรียนมากกว่าทักษะด้านอื่น ๆ พระมหาเอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558 : 1) กล่าวว่า ทักษะด้านการอ่านนั้นเป็นหัวใจหลักในการเรียนรู้ในทุก ๆ วิชา อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยผู้เรียนในการแสวงหาความรู้เพิ่มเติมในเรื่องต่าง ๆ ฉะนั้นผู้วิจัยจึงสังเกตเห็นว่า การอ่านภาษาอังกฤษเป็นทักษะที่ต้องได้รับการฝึกฝนและพัฒนาต่อไป



ภาพประกอบ 1 คะแนนเฉลี่ยการทดสอบ O-NET

ถึงแม้จะมีงานวิจัยหลากหลายที่สรุปได้ตรงกันว่า การอ่านนั้นเป็นทักษะที่สำคัญ แต่กลับพบข้อมูลที่ชวนให้กังวลใจ จากภาพประกอบ 1 แสดงให้เห็นว่าผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐานหรือ O-NET ในวิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งมีคะแนนสูงกว่าระดับประเทศ แต่หากทำการวิเคราะห์เป็นรายข้อ และแยกไปในด้านต่าง ๆ พบว่า การอ่านในปีการศึกษา 2562 นั้น มีค่าเฉลี่ยที่น้อยลงจากเดิมในปี 2559 ปี 2560 และปี 2561 มีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 45.78 52.55 และ 58.55 ตามลำดับ แต่ในปี 2562 กลับมีคะแนนเฉลี่ยเพียง 48.65 (สถาบันการทดสอบการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2562 : 1) โดยผู้เรียนมีคะแนนด้านการอ่านที่ต่ำกว่าด้านอื่นอย่างเห็นได้ชัด โดยเฉพาะข้อคำถามที่ด้วยเรื่องของการอ่านที่ต้องการให้ผู้เรียนสรุปความเข้าใจ โดยผู้เรียนจะต้องอนุมานจากเรื่องที่อ่าน ผลปรากฏว่าผู้เรียนทำได้เพียงร้อยละ 25 และบางข้อที่ผู้เรียนจะต้องคาดเดาคำ

ในช่องว่างจากเนื้อเรื่องที่ตั้งไว้ ผลปรากฏว่าไม่มีผู้เรียนคนใดทำได้ ซึ่งสร้างความกังวลใจให้กับผู้สอนเป็นอย่างมาก ซึ่งในการศึกษาภาษาต่างประเทศ ก็มีความจำเป็นที่ผู้เรียนจะต้องใช้การอ่านนี้เพื่อศึกษา และฝึกฝน เช่นที่กล่าวโดย อมรรรัตน์ ดาหลง (2551 : 2) ว่าภาษาอังกฤษจะเป็นภาษาสากลที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวันผ่านสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นหนังสือพิมพ์ ป้ายตามถนนหนทาง ป้ายโฆษณา แบบฟอร์มราชการ สลากยา การ์ตูน ฯลฯ ในยุคข้อมูล ข่าวสาร สารสนเทศ (Information Communicative Technology) คนที่สามารถอ่านภาษาอังกฤษได้ดีกว่าย่อมสืบค้น และพัฒนาในด้านต่าง ๆ ได้มากกว่าคนที่อ่านออกเขียนได้เฉพาะภาษาหลักของตนเอง ดังนั้นจะเห็นได้ว่าภาษาอังกฤษถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการที่จะแสวงหาความรู้จากสื่อที่ครอบคลุมมากขึ้น

โรงเรียนสฤติเดชได้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมถึงการให้ผู้เรียนฝึกทักษะซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในด้านภาษาในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นถึงประสิทธิภาพที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุผลตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยการอ่านนั้น ได้มีการนำการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA (Directed Reading-thinking Activity) ซึ่งเป็นเทคนิคสำคัญในการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนด้านการอ่านภาษาอังกฤษของโรงเรียนสฤติเดช ที่กระตุ้นผู้เรียนในด้านความคิด วิเคราะห์ และคาดเดาสิ่งที่เกิดขึ้นจากเนื้อเรื่องที่ได้รับ ดังที่งานวิจัยของเพียงดาว ไชยสาร (2560 : 89) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA นั้นจะช่วยให้ผู้เรียน เกิดความสนใจ และแสดงความคิดเห็นจากคำถามปลายเปิด ซึ่งตรงกับ เอล-โคหนี (El-Kouny, 2006 : 147-152) ที่ได้ศึกษาประสิทธิภาพของ DR-TA ในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยกล่าวถึงข้อสรุปจากผู้เรียนที่ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นชาวอียิปต์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 72 คน ซึ่งมีการแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม จากการวิจัย พบว่า ความแตกต่างในการอ้างอิง และสรุปความเข้าใจในการอ่านระหว่างผู้เรียนทั้งสองกลุ่ม มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้เรียนรู้ด้วยเทคนิคการอ่านแบบ DR-TA มีการพัฒนาการอ่าน ทักษะการคิด และการสรุปความเข้าใจในการอ่านเพิ่มมากขึ้น ซึ่งขั้นเทคนิคการอ่าน DR-TA นั้นมีการแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนด้วยกัน โดยสตอฟเฟอร์ (Stauffer, 1975 : Unpage) ได้กล่าวว่าผู้เรียนจะสามารถตั้งเป้าหมายในการอ่านโดยประเมินจากประสบการณ์ และระดับความสามารถของผู้เรียนเอง อีกทั้งยังปรับระดับการอ่านให้เข้ากับเป้าหมาย และระดับความยากง่ายของเนื้อหา หลังจากนั้นผู้สอนมีหน้าที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจมากขึ้นจากการเฝ้าสังเกตการณ์ และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเข้าใจ โดยการหาข้อมูลเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ สุดท้ายผู้สอนจะมีหน้าที่ในการนำเข้าสู่กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนการเรียนรู้ภายในห้องเรียนซึ่งในการทำกิจกรรมนี้ผู้สอน จะได้เห็นถึงการสะท้อนความคิด

ของผู้เรียนในเชิงนามธรรมรวมถึงการตัดสินคุณค่าจากเรื่องที่อ่านของผู้เรียนด้วย ต่อมา เทอร์นีย์ และ ริดเดนซ์ (Tierney and Readence. 2005 : 20) ได้ทำการปรับปรุงขึ้นใหม่เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในการเรียนรู้มากขึ้นโดยมุ่งกระบวนการคิดจากการคาดเดา และการเชื่อมโยงเรื่องที่อ่าน จากความรู้เดิม โดยแบ่งออกเป็น 2 ช่วงด้วยกัน โดยเริ่มจากช่วงหลัก คือ ช่วงที่ 1 ว่าด้วยเรื่องของกระบวนการคิด โดยผู้เรียนจะต้องทำการอ่านในใจ และคาดเดาคำตอบด้วยตนเอง โดยจะต้องผ่านการตรวจสอบพร้อมทั้งสรุปผลเพื่อหาความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน ในขณะที่ช่วงที่ 2 นั้นผู้เรียนจะต้องมีการฝึกทักษะ โดยทำการทบทวนผ่านแบบฝึกหัดเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ซึ่งเทคนิคการอ่านแบบ DR-TA นั้นจะทำให้ผู้เรียนสามารถฝึกการอ่านเพื่อความเข้าใจ และยังส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดวิเคราะห์ และตัดสินคุณค่าได้ด้วยตนเองอีกด้วย

เมื่อสังเกตการจัดการเรียนรู้จากเทคนิคการอ่าน และขั้นตอนของ DR-TA แล้ว ทำให้เห็นว่าเป็นเทคนิคการอ่านที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีการอ่านที่ดีขึ้น อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนนั้นมีความสามารถในการอ่านโดยอ้างอิงผลการวิจัยของ ฉวีธิดา กลางประชา (2557 : 53) ที่ได้มีการศึกษาผลของการสอนโดยผ่านเทคนิคการอ่านแบบ DR-TA ในนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเชียงยืนพิทยาคม ซึ่งพบว่าผู้เรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเฉลี่ยร้อยละ 78 และงานวิจัยของ ปวีริสา ประทุมจร (2561 : 94) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนแบบ KWL Plus ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบ DR-TA พบว่า ผู้เรียนมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 73.56 และมีจำนวนนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 81.25 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเทคนิคการอ่านแบบ DR-TA นั้นทำให้พัฒนาการอ่านได้ดีขึ้น

นอกจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA แล้ว ผู้วิจัยยังเล็งเห็นประสิทธิภาพของบอร์ดเกม เนื่องจากบอร์ดเกมคือเกมกระดานชนิดหนึ่ง ที่มีรูปแบบการเล่นที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้ โดยมีการจำลองเนื้อหาต่าง ๆ ลงไปในการ์ดหรือชิ้นส่วนของบอร์ดเกมนั้น ๆ มีการแข่งขันที่สนุกสนาน และเรื่องราวของเกมที่จะช่วยเสริมสร้างจินตนาการ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ผ่อนคลายความกังวล ซึ่งทั้งหมดนี้ถือเป็นส่วนประกอบของบอร์ดเกม ที่จะกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดกระบวนการพัฒนา ตั้งเป้าหมาย และคาดเดาสิ่งที่จะเกิดขึ้นจากเนื้อเรื่องที่ได้รับ หรือประสบการณ์ที่ตนมี ซึ่งสอดคล้องกับบทความวิจัยของ อิลิค ดาลิน (Erik Dahlin. 2015 : 2) ที่กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาอย่างยั่งยืน เนื่องจากมีการจำลองสถานการณ์ร่วมกัน ยอมรับกฎเกณฑ์ บทบาท และสมมติฐาน อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการปรับปรุงประสิทธิภาพการสอน รวมทั้งส่งเสริมองค์ประกอบการแข่งขันในสภาพแวดล้อมที่ไม่กดดัน เช่นเดียวกับลักษณะของนวัตกรรมทางการศึกษาที่เชื่อว่าการดำเนินกิจกรรมผ่านเกม

(Game-based Learning หรือ GBL) ตรงกับการวิจัยของ ปรีวิศา นามบุญจิตร (2557 : 122) กล่าวว่า เกมมีประโยชน์ในการชักจูงให้ผู้เรียนมีความสนใจในบทเรียน ทำให้เข้าใจ และจดจำบทเรียน ตลอดจนใช้ทบทวนบทเรียนได้อย่างดี นอกจากนี้เกมยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน และจัดการบรรยากาศภายในห้องเรียนให้ลดความตึงเครียดลงได้

จากปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม กับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งนี้ก็เพื่อพัฒนา ศักยภาพด้านภาษาที่จะพัฒนาขีดความสามารถของผู้เรียนในโอกาสต่อไป อีกทั้งยังเป็นการยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น โดยท้ายที่สุดแล้วผู้วิจัยคาดหวังที่จะพัฒนาผู้สอน ในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ ๆ ที่จะช่วยให้การเรียนรู้ไม่หยุดนิ่งอีกต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ดังต่อไปนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการ เรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนระหว่าง การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ประโยชน์ของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ก่อให้เกิดแผนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นในการยกระดับความสามารถ ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับ การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาขีดความสามารถด้านการอ่าน ของตนเอง อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนในโอกาสต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขยายโอกาส ในเขตพื้นที่ อำเภอเมืองจันทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสฤทธิเดช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากเลือกกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม ผลการจับฉลาก ปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่ 1 คือ ม.3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มทดลองที่ 2 คือ ม.3/1 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ตัวแปรที่จะศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่

- 1.1 การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม
- 1.2 การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

2. ตัวแปรตาม ได้แก่

- 2.1 ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ

3. ขอบเขตของเนื้อหา

ขอบเขตของเนื้อหา ได้แก่ สารที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็น อาทิเช่น บทความ บทอ่าน จากสื่อสิ่งพิมพ์ ข่าว และนิทาน ประกอบด้วยตัวชี้วัด 1) ต 1.1 ม.3/1 ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง 2) ต 1.1 ม.3/3 ระบุนุ และเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน 3) ต 1.1 ม.3/4 เลือก/ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียด สนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ

4. ระยะเวลาในการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเป็น 15 ชั่วโมง และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมเป็น 15 ชั่วโมง

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

นิยามศัพท์เฉพาะ

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้นิยามศัพท์ในขอบเขต และความหมาย ดังนี้

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่จะฝึกให้ผู้เรียนสามารถคาดเดาเหตุการณ์ในเนื้อหาที่กำลังจะได้อ่าน หรือข้อมูลที่กำลังจะได้รับ และสามารถ

สะท้อนข้อมูลออกมาจากการวิเคราะห์ และสรุปผล โดยอ้างอิงจากสภาพแวดล้อมโดยรวมของชื่อเรื่อง และรูปภาพประกอบเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถระบุจุดประสงค์ของการอ่านได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคของสตอर्फเฟอร์ ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนกำหนดวัตถุประสงค์ 2) ขั้นตอนแนะนำอัตราเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ 3) ขั้นตอนสังเกต ตรวจสอบ 4) ขั้นตอนพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน และ 5) ขั้นตอนกิจกรรมเสริม เพื่อมาเป็นเทคนิคการอ่านที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

บอร์ดเกม หมายถึง เกมชนิดหนึ่งที่คุณเล่นจะต้องทำการย้ายอุปกรณ์ ชิ้นส่วนต่าง ๆ บนบอร์ดหรือพื้นผิวใด ๆ ที่มีการสร้างสัญลักษณ์ไว้ภายใต้กฎกติกาที่กำหนดในการเล่น ซึ่งมีทั้งบอร์ดเกมที่มีพื้นฐานอยู่บนกลศาสตร์ บอร์ดเกมที่ใช้โชคเป็นองค์ประกอบ และบอร์ดเกมที่ใช้โชคเพียงอย่างเดียว ไม่มีองค์ประกอบอื่นเลย อีกทั้งยังมีการจำลองสถานการณ์ขึ้นมาภายใต้เงื่อนไข และกฎเกณฑ์ที่ผู้เล่นยอมรับร่วมกัน ซึ่งเป็นการละเล่นที่จำลองเหตุการณ์จากสถานการณ์จริงต่าง ๆ แต่ไม่มีผลต่อการดำรงชีวิต และยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการฝึกฝนพัฒนาความรู้ในกลุ่มคนทุกวัยภายใต้บรรยากาศสนุกสนาน ไร้ซึ่งความกดดันในการดำเนินกิจกรรม ทำให้ผู้เล่นเกิดความผ่อนคลาย และการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่น

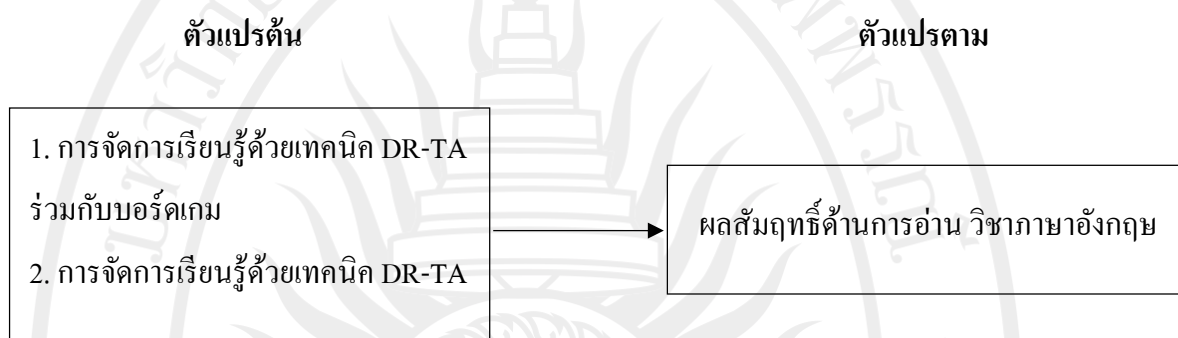
การอ่าน หมายถึง การที่ตามองเห็นข้อมูลเป็นตัวอักษร และสมองสามารถแปลความออกมา เป็นความเข้าใจ ซึ่งการอ่านจะต้องอาศัยจินตนาการ และความรู้เดิมในการคาดเดาเนื้อหาล่วงหน้า หลังจากนั้นแปลตัวอักษรเหล่านั้นเป็นความรู้ และเมื่อการอ่านสัมฤทธิ์ผล ผู้อ่านจะต้องสามารถอธิบาย แสดงความคิดเห็นไม่ว่าจะเห็นด้วยกับสิ่งที่ตาเห็นหรือไม่ก็ตาม

ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน หมายถึง ความเข้าใจในการอ่าน และความสามารถในการใช้ทักษะการอ่านได้อย่างคล่องแคล่ว แสดงออกผ่านการรับรู้ความหมายของคำศัพท์ สรุปใจความของเรื่องได้ โดยคะแนนได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถตีความ สรุปความจากเรื่องที่อ่านได้ ว่าเรื่องนั้นเกี่ยวกับอะไร มีความสำคัญอย่างไร และต้องสามารถแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถามหรือตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามกรอบแนวคิดสรุปได้เป็นแผนภูมิดังนี้



ภาพประกอบ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ)
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA
3. บอร์ดเกม
4. ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษ)

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารเกี่ยวกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งมีกรอบทิศทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ สรุปลักษณะที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 4-8) กล่าวถึงหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้ และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็ก และเยาวชน ให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรม บนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาค และมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษา ให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มี โครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยี และมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดี มีสุนทรีย์ และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิต และการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรม และภูมิปัญญาไทย อนุรักษ์ และพัฒนา สิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคม อย่างมีความสุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับ และส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง และสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัด และลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเอง และสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์ และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกัน และแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหา และความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเอง และผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเอง และสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทย และพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบท และจุดเน้นของตนเอง

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษา และพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพ
8. ภาษาต่างประเทศ

จากข้อมูลหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ผู้วิจัยทำการสรุปได้ว่าเนื้อหาสาระการเรียนรู้ในหลักสูตรแกนกลางต่างมีเป้าหมายที่มุ่งเน้นในการพัฒนาผู้เรียน โดยรายละเอียดกล่าวถึงจุดมุ่งหมายที่ผู้เรียนควรจะได้รับ และสามารถกระทำได้อีกทั้งยังปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานที่ถูกกำหนดไว้ อีกทั้งมาตรฐานการเรียนรู้ ถือเป็นเครื่องมือที่คอยขับเคลื่อนการศึกษาให้ก้าวทันโลก ก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคม

เพราะปัจจุบันในสถานการณ์ที่โลกเผชิญต่อการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา นั้น มาตรฐานการเรียนรู้จะเป็นตัวสร้างแผนการดำเนินงานให้กับผู้สอน ช่วยให้ผู้สอนทราบว่าต้องสอนอะไร และเพื่ออะไร ทำให้การดำเนินงานเป็นไปได้ง่าย และมีรูปธรรมมากขึ้น นอกจากนี้ยังเป็นกลไกในการตรวจสอบคุณภาพของการจัดการเรียนรู้ โดยตรวจสอบผ่านคุณภาพผู้เรียนว่าเป็นไปตามมาตรฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

ผู้วิจัย ได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ซึ่งสรุปส่วนที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้
กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 190) กำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไว้
ดังนี้

ทำไมต้องเรียนภาษาต่างประเทศ

ในสังคมโลกปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม และวิถีทัศน์ของชุมชนโลก และตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม และมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเอง และผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษา และวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครองมีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศ และใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่าย และกว้างขึ้น และมีวิถีทัศน์ในการดำเนินชีวิต

ภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานคือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชา และจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม

เรียนรู้อะไรในภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราว และวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิด และวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยสาระสำคัญ
ดังนี้

1. ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง - พูด - อ่าน - เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

2. ภาษา และวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

3. ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศ ในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

4. ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน และโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ (กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ)

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 2) ได้กำหนดรายละเอียดมาตรฐานตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางไว้ ดังนี้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยน ข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูด และการเขียน

สาระที่ 2 ภาษา และวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษา และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษา และวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้อง และเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชน และโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

สรุปได้ว่าการเรียนภาษาต่างประเทศนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากการเข้าถึงข้อมูล ต้องอาศัยความเข้าใจ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ภาษาอังกฤษถือว่าเป็นภาษาต่างประเทศที่สำคัญ และยังถูกจัดเป็นภาษาที่ผู้เรียนทุกคนจะต้องได้รับการจัดการเรียนรู้ในทุกชั้นเรียน ดังนั้นการตั้ง มาตรฐาน และตัวชี้วัดจะเป็นการระบุจุดมุ่งหมาย และคุณภาพให้ผู้สอนนำผู้เรียนให้บรรลุ เพราะ นอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้แล้ว ยังเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียนในอนาคตอีกด้วย ในขณะที่เดียวกันกระทรวงศึกษาธิการได้มีการกำหนดตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไว้ในทุกระดับชั้น เพื่อกำหนดเป็นคุณลักษณะ และแนวทาง ในการนำไปใช้กำหนดเนื้อหา รวมทั้งหน่วยการเรียนรู้ที่จะเป็นเกณฑ์ในการวัด และประเมินผล ผู้เรียนในตรงตามแนวทางเดียวกัน ดังตารางต่อไปนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 13-71)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้ 4 ตัวชี้วัด ได้แก่ 1) ต 1.1 ม.3/1 ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง 2) ต 1.1 ม.3/2 อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา และบทร้อยกรองสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน 3) ต 1.1 ม.3/3 ระบุน และเขียนสื่อที่ไม่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์ กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน 4) ต 1.1 ม.3/4 เลือก ระบุนหวัข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ โดยแสดงรายละเอียดในตาราง 1 ดังนี้

ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 3

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจ และตีความเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดง ความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต 1.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
ม.3	ต 1.1 ม.3/1 ปฏิบัติตาม คำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน	คำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายในการประดิษฐ์ การบอกทิศทาง ป้ายประกาศต่าง ๆ การใช้อุปกรณ์ Passive Voice ที่ใช้ใน โครงสร้างประโยคง่าย ๆ เช่น is/are + Past Participle คำสันธาน (Conjunction) and/but/or/before/after/because etc. ตัวเชื่อม (Connective Words) เช่น First,... Second,... Third,... Fourth,... Next,... Then,... Finally,... etc.
ม.3	ต 1.1 ม. 3/3 ระบุและเขียน สื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน	ประโยค ข้อความ และความหมายเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่าง และ นันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการ การซื้อ-ขาย ลมฟ้า อากาศ การศึกษา และอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี เป็นวงคำศัพท์สะสมประมาณ 1,400-1,550 คำ (คำศัพท์ ที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม) การตีความ/ถ่ายโอนข้อมูลให้สัมพันธ์กับสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง เช่น สัญลักษณ์ เครื่องหมาย กราฟ แผนภูมิ ตาราง ภาพสัตว์ สิ่งของ บุคคล สถานที่ต่าง ๆ โดยใช้ Comparison of Adjectives/

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 1 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้
ม.3	ด 1.1 ม. 3/3 ระบุและเขียน สื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบ ต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับ ประโยค และข้อความที่ฟัง หรืออ่าน	Adverbs/Contrast : but, although/Quantity words เช่น many/much/a lot of/lots of/some/any/a few/few/a little/little etc.
ม.3	ด 1.1 ม. 3/4 เลือก/ระบุ หัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ เรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อ ประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้ เหตุผล และยกตัวอย่าง ประกอบ	การจับใจความสำคัญ เช่น หัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุนจากสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร วิทยุ โทรทัศน์ เว็บไซต์บนอินเทอร์เน็ต คำถามเกี่ยวกับใจความสำคัญ ของเรื่อง เช่น ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ทำไม ใช่หรือไม่ Yes/No Question Wh-Question Or-Question Etc. ประโยคที่ใช้ในการแสดงความคิดเห็น การให้เหตุผล และการยกตัวอย่าง เช่น I think.../I feel.../I believe.../I agree/disagree.../I don't believe.../I have no idea... If clauses So...that/such...that คำสันธาน (conjunctions) and/but/or/because/so/before/after etc. Infinitive pronouns : some/any/someone/anyone/everyone/one/ones etc. Tenses : present simple/present continuous/present perfect/past simple/future tense etc. Simple sentence/Compound sentence/Complex sentence

คุณภาพผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีการระบุจุดสำคัญที่เน้นให้ผู้เรียนปฏิบัติเพื่อสร้างคุณภาพผู้เรียนที่จะได้รับตลอดระยะเวลาเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีการพัฒนา และสนับสนุนให้ผู้เรียนมีคุณภาพเป็นไปตามจุดเน้นสำคัญที่ตั้งไว้จนจบการศึกษาตามระดับชั้น ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551 : 193)

เมื่อนักเรียนเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เมื่อนักเรียนเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 นักเรียนสามารถปฏิบัติได้ดังนี้

1. ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟัง และอ่าน อ่านออกเสียงข้อความ ข่าว โฆษณา นิทาน และบทหรือกรองสั้น ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน ระบุ/เขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ สัมพันธ์กับประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน เลือกรับหัวข้อย่อยเรื่องใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ
2. สนทนา และเขียนโต้ตอบข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเรื่องต่าง ๆ ใกล้เคียง สถานการณ์ ข่าว เรื่องที่อยู่ในความสนใจของสังคม และสื่อสารอย่างต่อเนื่อง และเหมาะสม ใช้คำขอร้อง คำชี้แจง และคำอธิบาย ให้คำแนะนำอย่างเหมาะสม พูด และเขียนแสดงความต้องการ เสนอ และให้ความช่วยเหลือ ตอบรับ และปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือ พูด และเขียนเพื่อขอ และให้ข้อมูล บรรยาย อธิบาย เปรียบเทียบ และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟังหรืออ่านอย่างเหมาะสม พูด และเขียนบรรยายความรู้สึก และความคิดเห็นของตนเองเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ กิจกรรม ประสบการณ์ และข่าว/เหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบอย่างเหมาะสม
3. พูด และเขียนบรรยายเกี่ยวกับตนเอง ประสบการณ์ ข่าว/เหตุการณ์/เรื่อง/ประเด็นต่าง ๆ ที่อยู่ในความสนใจของสังคม พูด และเขียนสรุปใจความสำคัญ/แก่นสาระ หัวข้อเรื่องที่ได้จากการวิเคราะห์เรื่อง/ข่าว/เหตุการณ์ที่อยู่ในความสนใจ พูด และเขียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรม ประสบการณ์ และเหตุการณ์ พร้อมทั้งให้เหตุผลประกอบ
4. เลือกใช้ภาษา น้ำเสียง และกิริยาท่าทางเหมาะกับบุคคล และโอกาสตามมารยาทสังคม และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา อธิบายเกี่ยวกับชีวิตความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียม และประเพณีของเจ้าของภาษา เข้าร่วม/จัดกิจกรรมทางภาษา และวัฒนธรรมตามความสนใจ
5. เปรียบเทียบ และอธิบายความเหมือน และความแตกต่างระหว่างการออกเสียงประโยคชนิดต่าง ๆ และการลำดับคำตามโครงสร้างประโยคของภาษาต่างประเทศ และภาษาไทย เปรียบเทียบ และอธิบายความเหมือน และความแตกต่างระหว่างชีวิตความเป็นอยู่ และวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับของไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

6. ค้นคว้า รวบรวม และสรุปข้อมูล/ข้อเท็จจริงที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น จากแหล่งการเรียนรู้ และนำเสนอด้วยการพูด และการเขียน

7. ใช้ภาษาสื่อสารในสถานการณ์จริง/สถานการณ์จำลองที่เกิดขึ้นในห้องเรียน สถานศึกษาชุมชน และสังคม

8. ใช้ภาษาต่างประเทศในการสืบค้น/ค้นคว้า รวบรวม และสรุปความรู้/ข้อมูลต่าง ๆ จากสื่อ และแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ ในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ เผยแพร่/ประชาสัมพันธ์ ข้อมูลข่าวสารของโรงเรียน ชุมชน และท้องถิ่น เป็นภาษาต่างประเทศ

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง - พูด - อ่าน - เขียน) สื่อสารตามหัวข้อเรื่อง เกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อม อาหาร เครื่องดื่ม เวลาว่าง และนันทนาการ สุขภาพ และสวัสดิการ การซื้อ - ขาย ลมฟ้าอากาศ การศึกษา และอาชีพ การเดินทางท่องเที่ยว การบริการ สถานที่ ภาษา และวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี ภายในวงคำศัพท์ประมาณ 2,100 - 2,250 คำ (คำศัพท์ที่เป็นนามธรรมมากขึ้น)

10. ใช้ประโยคผสม และประโยคซับซ้อน (Complex Sentences) สื่อความหมายตาม บริบทต่าง ๆ ในการสนทนาทั้งที่เป็นทางการ และไม่ใชทางการ

จากข้อมูล ผู้วิจัยทำการสรุปได้ว่า การจัดการเรียนการสอนนั้นจำเป็นจะต้องมีการ ดำเนินการสอนตามสาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถบรรลุจุดมุ่งหมาย และมี คุณภาพที่เท่าเทียมกัน โดยไม่ว่าผู้เรียนจะได้รับการศึกษาจากสถานศึกษาใด ก็จะมีศักยภาพ และ ความสามารถที่เท่าเทียมกัน ดังนั้นสถานศึกษาจึงจำเป็นต้องออกแบบหลักสูตรของตนเอง โดยยึดหลักมาตรฐานที่ทางกระทรวงได้กำหนดให้ โดยผู้วิจัยได้ศึกษา และเลือกเนื้อหาที่จะใช้ ในการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยคัดเลือกบทอ่านที่เป็นกระบวนการสร้างความสามารถด้านการอ่าน เพื่อความเข้าใจ และยังเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 เรื่อง ที่มีความยากง่าย จำนวนคำศัพท์ โครงสร้างประโยคที่เหมาะสมกับผู้เรียน

ตาราง 2 สรุปตัวชี้วัด และเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

หน่วยที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	ตัวชี้วัด	เนื้อหา	จำนวน (ชั่วโมง)
1	Reading 1	ต 1.1 ม 3/1	ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน	3
2	Reading 2	ต 1.1 ม 3/1	ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน	3
3	Reading 3	ต 1.1 ม 3/3	ระบุและเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียง รูปแบบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับ ประโยค และข้อความที่ฟังหรืออ่าน	3
4	Reading 4	ต 1.1 ม 3/4	เลือก/ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้ง ให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ	3
5	Reading 5	ต 1.1 ม 3/4	เลือก/ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้ง ให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ	3
รวม				15

สรุปว่าในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้ตัวชี้วัดทั้งสิ้น 3 ตัวชี้วัด ประกอบด้วย 1) ต 1.1 ม 3/1 มีเนื้อหามุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจงที่ได้อ่าน 2) ต 1.1 ม 3/3 มีเนื้อหามุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถระบุ และเขียนสื่อที่ไม่ใช่ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับ ประโยคที่อ่านได้ สุดท้าย 3) ต 1.1 ม 3/4 ผู้เรียนสามารถระบุใจความสำคัญ รายละเอียดสนับสนุน และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล และยกตัวอย่างประกอบ ซึ่งตัวชี้วัดทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงประโยชน์ในการกำหนดเป้าหมาย และประสิทธิภาพในการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านที่ดีขึ้น

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการอ่านในปัจจุบันมีค่อนข้างหลากหลาย และหนึ่งในเทคนิคที่ผู้วิจัยทำการศึกษาคือ DR-TA ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ช่วยเพิ่มทักษะการอ่านของผู้เรียน ให้ได้รับการพัฒนามากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ความหมายของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA หรือ Directed Reading-thinking Activity เป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการอ่านหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริม และพัฒนาผู้เรียน ได้ตามศักยภาพของตนเอง ซึ่งมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

สตอฟเฟอร์ (Stauffer. 1975 : 2) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เป็นวิธีหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง เพื่อเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน มุ่งฝึกกระบวนการคิด และกลั่นกรองข้อมูลที่ได้จากการอ่าน

ไอด้า เมกาวาตี (Ida Megawati. 2018 : 2) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เป็นกลยุทธ์การสอนที่พัฒนาโดยสตอฟเฟอร์ (Stauffer) โดยผู้เรียนสามารถเกิดกระบวนการคิดจากประสบการณ์ และความรู้ โดยมีการประเมินค่า และสรุปข้อเท็จจริงเพื่อตัดสินใจ

จรรวรณ์ คำบุญเรือง (2556 : 171) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เป็นวิธีหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมาย ในการฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง เพื่อเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน และฝึกกระบวนการคิด

สุภาวดี คงจันทร์ (2556 : 18) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เป็นขั้นตอนที่ฝึกกระบวนการคิด และการอ่านได้อย่างชัดเจน เป็นขั้นตอนที่ไม่ยุ่งยาก ทำให้การสอนประสบความสำเร็จได้วิธีหนึ่ง

ณัฐธิดา กลางประชา (2557 : 55) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วย DR-TA เป็นวิธีการสอนอ่านวิธีหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง เพื่อเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน การสอนอ่านที่มุ่งฝึกกระบวนการคิด ตรวจสอบ และกลั่นกรองข้อมูลที่ได้จากการอ่าน

รัตนัทญา โชติวัฒนาชัย (2558 : 139) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เป็นเทคนิคที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง และฝึกกระบวนการคิด

เอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558 : 5) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาในด้านทักษะการอ่าน ทั้งนี้เพราะมุ่งสอนให้นักเรียนคิดเป็น และรักการอ่าน ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน จากการคาดเดาเนื้อเรื่องล่วงหน้า กระตุ้นให้นักเรียนอ่านเรื่องเพื่อค้นหาคำตอบจากการคาดเดา ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง

เพียงดาว ไชยสาร (2560 : 90) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนทำนายหรือคาดเดาเหตุการณ์ต่าง ๆ จากสิ่งที่กำลังจะได้อ่าน ซึ่งวิธีการนี้สามารถกระตุ้นความสนใจ และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการอ่าน

ปวีศา ปทุมจร (2561 : 96) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA หมายถึง การสอนอ่านที่ใช้การเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิมของผู้อ่านกับความคิดของผู้เขียน เพื่อพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจ มุ่งฝึกกระบวนการคิด และการใช้ภาษาตามธรรมชาติ

สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA คือ เทคนิคการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น จากการคาดเดาเนื้อเรื่อง หรือข้อมูลจากชื่อเรื่อง เป็นการฝึกการคาดเดาจากข้อมูลที่ได้จากเนื้อหาที่มองคร่าว ๆ ในครั้งแรก ซึ่งจะช่วยให้บรรลุวัตถุประสงค์ได้รวดเร็วมากขึ้น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ในยุคแรกนั้นการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ได้ถูกพัฒนาขึ้น ต่อมาเน็ทอร์นีย์ และรีดเคนซ์ (Teirney and Readence. 2005 : 20) ได้ปรับปรุงขึ้นใหม่เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น มุ่งฝึกการคาดเดาผ่านกระบวนการคิด การตรวจสอบเรื่องที่อ่าน โดยมีการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ และกลั่นกรองข้อมูลเพื่อนำไปสู่ความเข้าใจ

โดยสตอฟเฟอร์ (Stauffer. 1975 : 115) กล่าวถึงการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA (Directed Reading-thinking Activity) หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่มีขั้นตอน 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์
 - 1.1 ใช้ตัวชี้แนะต่าง ๆ เช่น ชื่อเรื่อง รูปภาพ แผนที่ กราฟ
 - 1.2 ใช้ประเภทของสื่อเพื่อคาดเดาเนื้อหา
 - 1.3 กำหนดวัตถุประสงค์โดยใช้ประสบการณ์ ความสามารถ ความสนใจ และความต้องการของกลุ่ม
2. ขั้นแนะนำอัตราเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ
 - 2.1 อ่านคร่าว ๆ (Skimming) - อ่านโดยกวาดสายตาอย่างรวดเร็ว
 - 2.2 อ่านข้าม (Scanning) - อ่านเฉพาะส่วนอย่างละเอียด
 - 2.3 อ่านเพื่อศึกษา (Study) - อ่านซ้ำเพื่อพิจารณาเนื้อหา
3. ขั้นสังเกต ตรวจสอบ
 - 3.1 สังเกตการใช้อัตราเร็วในการอ่าน

3.2 สังเกตการณ์ขอความช่วยเหลือเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์ การสรุปแนวคิด รวบรวม การอ่านซ้ำ (อ่านในใจ หรืออ่านออกเสียง) เมื่อนักเรียนมีข้อสงสัยเรื่องความหมายของคำศัพท์ ครูควรให้ความช่วยเหลือทันที โดยแนะนำให้นักเรียนใช้ตัวชี้แนะ

4. ขั้นพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

4.1 สอบวัตถุประสงค์

4.2 ยืนยันหรือแก้ไขวัตถุประสงค์

4.3 นักเรียนอาจต้องการแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เพิ่มเติม

4.4 พัฒนาแนวความคิดรวบยอด

5. ขั้นกิจกรรมเสริม เช่น อภิปราย แบบฝึกหัดอ่านเพิ่มเติม เรียนเพิ่ม ฝึกเขียน เพื่อเสริมทักษะทางการอ่านในเรื่องต่อไปนี้

5.1 การคาดเดา

5.2 การสรุปข้อมูลโดยใช้ภาษาของตนเอง

5.3 ความมีเหตุผล โดยการอนุมานความ และการหาข้อมูลสนับสนุน

5.4 การหาความหมายของคำศัพท์ โดยการใ้รูปภาพ บริบทของภาษา โครงสร้างภาษา และพจนานุกรม

เทอร์นีย์ และรีเดนซ์ (Teirney and Readence. 2005 : 197) ได้ปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ด้วย DR-TA (Directed Reading-thinking Activity) ขึ้นใหม่ โดยแบ่งขั้นตอนการสอนออกเป็น 2 ช่วงหลัก ดังนี้

ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่าน และคิด (Directing the Reading-thinking Process)

1. การคาดเดา ครูนำนักเรียนเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนดูรูปภาพ แล้วให้นักเรียนคาดเดาเนื้อหาของเรื่องที่กำลังจะอ่านนั้นจะเป็นอย่างไร เกี่ยวกับอะไร ครูพยายามกระตุ้นด้วยคำถามให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการคาดเดาเนื้อหาของเรื่อง

2. การอ่านนักเรียนเริ่มอ่านเนื้อเรื่องในส่วนแรก (อ่านออกเสียง) โดยครูอ่านนำ และนักเรียนอ่านตามเพื่อให้นักเรียนได้ดูข้อความตามครูไปด้วยและได้อ่านทุกตัวอักษร และหลังจากอ่านเสร็จให้นักเรียนเลือกคำศัพท์ที่ไม่รู้ความหมาย และครูอธิบายความหมายของคำศัพท์

3. การแปลความหมายนักเรียนอ่านเนื้อเรื่องแบบคร่าว ๆ อีกครั้ง เพื่อตรวจสอบการคาดเดา และในระหว่างที่นักเรียนอ่านเนื้อเรื่อง และแปลความหมายอยู่นั้น ให้ครูคอยสังเกตการณ์การทำงาน และให้ความช่วยเหลือเมื่อนักเรียนต้องการ หากนักเรียนมีปัญหาเกี่ยวกับคำศัพท์

4. การตรวจสอบความเข้าใจ นักเรียนปิดเรื่องที่อ่าน ครูเริ่มถามคำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนโดยครูช่วยเขียนคำตอบที่เป็นประโยค และให้นักเรียนอ่านออกเสียง

ประโยคที่นักเรียนตอบ หากเนื้อเรื่องมีความยาวหลายย่อหน้า ให้ทำการแบ่งสอนทีละย่อหน้า โดยปฏิบัติตามขั้นที่ 1-4 ซ้ำอีก จนจบเนื้อเรื่องทั้งหมด

ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training) เป็นช่วงของการรวบรวมข้อมูลหลังจากการอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมด และทบทวนความเข้าใจในการอ่าน เพื่อเป็นการเสริมทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนให้ถูกต้อง และแม่นยำมากขึ้น จากนั้นจึงให้นักเรียนทำแบบฝึกหัด

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เป็นการจัดการเรียนรู้ที่จะฝึกให้ผู้เรียนสามารถคาดเดาเหตุการณ์ในเนื้อหาที่กำลังจะได้อ่าน หรือข้อมูลที่กำลังจะได้รับ และสามารถสะท้อนข้อมูลออกมาจากการวิเคราะห์ และสรุปผล โดยอ้างอิงจากสภาพแวดล้อมโดยรวมของชื่อเรื่อง และรูปภาพประกอบเนื้อหา ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถระบุจุดประสงค์ของการอ่านได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคของสตอเฟอร์ (Stauffer) ด้วยเพราะมีการระบุขั้นตอนที่ชัดเจน ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนกำหนดวัตถุประสงค์ 2) ขั้นตอนนำอัตราเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ 3) ขั้นตอนสังเกต ตรวจสอบ 4) ขั้นตอนพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน และ 5) ขั้นตอนกิจกรรมเสริม เพื่อมาเป็นการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

บอร์ดเกม

กิจกรรมที่ใช้ในการเรียนการสอนในอดีตจะพบว่าเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนใช้เพียงกระดานคำ และชอล์กสีขาว หรืออาจเป็นการเปิดวิดีโอสั้น ๆ ซึ่งหากผู้สอนยังคงยึดในกิจกรรมแบบเดิมกับยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี และสื่อทันสมัยที่พร้อมจะดึงความสนใจจากผู้เรียนไป ผู้เรียนคงจะเกิดความเบื่อหน่ายไม่สนใจในเนื้อหา ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นกิจกรรมชนิดหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความสนใจและลดบทบาทการสอนของผู้สอนให้เป็นในรูปแบบของการจัดกิจกรรม โดยผู้สอนและผู้เรียนจะมีส่วนร่วมด้วยกัน นั่นคือบอร์ดเกมที่ไม่ใช่เพียงเล่นเพื่อความสนุกสนาน แต่จะเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่แอบแฝงอยู่ในการเล่นร่วมกัน

ความหมายของบอร์ดเกม

บอร์ดเกม (Board Games) หมายถึง บอร์ดเกมเทเบิลทอป (Tabletop Games) ที่ผู้เล่นจะต้องวางหรือเคลื่อนย้ายตำแหน่งของชิ้นส่วนอุปกรณ์ต่าง ๆ บนบอร์ด ซึ่งหมายถึงพื้นผิวใด ๆ ที่มีการทำสัญลักษณ์เอาไว้ก่อนแล้ว โดยการวางหรือเคลื่อนย้ายเหล่านั้นจะต้องเป็นไปโดยมีกติกากำกับ มีทั้งบอร์ดเกมที่มีพื้นฐานอยู่บนกลศาสตร์ บอร์ดเกมที่ใช้โชคเป็นองค์ประกอบ และบอร์ดเกมที่ใช้โชคเพียงอย่างเดียว ไม่มีการใช้ทักษะอื่น ๆ เลย ในการเล่น และความเชี่ยวชาญนั้นแตกต่างกันไป

ตามบอร์ดเกมนั้น ๆ และอาจไม่ได้ขึ้นอยู่กับความซับซ้อนของกฎการเล่น ยกตัวอย่างเช่น บอร์ดเกมหมากรุกที่มีกติกาการเล่นที่ง่ายแต่มีความลึกเชิงกลยุทธ์ที่ดี (Wikipedia. Online. 2021)

ดิเอลแมน และฮุยซิง (Dielman and Huisigh. 2006 : 7) กล่าวว่าบอร์ดเกม เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ที่ต้องการสร้างเสริมประสบการณ์ โดยมีการจำลองสถานการณ์ขึ้นมาภายใต้เงื่อนไขกฎเกณฑ์ที่ผู้เล่นยอมรับร่วมกัน เรียกว่ากติกา มีการยอมรับซึ่งกันและกันในผลของการแพ้ชนะ โดยกล่าวได้ว่า บอร์ดเกมคือการเรียนรู้ที่ผู้เล่นได้ลงมือทำ และยอมรับความล้มเหลว ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นเพียงแค่บทบาทสมมติโดยผู้เล่น ไม่จำเป็นจะต้องเสี่ยงผลที่อาจเกิดขึ้นจากชีวิตจริง

เดรสแพนดี และฮุนาง (Deshpande and Hunang. 2011 : 3) กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นการสร้างแบบจำลองให้ผู้เล่นได้ทดลองสถานการณ์ต่าง ๆ โดยไม่มีผลเสียต่อการดำรงชีวิตตามปกติ เนื่องจากเป็นเพียงการแสดงบทบาทสมมติ ผู้เล่นมีโอกาสในการตัดสินใจ ประเมินผลความเป็นไปได้ด้วยตนเอง ซึ่งพัฒนาการเรียนรู้ได้ดี

อลิซาเบธ ทีเฮอร์ (Elizabeth Treher. 2011 : 3) กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือสำคัญในการฝึกฝนทักษะปฏิบัติ และการพัฒนาความรู้ในกลุ่มคนทุกวัย ไม่เพียงแต่สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในการเรียนรู้แต่ยังมีบรรยากาศที่ไม่กดดัน และสนุกสนานในการดำเนินกิจกรรม โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการแข่งขันที่เสริมสร้างการเรียนรู้ ผู้เล่นสามารถศึกษาจากความผิดพลาดและบอร์ดเกมเองมีหน้าที่ในการเชื่อมโยงผู้เล่นเข้ากันในรูปแบบของ “ทีม”

ริชาร์ด เฟนเนอร์ (Richard Ferner. 2015 : 2) กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการเรียนรู้เกี่ยวกับปัญหาการพัฒนาอย่างยั่งยืนเนื่องจากมีการจำลองสถานการณ์ร่วมกัน ยอมรับกฎเกณฑ์ บทบาท และสมมติฐาน อีกทั้งยังเป็นแนวทางในการปรับปรุงประสิทธิภาพการสอนรวมทั้งส่งเสริมองค์ประกอบการแข่งขันในสภาพแวดล้อมที่ไม่กดดัน

ซารา มอสทอฟฟี (Sara Mostowfi. 2016 : 5458) กล่าวว่า บอร์ดเกมจัดเป็นการละเล่นที่ต่างจากการละเล่นทั่วไปตรงที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตามกฎของบอร์ดเกมกับฝ่ายตรงข้าม นอกจากทักษะแล้วผู้เล่นยังสามารถเรียนรู้ทักษะการเข้าสังคม

รักชน พุทธรังสี (2560 : 18) กล่าวว่า บอร์ดเกมหมายถึงบอร์ดเกมเทเบิลทอป เกือบทุกประเภท เพราะบอร์ดเกมหรือบอร์ดเกมกระดานไม่ได้หมายถึงอุปกรณ์ที่ออกแบบมาให้มีลักษณะเหมือนกระดานเท่านั้น แต่หมายความรวมถึงพื้นที่เล่นที่มีพื้นผิวเรียบใด ๆ เช่น พื้น โต๊ะ พื้นบ้าน เป็นต้น ดังนั้น การ์ดบอร์ดเกม จึงจัดเป็นกลุ่มย่อยกลุ่มหนึ่งของบอร์ดเกมด้วย

ดังนั้นบอร์ดเกมจึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ และสร้างแบบจำลองให้ผู้เล่นได้ทดลองสถานการณ์ต่าง ๆ โดยไม่มีผลเสียต่อการดำรงชีวิตตามปกติ ไม่เพียงแต่สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในการเรียนรู้แต่ยังมีบรรยากาศที่ไม่กดดัน และสนุกสนานในการดำเนินกิจกรรม อีกทั้ง

ยังเป็นแนวทางในการปรับปรุงประสิทธิภาพการสอน รวมทั้งส่งเสริมองค์ประกอบการแข่งขันในสภาพแวดล้อมที่ไม่กดดัน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกม

ในปัจจุบันมีทฤษฎีที่ใช้อธิบายความสำคัญของบอร์ดเกมโดยเป็นพื้นฐานของนักพัฒนาเกม นักการศึกษา นักสารสนเทศ เพื่อให้เกิดการพัฒนาบอร์ดเกมที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

1. ทฤษฎีแรก สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (Effective Learning Environment Theory) โดย นอแมนด์ และคณะ (อ้างอิงใน ภัทรวิฑู สรรพคุณ) ได้ทำการระบุองค์ประกอบ 7 อย่างของสิ่งแวดล้อมที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพดังต่อไปนี้ คือ

- 1.1 สิ่งแวดล้อมนั้นต้องมีปฏิสัมพันธ์สูงกับผู้เรียน
 - 1.2 ต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียน ได้รับอะไรจากการเรียนรู้และมีการวางแผนการจัดการสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม
 - 1.3 สิ่งแวดล้อมนั้นต้องมีกลไกในการกระตุ้นในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
 - 1.4 ต้องมีระดับความยากที่ไม่ยากเกินไปจนทำให้ผู้เรียนสูญเสียความมั่นใจที่จะเรียนรู้ และต้องไม่ง่ายเกินไปจนทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย
 - 1.5 สิ่งแวดล้อมนั้นต้องมีคุณสมบัติในการมอบประสบการณ์โดยตรงให้กับผู้เล่นผ่านภารกิจหรืองานที่ต้องทำให้สำเร็จลุล่วง
 - 1.6 ต้องมีการจัดหาตัวช่วยในการกรณีที่ผู้เรียนมีปัญหา ทำให้ผู้เรียนไม่เลิกเล่นที่จะเรียนรู้
 - 1.7 สิ่งแวดล้อมนั้นต้องมีการหลีกเลี่ยงการรบกวนหรือการขัดจังหวะในการเรียนรู้
- ซึ่งทฤษฎีของนอแมนด์ (Norman) ได้เป็นรากฐานในการพัฒนาสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม ณ ที่นี้ก็คือ การใช้เกมในการเรียนรู้ โดยทำให้การสร้างเกมที่ดีจะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญทั้ง 7 ข้อที่กล่าวมาแล้วข้างต้น จึงจะทำให้ผู้เรียนหรือผู้เล่นเกมสามารถฝึกฝนและทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่เรียนได้ด้วยตนเองอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

2. ทฤษฎีที่สอง ทฤษฎีพหุปัญญา (Multiple Intelligent Theory) โดยฮาเวิร์ด แกรดเนอร์ (Howard Gardner) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน อ้างอิงในงานวิจัยของลียิง แซง (Liyong Cheng, 2008 : 15 - 37) ซึ่งได้ระบุความชาญฉลาดไว้ 7 ด้าน ได้แก่

- 2.1 ด้านภาษาและการสื่อสาร (Verbal and Linguistic)
- 2.2 ด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical and Mathematical)
- 2.3 ด้านมิติสัมพันธ์และจินตภาพ (Visual and Spatial)
- 2.4 ด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว (Body and Motion)

2.5 ด้านจังหวะและดนตรี (Music and Rhythmic)

2.6 ด้านมนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal)

2.7 ด้านการเข้าใจตนเอง (Self-awareness)

ซึ่งต่อมาได้เพิ่มเป็น 9 ด้าน คือ ด้านการเข้าใจธรรมชาติ (Naturalist) และด้านการดำรงชีวิต (Life existence) ในประเทศไทยได้มีการนำมาเผยแพร่โดย “หนูดี” คุณวณิชา เรช ผ่านหนังสือ “อัจฉริยะสร้างได้” โดย ฮาเวิร์ด แกรดเนอร์ (Howard Gardner) กล่าวถึงทฤษฎีนี้ว่า ในแต่ละบุคคลจะมีความฉลาดในหลาย ๆ ด้านที่ไม่เท่ากัน โดยมีความฉลาดในบางด้านที่เด่นและบางด้านที่ด้อยกว่า เพราะฉะนั้นเราสามารถเสริมสร้างความฉลาดของบุคคลให้มีความหลากหลายด้านแก่ผู้เรียนได้ รวมถึงการค้นหาความฉลาดด้านที่เด่นชัดของแต่ละคน เพื่อให้เข้าสู่สายการเรียนหรือสายอาชีพที่เหมาะสม ซึ่งการใช้เกมการเรียนรู้สามารถเสริมทักษะความฉลาดที่มีหลากหลายด้านของผู้เรียนได้ตามต้องการ ขึ้นอยู่กับการออกแบบ อีกทั้งการใช้เกมยังสามารถประเมินความฉลาดของบุคคลในแต่ละด้านเพื่อช่วยให้ผู้เรียนค้นพบความฉลาดด้านที่เด่นชัดของตนเองได้

3. ทฤษฎีสุดท้ายคือทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ของโรเบิร์ต กาย (Robert Gagne. 1992 : ไม่ปรากฏเลขหน้า) นักปรัชญาและจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกัน ได้ศึกษาและนำเสนอทฤษฎีชื่อ “ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้” (Cognitive of Learning) มีการแบ่งระดับการเรียนรู้ไปเป็น 9 ประการ ดังนี้

3.1 เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention) เป็นการกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนสนใจบทเรียนและเนื้อหา โดยการจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ

3.2 บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถมุ่งความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง

3.3 ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge) เป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วขึ้น

3.4 นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information) สามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ แต่สิ่งที่คุณสอนจะต้องคำนึงถึงเสมอคือ ลักษณะของผู้เรียน เพื่อนำเสนอบทเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

3.5 ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning) เป็นการชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนใหม่ ผสมผสานกับความรู้เก่าที่ได้เรียนไปแล้ว เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและแม่นยำมากขึ้น

3.6 กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response) เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้

3.7 ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback) มีการติดตามความก้าวหน้าและให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียน

3.8 ทดสอบความรู้ใหม่ (Asses Performance) อาจเป็นการจัดทดสอบความรู้ หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน

3.9 สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer) เป็นการสรุปในคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ และข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้ทบทวนและแนะแนวทางในการศึกษาต่อหรือประยุกต์ใช้ต่อไป

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีทั้งหมดมาผนวกเป็นแนวทางในการสร้างบอร์ดเกมและการจัดการเรียนการสอนที่จะส่งเสริมให้บรรยากาศการเรียนรู้เป็นบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน อีกทั้งมุ่งหวังให้ผู้เรียนเกิดความซาบซึ้งในด้าน การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและอื่น ๆ ตามศักยภาพของผู้เรียนเอง โดยดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีของโรเบิร์ต กาย (Robert Gagne) ว่าด้วยเรื่องเงื่อนไขการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายที่งานวิจัยตั้งไว้

ลักษณะของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมเศรษฐกิจ จัดเป็นบอร์ดเกมชนิดหนึ่งและเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย แต่บอร์ดเกมเศรษฐกิจนั้นมิใช่ข้อจำกัดในเรื่องของวิธีการเล่นที่อาศัยเพียงโชคเป็นหลัก ซึ่งนับเป็นข้อจำกัดอย่างหนึ่ง โดยหลักการเล่นคือ ใครโชคร้ายทอยลูกเต๋าออกมาไม่ดี ใครโชคดีเวลาทอยลูกเต๋าก็ชนะได้ไม่ยาก โดยวิธีการชนะมีเพียงกลยุทธ์วิธีเดียว คือ ซื่อที่กิน บ้าน และ โรงแรมเท่าที่ผู้เล่นมีเงินกระดากซื้อในทุก ๆ ที่ที่ผู้เล่นเดินไปตก โดยรางวัลของผู้ชนะมีเพียงความดีใจที่โชคดี แต่ไม่ได้เกิดความภาคภูมิใจ เพราะการชนะไม่ได้มาจากการวางแผนแต่หากเป็นเพียงการเสี่ยงโชคอย่างง่าย ส่วนผู้ที่ดวงไม่ดี อาจเดินไปตกช่องใดช่องหนึ่งและล้มละลายหลังจากหยิบได้การ์ดล้มละลาย ซึ่งบอร์ดเกมในปัจจุบันนั้น ได้สอดแทรกเรื่องราวและกลยุทธ์การเล่นที่ละเอียดมากขึ้น ผู้เล่นมีโอกาสในการวางแผนการเล่นตามแบบฉบับของตนเอง โดยไม่ขัดต่อกฎกติกาที่บอร์ดเกมวางไว้

ริชาร์ด (Richard Duke, 1947 : 43) ได้สรุปองค์ประกอบของบอร์ดเกมว่าประกอบไปด้วย 3 ส่วน ได้แก่

1. Symbolic Structure คือ การออกแบบโครงสร้างหลักของบอร์ดเกมในเชิงสัญลักษณ์ ได้แก่ การกำหนดบทบาทต่าง ๆ ในบอร์ดเกม เช่น บทบาทผู้เล่น บทบาทสมมติ หรือบทบาทของบอร์ดเกม เป็นต้น โดยบทบาทของผู้เล่นในบอร์ดเกมจะมีลักษณะเฉพาะ อาจมีการสลับบทบาทกันได้

2. Procedures คือ กฎ กติกาต่าง ๆ ที่ครอบคลุมทุกส่วนในบอร์ดเกม เพื่อกำหนดทิศทาง วิธีการ หรือขั้นตอนการเล่น และบรรยากาศในบอร์ดเกม ซึ่งจะประกอบเป็น 2 ส่วนย่อย ได้แก่ ส่วนที่เป็นกฎของบอร์ดเกม (Rules) และส่วนที่เป็นกลไกวิธีการเล่นของบอร์ดเกม (Mechanics) ซึ่งเป็นลักษณะวงจรการเล่นซ้ำ ๆ (Cycle) ตั้งแต่ต้นจนจบบอร์ดเกม

3. Scenario คือ การออกแบบสถานการณ์จำลอง บรรยากาศในบอร์ดเกมว่าให้ เป็นรูปแบบใด หรืออยากให้มีเหตุการณ์อะไรที่เกิดขึ้นบ้าง และเกิดในรูปแบบไหน เช่น เป็นระบบ หรือสุ่ม เป็นต้น

สฤณี อาชวานันทกุล (2559 : ไม่ปรากฏเลขหน้า) ได้กล่าวถึงลักษณะของบอร์ดเกม 4 ลักษณะ ดังนี้

1. ไม่จำกัดผู้เล่นก่อนเล่นบอร์ดเกม

ลักษณะหนึ่งของบอร์ดเกมสมัยเก่าคือ เป็นไปได้ที่ผู้เล่นคนหนึ่งจะเก่งมาก ๆ ทำคะแนนนำคนอื่นจะไม่มีใครจะตามทัน ยกตัวอย่างบอร์ดเกมเศรษฐกิจ ถ้าใครได้ครอบครองที่ดินส่วนใหญ่ในบอร์ดเกม คนคนนั้นก็ชนะโดยไม่ต้องลุ้น ทำให้คนอื่นอาจเบื่อกับที่จะต้องเล่นจนกว่าจะจบบอร์ดเกม เพราะเล่นอย่างไรก็แข่งหน้าไม่ได้ เท่ากับว่าผู้เล่นหลายคนถูกจำกัด นานหลายตาก่อนบอร์ดเกมจบ นักออกแบบบอร์ดเกมสมัยใหม่มองว่า การจำกัดผู้เล่นก่อนบอร์ดเกมจบเป็นบาปประการหนึ่ง ซึ่งไม่ควรทำ เพราะการเล่นบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมของคนหลายคน ถ้ามีใครถูกทิ้งห่างมากและไม่มีทางเลือกสถานการณ์ได้ คนคนนั้นหรือหลาย คนก็จะเบื่อก่อนไม่อยากจะเล่น สุดท้ายคนที่มีความน่าสนใจก็จะสนุกอยู่คนเดียว ช่วงท้ายของบอร์ดเกมอาจเปลี่ยนจากกิจกรรมกลุ่มที่ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนานกลายเป็นบอร์ดเกมข้ามมาคนเดียวที่คนอื่นนั่งดูด้วยความเซ็ง บอร์ดเกมสมัยใหม่หลายบอร์ดเกมจัดป็นหานี้ด้วยการการออกแบบให้ผู้เล่นมีวิธีได้คะแนนหลายวิธี ซึ่งคะแนนส่วนใหญ่ต้องรอลุ้นผลในตอนจบ เช่น คะแนนครึ่งหนึ่งในบอร์ดเกมเกี่ยวกับโจรสลัด Merchants & Marauders มาจากสมบัติที่ผู้เล่น (โจรสลัด) แต่ละคนใส่เข้าที่ระหว่างผจญภัย ไม่มีใครรู้แน่ๆ แต่แต่ละคนสะสมสมบัติได้เท่าไร จนกระทั่งทุกคนเปิดหีบออกมานับหลังจากจบบอร์ดเกมแล้วเท่านั้น ผู้ชนะจึงไม่ใช่คนที่มีความน่าสนใจมาตลอดก็ได้ บอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมจึงมักจะเป็นบอร์ดเกมที่ทำให้ทุกคนรู้สึกว่ามีลุ้นก่อนบอร์ดเกมจบ และมีวิธีพลิกสถานการณ์ได้หลายวิธี เมื่อมีลุ้น ทุกคนก็จะรู้สึกสนุกไปตลอดบอร์ดเกม และไม่มีใครถูกเพื่อนทิ้งไว้ข้างหลัง

2. ได้ฝึกสมองและประลองทักษะกันจริง ๆ

บอร์ดเกมสมัยใหม่มีมากมายหลายชนิดและรูปแบบ บอร์ดเกมที่ออกแบบสำหรับครอบครัวก็จะทำให้เด็กเล่นได้ ผู้ใหญ่เล่นได้ มักจะมีความบังเอิญหรือดวงเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะเด็ก ๆ ไม่สามารถวางแผนได้อย่างแยบยลและเต็มไปด้วยเล่ห์กลเท่ากับผู้ใหญ่ การใช้ดวงส่วนใหญ่ด้วยการทอยลูกเต๋าหรือจั่วไพ่ จึงเป็นกลไกที่ทำให้เด็กมีแต้มต่ำ พอที่จะแข่งกับผู้ใหญ่ได้นอกจากนี้ การใช้ดวงเป็นส่วนสำคัญยังทำให้อธิบายนกติกาได้ง่าย และใช้เวลาไม่นาน มันจึงถูกใช้เป็นกลไกหลักของบอร์ดเกมขนาดสั้นด้วย ส่วนบอร์ดเกมที่เน้นให้ผู้ใหญ่เล่นมักจะถูกออกแบบมาอย่างรัดกุม เปิดโอกาสให้ใช้ทักษะการวางแผนมากกว่าดวงหรือรอลูกพลุก ยกตัวอย่างเช่น Power Grid ซึ่งให้เราแข่งขันกันบริหารโรงไฟฟ้า เราจะได้เงินในบอร์ดเกม (ใช้ซื้อหรืออัปเดตโรงไฟฟ้าใหม่ ๆ) ก็ต่อเมื่อเราสามารถส่งไฟฟ้าขายเมืองต่าง ๆ ได้ เราจึงต้องอาศัยการวางแผนอย่างรอบคอบ ตั้งแต่คิดว่าจะประมูลซื้อโรงไฟฟ้าโรงไหน ใช้เชื้อเพลิงชนิดไหนระหว่างถ่านหิน น้ำมัน นิวเคลียร์ ชยะ (ชีวมวล) หรือพลังงานลม (ถ่านหินถูกที่สุด แต่มีทรัพยากรน้อยลงเรื่อย ๆ) จะซื้อเชื้อเพลิงกี่ชนิด ในปริมาณเท่าไร (เพื่อต่อน้ำราคามันจะแพงขึ้นเพราะมีทรัพยากรน้อยลงหรือก็ซื้อเชื้อเพลิงแก๊สคู่แข่งเล่น ๆ) และจะส่งไฟฟ้าให้กับเมืองไหนบ้าง เพราะเหตุนี้คนเล่น Power Grid จึงต้องวางแผนมากกว่าคนเล่น บอร์ดเกมเศรษฐกิจ หลายเท่า คนเล่นบอร์ดเกมเศรษฐกิจได้เงินจากความโชคร้ายของคนอื่น แต่ว่านักอุตสาหกรรมใน Power Grid จะได้เงินแต่ละที ต้องคิดกลยุทธ์เลือดตาแทบกระเด็น คนชนะจึงไม่ได้มาด้วยดวงแน่ ๆ

3. มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น

ในโลกที่บอร์ดเกมคอมพิวเตอร์กลายเป็นอุตสาหกรรมบันเทิงระดับโลก เด็กตัวเล็ก ๆ หลายคนกดคีย์บอร์ดเป็นก่อนจะพูดได้เป็นประโยค เสน่ห์ของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่พอจะรู้บอร์ดเกมคอมพิวเตอร์ได้คือ การได้หยอกล้อ กลั่นแกล้ง แข่งขัน หรือร่วมมือกันซึ่งหน้า ถ้าเราอยากรู้ว่าเพื่อนเป็นคนอย่างไร การเล่นเกมก็เป็นหนึ่งในวิธีที่ได้ผลดีพอสมควร เพราะบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่เจ๋งจริงนั้น ถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจริง ๆ ไม่ใช่ต่างคนต่างก้มหน้าก้มตาเล่นโดยไม่ต้องสนใจคนอื่น เหยหน้าขึ้นมาทีเดียวแค่ตอนจบบอร์ดเกม

4. มีหน้า कै่ก่อด่าต่อใจและกลไกการสอนที่แนบเนียน

บอร์ดเกมยอดนิยมหลายบอร์ดเกมมีหน้า कै่ก่อด่าต่อใจและกลไกการสอนที่แนบเนียน ไม่ยากเย็น เช่น ออกแบบชิ้นส่วนและกระดานมาอย่างสวยงามน่าเล่น เปรียบได้กับปกหนังสือที่ดูสวยงามหน้าหีบ หลายบอร์ดเกมไม่ได้เป็นแค่บอร์ดเกมนามธรรมเหมือนกับหมากรุกหรือหมากล้อม แต่มีธีมน่าสนใจที่สอดรับกับกลไกการเล่น ทำให้บอร์ดเกมถูกนำไปใช้ป็นสื่อการเรียนการสอน

ได้อย่างดีเยี่ยม ยกตัวอย่างเช่น บอร์ดเกม London ให้เราแข่งกันฟื้นฟูลอนดอนหลังถูกไฟไหม้ใหญ่ โดยตัวบอร์ดเกมอ้างอิงจากช่วงปี 1666 จนถึงปี 1900 ขณะที่เราสร้างอาคารบ้านเรือนต่าง ๆ เราจึงต้องรับมือกับความยากจนที่พุ่งสูงขึ้นในขณะนั้นด้วย (ยิ่งจนยิ่งทำให้คะแนนติดลบ) เหมือนกับประวัติศาสตร์ของลอนดอนจริง ๆ ความสนุกอีกอย่างของบอร์ดเกมสมัยใหม่คือ มิให้เลืกทดลองเล่น และหลงใหลมากมายหลายประเภท ตอบโจทย์คนเล่นได้ทุกรสนิยม ไม่แพ้ภาพยนตร์ หนังสือ หรือ สื่อสาระบบเท็งชนิดอื่น บางคนอาจสงสัยว่าคนนิยมเล่นบอร์ดเกมจะมีสนิยมแตกต่างกันได้ขนาดไหน แค่เล่นแล้วรู้สึกสนุกก็พอแล้วมิใช่หรือ ความสนุกที่จริงนั้นมีหลายแบบหลายแนว บางคนสนุกเวลาได้แกล้งเพื่อน (และเพื่อนไม่ถือสา) บางคนสนุกกับการลุ้นว่าโชคชะตาจะเข้าข้างหรือไม่ และบางคนก็สนุกกับการได้ลุ้นว่ากลยุทธ์ที่วางไว้ตอนต้นบอร์ดเกมจะผลิดอกออกผลหรือเปล่า (โดยไม่ถูกโชคชะตาหรือกลยุทธ์เกเรียนของคนอื่นตีรวน)

จากข้อมูลข้างต้นพบว่าหลักการและลักษณะของบอร์ดเกมสั้นเป็นเสมือนการจำลองเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่จะเป็นในเชิงของประวัติหรือเป็นเพียงการสร้างเพื่อความบันเทิง ซึ่งลักษณะดังกล่าวสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมกับสถานการณ์นั้น ๆ เหมือนผู้เล่นอยู่ในสถานการณ์จริง จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมผู้เล่นส่วนใหญ่ถึงเกิดความสุขในการเล่นบอร์ดเกมมากไปกว่านั้นบอร์ดเกมมิใช่เพียงการเล่นเพื่อฆ่าเวลา แต่เป็นการพัฒนาความคิดในเชิงของการวิเคราะห์และวางแผน เพราะการเล่นบอร์ดเกมนั้นผู้เล่นจำเป็นจะต้องมีกลยุทธ์ในการดำเนินบอร์ดเกมของตน ให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าบอร์ดเกมจะสามารถนำมาพัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจได้ดี

ประเภทของบอร์ดเกม

บอร์ดเกมสามารถจำแนกออกเป็นกลุ่มต่าง ๆ โดยใช้หลากหลายเกณฑ์ด้วยกัน ตัวอย่างเช่น การจำแนกตามสไตล์ของบอร์ดเกมและตามแหล่งกำเนิด เป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่ ยูโรบอร์ดเกม (Euro Games) และเอริแทรช (Ameritrash) โดยยูโรบอร์ดเกม เป็นบอร์ดเกมสไตล์เยอรมัน จะให้ความสำคัญกับกลศาสตร์การเล่น ใช้ไข่น้อยมาก เน้นการใช้ความคิด แข่งกันทำคะแนนสูงกว่า ไม่นเน้นการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น ส่วนเอริแทรช เป็นบอร์ดเกมสไตล์อเมริกัน จะให้ความสำคัญกับธีม ตัวละครหรือปัจจัยต่าง ๆ ที่กำหนดความสามารถของผู้เล่นแต่ละคน ปมขัดแย้งระหว่างผู้เล่น และมักจะมีโชค โดยมงคล ศุภอำพัน วงษ์ (2562 : 13) ได้แบ่งประเภทของบอร์ดเกมออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่

1. บอร์ดเกมครอบครัว (Family Game) บอร์ดเกมที่มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน อธิบายให้คนที่ไม่เคยเล่นเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที แต่ก็ไม่ง่ายจนรู้สึกว่ามีท่าทาง บอร์ดเกมแนวครอบครัว

มักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก่งัดกันค่อนข้างมากระหว่างเล่นเนื้อเรื่อง ไม่เกี่ยวกับความรุนแรงหรือประเด็นหนัก สามารถเล่นได้ภายใน 15-20 นาที

2. บอร์ดเกมวางแผน (Strategy Game) บอร์ดเกมที่ต้องใช้ทักษะในการวางแผนมากกว่า บอร์ดเกมครอบครัว เหมาะสำหรับผู้ที่อยากเล่นบอร์ดเกมที่ท้าทายขึ้น บอร์ดเกมวางแผนอาจมี ‘ดวง’ เป็นส่วนประกอบบ้าง ใช้เวลาเล่น 60-120 นาที แต่บางบอร์ดเกมอาจยาวถึง 180 นาที หรือเป็นมหากาพย์ 5-6 ชั่วโมงได้เลย นับได้ว่าเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุด แรกเริ่มใช้เพื่อ “จำลอง” สถานการณ์สงครามก่อนการรบจริงสำหรับเหล่านายทหาร รายละเอียดบนกระดานจึงต้องสมจริงที่สุด ครอบคลุมการตัดสินใจต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ของฝ่ายศัตรู หลังจากนั้นบอร์ดเกมวางแผนก็แพร่หลาย ออกไปในหมู่ผู้พิสมัยบอร์ดเกมสงคราม ราวทศวรรษ 1980 ในยุคนั้นบอร์ดเกมวางแผนที่เล่นกันนอกฐานทัพจะใช้ “กระดาน” ขนาดใหญ่จำลองสมภูมิรบ มีตัวเดินหรือ Counter ทำจากกระดาษ แทนหน่วยทหาร เครื่องบินรบ ปืนใหญ่ เรือดำน้ำ ฯลฯ

3. บอร์ดเกมปาร์ตี้ (Party Game) สำหรับเล่นเป็นหมู่คณะ ปกติหมายถึง 8-20 คนหรือมากกว่า ปาร์ตี้บอร์ดเกมที่สนุกคือ บอร์ดเกมที่อธิบายให้ทุกคนเข้าใจได้ภายใน 5-10 นาที อุปกรณ์ไม่มาก อาจมีดวงเกี่ยวข้องกับด้ายเล็กน้อย แต่ส่วนใหญ่ต้องใช้นุขยสัมพันธ์และปฏิภาณไหวพริบ เช่น หากเป็นบอร์ดเกมที่ต้องจับตัวสายลับที่แฝงตัวมา เราก็ต้องคอยสังเกต น้ำเสียง สีหน้า แววตา ท่าทาง เพื่อดูว่าส่อพิรุณไหม น่าจะเป็นสายลับที่แฝงตัวมาตามเนื้อเรื่องของบอร์ดเกมหรือเปล่า ความสนุกของปาร์ตี้บอร์ดเกมจึงคล้ายคลึงกับความสนุกของงานปาร์ตี้ คือ ได้สังสรรค์อย่างหยรหรรษา กับคนอื่นอีกหลายคน ทั้งนี้ ไม่ว่าจะเล่นบอร์ดเกมแบบไหน ระหว่างเล่นเราก็จะได้เรียนรู้นิสัยใจคอของเพื่อนที่เราไม่เคยรู้มาก่อน เช่น คนนี้ไม่ไว้ใจใครง่าย ๆ คนนั้นคิดเยอะ คนโน้นคิดเล็กคิดน้อย คนนู้นใจแคบ ฯลฯ

4. บอร์ดเกมนามธรรม (Abstract Game) เป็นบอร์ดเกมแนวแก้ปริศนา เป็นการแก้ปมหาคำตอบ หรือทางออกที่ดีที่สุด เป็นการแข่งขันกันแก้ปัญหาเกี่ยวกับฝั่งตรงข้ามด้วยกลศาสตร์ที่เรียบง่าย ไม่มีธีม วิธีเล่นไม่ซับซ้อน ไม่มีเรื่องดวง เน้นใช้ความคิด

5. บอร์ดเกมที่มีธีม (Thematic Game) จะเน้นที่ธีม (Theme) เป็นหลัก กล่าวคือเป็นบอร์ดเกมที่มีการเล่าเรื่อง (Narrative) มีเนื้อหาชัดเจน มีที่มาที่ไปของเหตุการณ์ มีรายละเอียดของตัวละคร มีความเป็นมาขององค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อเรื่องของบอร์ดเกม ตัวละครแต่ละตัวจะมีเอกลักษณ์เฉพาะ มีความสามารถแตกต่างกัน ไม่เน้นการวางแผน แต่มีส่วนที่ทำให้เกิดการปะทะกันโดยตรงระหว่างผู้เล่น และหลายบอร์ดเกมมีโชคเข้ามาเกี่ยวข้องอยู่มาก ผู้เล่นจะสนุกหรือไม่ อยู่ที่

ความสามารถในการเข้าถึงเนื้อเรื่อง ผู้ดำเนินบอร์ดเกม (Game Master) จะสามารถนำพาผู้เล่นเข้าสู่โลกของบอร์ดเกมได้มาก พอที่ผู้เล่นจะรู้สึก “อิน” ไปกับมันหรือไม่ บอร์ดเกมแนวนี้จึงมักมีกลศาสตร์ไม่ซับซ้อน ไม่เน้นการวางแผนแต่เน้นที่บรรยากาศของเนื้อเรื่องในบอร์ดเกม มักมีกลศาสตร์ในการเล่นเป็นแบบร่วมมือ หรือ Co-operative Play

ดังนั้นบอร์ดเกมสามารถแบ่งออกได้ 5 ประเภท คือ 1) บอร์ดเกมครอบครัว มีกฎกติกาไม่ซับซ้อน สามารถเล่นได้จบภายในเวลาอันสั้น 2) บอร์ดเกมวางแผน เป็นบอร์ดเกมที่ต้องใช้การวางแผนมากกว่าบอร์ดเกมครอบครัว มีการใช้เวลาค่อนข้างนาน แต่ถือเป็นบอร์ดเกมที่เก่าแก่ที่สุดเหมาะแก่ผู้เล่นที่ค่อนข้างมีเวลาในการดำเนินกิจกรรม 3) บอร์ดเกมปาร์ตี้ เป็นบอร์ดเกมเหมาะแก่ผู้เล่นที่มีจำนวนมาก สามารถอธิบายกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจได้ในเวลาอันสั้น อีกทั้งยังใช้อุปกรณ์ในการเล่นน้อย ดำเนินกิจกรรมง่าย เน้นการสร้างปฏิสัมพันธ์ ไหวพริบ และการสังเกตพฤติกรรม 4) บอร์ดเกมนามธรรม เป็นบอร์ดเกมไม่ซับซ้อน เข้าใจง่าย เน้นหาคำตอบที่ถูกต้อง โดยไม่อาศัยดวงและสุดท้าย 5) บอร์ดเกมที่มีธีม เป็นบอร์ดเกมที่มีการจำลองเรื่องราวที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความเข้าใจ โดยเน้นบรรยากาศของเนื้อเรื่องจากบอร์ดเกม เพื่อให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมในเนื้อหาของเกมนั้น ๆ

สรุปได้ว่าบอร์ดเกมจึงหมายถึงเกมชนิดหนึ่งซึ่งผู้เล่นจะต้องทำการย้ายอุปกรณ์ ชิ้นส่วนต่าง ๆ บนบอร์ด หรือพื้นผิวใด ๆ ที่มีการสร้างสัญลักษณ์ไว้ภายใต้กติกาที่กำหนดในการเล่น ซึ่งมีทั้งบอร์ดเกมที่มีพื้นฐานอยู่บนกลศาสตร์ บอร์ดเกมที่ใช้โชคเป็นองค์ประกอบ และบอร์ดเกมที่ใช้เพียงโชคเพียงอย่างเดียว ไม่มีองค์ประกอบอื่นเลย อีกทั้งยังมีการจำลองสถานการณ์ขึ้นมาภายใต้เงื่อนไข และกฎเกณฑ์ที่ผู้เล่นยอมรับด้วยกัน ซึ่งเป็นการละเล่นที่จำลองเหตุการณ์จากสถานการณ์จริงต่าง ๆ แต่ไม่มีผลต่อการดำรงชีวิต และยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการฝึกฝนพัฒนาความรู้ในกลุ่มคนทุกวัยภายใต้บรรยากาศสนุกสนาน ไร้ซึ่งความกดดันในการดำเนินกิจกรรม ทำให้ผู้เล่นเกิดความผ่อนคลาย และการมีส่วนร่วมระหว่างผู้เล่น

ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน

ความหมายของการอ่าน

ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษนั้นจำเป็นจะต้องอาศัยทักษะในหลาย ๆ ด้านเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหา ข้อมูล และวัตถุประสงค์ จนก่อให้เกิดเป็นความสามารถที่จะทำให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองไปสู่ผู้รอบรู้มากขึ้น โดยมีนักวิชาการ และนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

สมิท (Smith, 1973 : 6) กล่าวว่า การอ่านไม่ใช่กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลที่มองเห็นเป็นสิ่งสำคัญ แต่เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลสองประเภท ได้แก่ ข้อมูลที่เป็นตัวอักษรบนกระดาษที่ปรากฏแก่สายตา และข้อมูลที่สมองหรือประสบการณ์ของผู้อ่านเอง

ซึ่งข้อมูลประเภทที่ 2 นี้ค่อนข้างสำคัญต่อความเข้าใจในการอ่านมากกว่าข้อมูลที่ 1 ดังนั้น การวิเคราะห์แยกแยะความหมายในระดับคำจึงไม่ใช่สิ่งที่จำเป็น แต่มุ่งเน้นที่ความหมายของ ประโยคหรือข้อความองค์รวมมากกว่า

แฮร์ริส และสมิท (Harris and Smith 1986 : Unpage) กล่าวว่า การอ่านเป็นรูปแบบหนึ่ง ของการสื่อความหมาย เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ข่าวสาร และความรู้ระหว่างผู้เขียน และ ผู้อ่าน ในลักษณะการสื่อความระหว่างกันและกัน โดยผู้เขียนแสดงความคิดเห็นของตัวเองผ่านทาง ตัวอักษรตามรูปแบบการเขียนของแต่ละคน สำหรับผู้อ่านก็จะพยายามถอดความจากตัวอักษร ที่ผู้เขียนได้เขียนไว้ ซึ่งความสามารถในการถอดความนี้ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน คือ ความคุ้นเคยในหัวข้อเรื่อง ความคิดที่สำคัญของเรื่อง ตลอดจนความรู้ทางภาษาของผู้อ่าน

กู๊ดแมน, วัตสัน และเบิร์ก (Goodman, Watson and Burke 1987 : 43) กล่าวว่า การอ่าน เป็นกระบวนการทางภาษาศาสตร์เชิงจิตวิทยา ผู้อ่านจะเลือกตัวชี้แนะที่ปรากฏในบทอ่านเพื่อเดา ความหมายของเนื้อเรื่องทั้งหมดขณะที่ย่าน นอกจากนั้นการอ่านเป็นกระบวนการที่เริ่มต้น ด้วยการรับรู้ของสมองในขณะที่สมองรับรู้ตัวอักษร ผู้อ่านต้องมีการคาดการณ์ล่วงหน้า โดยอาศัย ความรู้เดิม และประสบการณ์ของผู้อ่าน

สำนักวิทยบริการ และเทคโนโลยีสารสนเทศ (2553 : 1) กล่าวว่า การอ่านเป็นการรับรู้ เรื่องราวโดยใช้สายตามองดูตัวอักษร แล้วสมองก็จะลำดับเป็นถ้อยคำ ประโยค และข้อความต่าง ๆ เกิดเป็นเรื่องราวตามความรู้ และประสบการณ์ของผู้อ่านแต่ละคน การอ่านช่วยให้เราสามารถ ติดตามความเคลื่อนไหว ความก้าวหน้า และความเปลี่ยนแปลงทั้งหลายได้ทันต่อเหตุการณ์ ฉะนั้น การอ่านจึงเป็นความจำเป็นต่อชีวิตของทุกคนในปัจจุบัน

จิราภรณ์ บุญณรงค์ (2554 : 20) กล่าวว่า การอ่านคือ กระบวนการทางสติปัญญาที่รับรู้ เข้าใจความหมายโดยมีตัวอักษร และสัญลักษณ์เป็นสื่อกลางแปลออกมาเป็นความคิด ซึ่งต้องอาศัย จินตนาการ และประสบการณ์เดิมเข้ามาเกี่ยวข้อง

ศุภลักษณ์ พุดตาเต (2563 : ไม่ปรากฏเลขหน้า) กล่าวว่า การอ่าน คือ กระบวนการรับรู้ และเข้าใจสารที่เป็นเอกลักษณ์อักษร จากนั้นจึงแปลสัญลักษณ์อักษรเหล่านั้นเป็นความรู้ โดยอาศัย ทักษะการอ่าน กระบวนการคิด ประสบการณ์ และความรู้ของผู้อ่าน รวมถึงเมื่ออ่านจบแล้ว ผู้อ่าน สามารถแสดงความคิดเห็นที่มีต่อเรื่องที่อ่าน ทั้งในลักษณะเห็นด้วยคล้อยตามหรือโต้แย้ง

สรุปได้ว่าการอ่านคือ การที่ตามองเห็นข้อมูลเป็นตัวอักษร และสมองสามารถแปลความ ออกมาเป็นความเข้าใจ ซึ่งการอ่านจะต้องอาศัยจินตนาการ และความรู้เดิมในการคาดเดาเนื้อหา ล่วงหน้า หลังจากนั้นแปลตัวอักษรเหล่านั้นเป็นความรู้ และเมื่อการอ่านสัมฤทธิ์ผล ผู้อ่านจะต้อง สามารถอธิบาย แสดงความคิดเห็นไม่ว่าจะเห็นด้วยกับสิ่งที่ได้เห็นหรือไม่ก็ตาม

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน

มีผู้เชี่ยวชาญ และนักการศึกษาด้านการอ่าน ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านไว้ดังนี้

ลุยซา อาราโฮ (Luisa Araujo. 2014 : 5404) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน หมายถึง การวัดความเข้าใจในการอ่านข้อความ เนื้อหาต่าง ๆ ซึ่งพัฒนาไปสู่การตีความ และเข้าใจเนื้อหาเชิงลึก ซึ่งวัดได้จากแบบสำรวจ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน

ไอกุล อักเม โทวา (Aigul Akhmetova. 2022 : 2) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน หมายถึง ประสิทธิภาพในการอ่าน และความสามารถในการใช้ทักษะการอ่านได้อย่างคล่องแคล่ว รวมถึงความเข้าใจในเนื้อหา

สุภาวดี คงจันทร์ (2556 : 8) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน หมายถึง การแสดงออกของผู้เรียนในการรับรู้ความหมายของคำศัพท์ สรุปใจความของเรื่องได้ ซึ่งวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่าน

เอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558 : 8) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน หมายถึง คะแนนความสามารถการอ่านจับใจความของผู้เรียนที่วัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

สิตรา ศรีहरา (2560 : 5) กล่าวว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน หมายถึง การอ่านของผู้เรียนเพื่อเก็บข้อมูลจากเรื่องที่อ่านเป็นหลัก ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถตีความ สรุปความจากเรื่องที่อ่านได้ว่าเรื่องนั้นเกี่ยวกับอะไร มีความสำคัญอย่างไร และต้องสามารถแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถามหรือตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ รวมไปถึงการคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบทดสอบทางการอ่านก่อนเรียน และหลังเรียน

สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน หมายถึง ความเข้าใจในการอ่าน และความสามารถในการใช้ทักษะการอ่านได้อย่างคล่องแคล่ว แสดงออกผ่านการรับรู้ความหมายของคำศัพท์ สรุปใจความของเรื่องได้ โดยคะแนนได้จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน ซึ่งผู้เรียนจะต้องสามารถตีความ สรุปความจากเรื่องที่อ่านได้ ว่าเรื่องนั้นเกี่ยวกับอะไร มีความสำคัญอย่างไร และต้องสามารถแสดงความคิดเห็น ตั้งคำถามหรือตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง ด้วยการพัฒนาทักษะนั้น จะสัมฤทธิ์ผลหรือไม่ขึ้นอยู่กับผลของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านเป็นหลัก เพราะจะทำให้ผู้วัดผล และผู้ถูกวัดผลทราบถึงความสามารถของตนเอง ซึ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านนั้น มีนักการศึกษาได้ให้ข้อมูลไว้ ดังนี้

เอเบอโซด และเฟรด (Jo Ann Aebersold and Mary Lee Field. 1997 : 492) สามารถแบ่งวิธีการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านได้ 2 วิธี ดังต่อไปนี้ คือ

1. วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบดั้งเดิม (Traditional Method of Testing Reading) ซึ่งได้แก่

1.1 ข้อคำถามแบบตัวเลือก (Multiple-choice Question) ข้อคำถามประเภทนี้จะประกอบด้วยตัวเลือกที่ถูกต้องเพียงตัวเลือกเดียว ส่วนตัวเลือกที่เหลือจะเป็นตัวลวง (Distracters) การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ประเภทนี้ ผู้สร้างจำเป็นต้องใช้เวลา ความคิด และทักษะต่าง ๆ เพื่อให้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ที่มีประสิทธิภาพ และน่าเชื่อถือ

1.2 การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านคำศัพท์ (Vocabulary Tests) เป็นการวัดที่เน้นความจำของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับคำศัพท์มากกว่าความเข้าใจในการอ่านโดยรวมของผู้เรียน

1.3 คำถามประเภท โคลซ (Cloze) แบบทดสอบนี้ผู้เรียนอ่านบทอ่านแล้วเติมคำที่เหมาะสมที่ถูกลบออกจากบทอ่านให้ถูกต้อง

1.4 คำถามที่ตอบสั้น และคำถามปลายเปิด (Short Answer and Open-ended Questions) ผู้เรียนจะอ่านบทอ่าน หลังจากนั้นผู้เรียนอ่านคำถามที่เกี่ยวข้องกับบทอ่านแล้วจึงเขียนประโยค 2-3 ประโยค หรือย่อหน้า 2-3 ย่อหน้าในการตอบคำถาม หรือผู้เรียนอาจเขียนสรุปความจากบทอ่าน

1.5 การเติมประโยคให้สมบูรณ์ (Completion Tasks) การวัดผลสัมฤทธิ์ประเภทนี้ ผู้เรียนต้องเติมประโยคที่ให้มาให้สมบูรณ์หลังจากที่ผู้เรียนอ่านบทอ่านแล้ว ผู้อ่านอาจใช้คำเดิมที่ปรากฏในบทอ่านมาเติมประโยคให้สมบูรณ์ หรือผู้เรียนต้องใช้การวิเคราะห์ และการตีความบทอ่านก่อนการเติมประโยคให้สมบูรณ์

1.6 การวัดตามสภาพจริง (Authentic Tasks) เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ และการประเมินการอ่านของผู้เรียนทั้งกระบวนการอ่าน ได้แก่ ก่อนอ่าน ขณะอ่าน และหลังอ่าน เป็นการประเมินผู้เรียนขณะทำกิจกรรมมุ่งปฏิบัติงานที่เป็นจริง และประเมินด้านจิตพิสัยของผู้เรียน ซึ่งได้แก่ แรงจูงใจ เจตคติ เป็นต้น

2. วิธีการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านในรูปแบบอื่น ๆ (Alternative Methods of Assessing Reading) ซึ่งได้แก่

2.1 การเขียนบันทึก (Journal) การเขียนบันทึกเป็นการให้ผู้เรียนได้มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการตรวจสอบความเข้าใจ การทำความเข้าใจบทอ่านด้วยตนเอง และการประยุกต์ความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม และเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ และความสามารถทางภาษาของผู้เรียน รูปแบบของบันทึกอาจเป็นทั้งรูปแบบที่ไม่เป็นทางการหรือเป็นทางการที่มีโครงสร้างประกอบ

ในการเขียน การเขียนบันทึกเป็นการวัด และการประเมินการอ่านที่มีความยืดหยุ่น และสามารถปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมกับกระบวนการเรียนการสอนหรือผู้เรียนได้

2.2 แฟ้มสะสมงาน (Portfolios) ถือเป็นแหล่งผลงานของผู้เรียน ซึ่งได้แก่ แบบฝึกหัด รายงาน ข้อสอบ การเขียนบันทึก และผลงานเขียนอื่น ๆ ที่สัมพันธ์กับการอ่านเพื่อแสดงถึงความก้าวหน้าทางการเรียนของผู้เรียน

2.3 การบ้าน สามารถวัด และประเมินบทอ่านของผู้เรียนได้เช่นเดียวกับครูผู้สอน สามารถตรวจสอบความเข้าใจในบทอ่าน และกระบวนการอ่านของผู้เรียนได้จากงานที่สัมพันธ์กับบทอ่านที่มอบหมายให้ผู้เรียน

2.4 การสังเกตของครูผู้สอน (Teacher Assessment Through Observation) เป็นการประเมินความเข้าใจในการอ่าน และการมีส่วนร่วมของผู้เรียนจากการสังเกตตามสภาพความเป็นจริง ในขณะที่เรียน และมีการบันทึกไว้โดยครูผู้สอน อาจมีการสร้างเกณฑ์การสังเกต และเกณฑ์การให้คะแนน

2.5 การประเมินตนเอง (Self Assessment) การประเมินตนเองเป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นสิ่งสำคัญ ผู้เรียนสามารถตั้งผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในการอ่านได้ด้วยตนเอง และสามารถประเมินความสามารถในการอ่านของตนได้เช่นกัน รูปแบบในการประเมินอาจเป็นแบบทดสอบให้เลือกตอบหรือเป็นมาตราส่วนเป็นต้น

2.6 การประเมินจากเพื่อนผู้เรียน (Peer Assessment) เป็นการประเมินการอ่านจากเพื่อนผู้เรียนด้วยกันในขณะที่เรียน ผู้เรียนจำเป็นต้องเข้าใจหลักการ และเกณฑ์ในการประเมินการอ่านของเพื่อนผู้เรียน แบบการประเมินอาจอยู่ในรูปของแบบสอบถามที่เป็นตาราง

ชาเรส อัลเดอสัน (Chales Alderson, 2000 : 202-233) ได้เสนอแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านไว้ดังนี้

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบเติมคำในช่องว่าง และแบบโครซ (Gap-filling and Cloze Test)

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบหลายตัวเลือก (Mutiple Choice)

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบเลือกตอบ (Althernative Objective)

3.1 การจับคู่ (Matching)

3.2 การเรียงลำดับ (Ordering)

3.3 คำถามแบบ 2 ตัวเลือก (Dichotomous Items)

4. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบแก้ไข (Editing Test)

5. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบเขียนตอบ (Short-answer Test)

วิชาฯ จิตวัตร์ (2543 : 295-311) ได้แบ่งประเภทของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านไว้ 2 ประเภท ดังนี้

1. การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านอย่างเป็นทางการ (Formal Measures) เป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านอย่างมีระบบซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

1.1 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบอิงกลุ่ม คือ การเปรียบเทียบคะแนน โดยใช้ผู้เรียนในกลุ่มเป็นเกณฑ์ว่า ผู้เรียนแต่ละคนในกลุ่มอยู่ระดับที่เท่าไรของกลุ่ม

1.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบอิงเกณฑ์ เป็นการวิเคราะห์ว่าผู้เรียนสามารถทำข้อสอบเกี่ยวกับวัตถุประสงค์ต่าง ๆ ได้ดีเพียงใด

2. การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Measures) เป็นกระบวนการเก็บข้อมูลหลายรูปแบบ ซึ่งประกอบด้วย

2.1 การสังเกตผู้เรียน (Kid-watching)

2.2 รายการคำอ่านที่คาดเคลื่อนไปจากบทอ่าน (Reading Miscue Inventory)

2.3 รายการคำอ่านอย่างไม่เป็นทางการ (Informal Reading Inventory)

2.4 การประเมินผลการเล่าเรื่อง (Assessing Free Recall)

2.5 การประเมินผลตนเอง (Self-report)

สรุปได้ว่า การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านนั้นมีทั้งแบบที่เป็นทางการที่เน้นการให้คะแนนแบบอิงกลุ่ม หรืออิงเกณฑ์ และแบบไม่เป็นทางการที่เป็นการสังเกตผู้เรียน ทั้งพฤติกรรมการอ่าน และพฤติกรรมการเรียน โดยผู้สอนสามารถประเมินด้วยสายตา ซึ่งสังเกตจากพฤติกรรมที่ผู้เรียนสามารถบรรลุได้ โดยตั้งเป็นวัตถุประสงค์ที่ต้องการวัด และดูว่าผู้เรียนสามารถทำได้หรือไม่ หรือแม้แต่การออกข้อสอบเป็นแบบประเมินที่มีทั้งแบบปรนัย และอัตนัยเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านว่าผู้เรียนสามารถเข้าใจในเนื้อหาหมากน้อยเพียงใด

ขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน

การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านนั้นจำเป็นจะต้องวัดให้ครอบคลุมระดับความเข้าใจในการอ่าน เพื่อที่จะตัดสินระดับความสามารถในการอ่านจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านได้อย่างถูกต้อง โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้นิยามไว้ ดังนี้

ฟินอคชีโย และซาโก (Finocchiaro and Sako, 1983 : 109) กล่าวว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านมีอยู่ด้วยกัน 3 แบบ คือ

1. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบอัตนัย คือแบบทดสอบความเรียง โดยให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน โดยเขียนคำตอบเป็นประโยคหรือข้อความยาว ๆ

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบปรนัย คือ แบบเลือกตอบ แบบถูกผิด แบบจับคู่ และแบบเติมคำ เป็นต้น

3. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบกึ่งปรนัย คือแบบทดสอบที่ต้องการคำตอบสั้น ๆ ให้เติมหรือต่อให้สมบูรณ์ ให้คะแนนโดยครูประจำชั้น หรือผู้ทดสอบที่มีความถนัดในการวัด

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านแบบปรนัยชนิดเลือกตอบนั้นเป็นที่นิยมเป็นอย่างมาก เพราะเป็นแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านที่ง่ายต่อการตรวจให้คะแนน และสามารถประเมินผลได้ทุกระดับ (อัมพวา อรุณพราหมณ์. 2540 : 58) ทั้งยังเป็นแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านที่มีความเที่ยงตรงสูง เนื่องจากได้คะแนนเหมือนกัน ไม่ว่าใครจะเป็นผู้ตรวจ สะดวกต่อการคิดคะแนน มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงข้อเดียว

เพียร์สัน และจอห์นสัน (Pearson and Johnson. 1989 : 488; อ้างถึงใน วันเพ็ญ วัฒนฐานะ. 2557 : 54) ได้แบ่งระดับคำถามในแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านไว้ดังนี้

1. คำถามที่มีคำตอบเด่นชัดในบทอ่าน (Textually Explicit Question) คือ คำถามที่ยึดบทอ่านเป็นหลัก คำในคำถามจะคล้าย ๆ คำในบทอ่าน คำถามแบบนี้ต้องการให้นักเรียนหาข้อเท็จจริงจากบทอ่าน และเข้าใจผู้เขียนกล่าวถึงอะไร ใช้วัดความเข้าใจในระดับแปลความ

2. คำถามที่มีคำตอบเป็นนัยในบทอ่าน (Textually Implicit Question) คือ คำถามแบบประสานข้อมูลที่มีในบทอ่านเข้ากับความรู้เดิมของผู้อ่าน ผู้อ่านจะต้องเข้าใจความหมายที่บทอ่านไม่ได้กล่าวถึงโดยตรง และเชื่อมโยงสิ่งที่รู้แล้วเข้ากับเนื้อเรื่องที่อ่าน ใช้วัดความเข้าใจระดับตีความ ขยายความ และสรุปความ

3. คำถามที่ใช้ประสบการณ์ในการตอบ (Scriptually Implicit Question) คือ คำถามที่ต้องการคำตอบที่ใช้ประสบการณ์ของผู้อ่านสัมพันธ์กับเรื่องที่อ่านอย่างเหมาะสม ใช้วัดความเข้าใจระดับสรุปความ

อัจฉรา วงศ์โสธร (2539 : 154-155) ได้กล่าวว่า เกณฑ์การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านนั้นสามารถพิจารณาได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ เกณฑ์ที่กำหนดตามส่วนประกอบของภาษาแบบแยกย่อย และเกณฑ์ที่กำหนดตามความสามารถโดยรวม มีรายละเอียดดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านที่เป็นเกณฑ์แบบย่อย ได้แก่

1.1 ความรู้ในด้านคำศัพท์ หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจคำศัพท์ และสำนวนต่าง ๆ

1.2 ความรู้ในด้านไวยากรณ์ หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ด้านไวยากรณ์ในการทำความเข้าใจกับคำสรรพนาม ความเชื่อมโยงของเนื้อความ เช่น การใช้คำสันธาน คำบุพบทที่กำหนดหน้าที่ของภาษาว่าเป็นการขอร้อง เชื้อเชิญ หรือขออนุญาต เป็นต้น

2. ความสามารถทางการอ่านที่เป็นเกณฑ์แบบรวม ได้แก่

2.1 ความสามารถในการเรียบเรียงความ หมายถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจบทอ่าน และสามารถตอบคำถามที่ให้เรียบเรียงถ้อยคำใหม่ โดยให้ได้ใจความเดิม หรือสามารถตอบคำถามแบบเลือกตอบ และแบบเรียงลำดับข้อความได้ โดยใช้ความรู้ด้านคำศัพท์ และความรู้ในด้านไวยากรณ์

2.2 ความสามารถในการอ่านข้อมูลที่เป็นรายละเอียด หมายถึง ความสามารถในการโยงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับใจความสำคัญของเรื่องได้ว่าเป็นรายละเอียดสนับสนุน หรือเป็นรายละเอียดที่ขัดแย้งกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลตรงกันข้าม ตลอดทั้งเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดต่าง ๆ

2.3 ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง ความสามารถในการระบุแก่นของเรื่อง หัวเรื่อง และใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

2.4 ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ประเมินความสัมพันธ์ของเนื้อความ และสุนทรียศาสตร์ของการใช้ภาษา หมายถึง ความสามารถในการใช้ความรู้ด้านคำศัพท์ ไวยากรณ์ ความเข้าใจเรื่องที่อ่าน และความรู้เกี่ยวกับรูปแบบลีลาภาษาที่ใช้ในบทอ่าน ที่เป็นตัวกระตุ้นวิเคราะห์ ประเมิน และสรุปบทอ่านได้ว่าเป็นสารประเภทใด ใช้ลีลาภาษาแบบเป็นทางการหรือไม่ ต้องเข้าใจเจตนา ทศนคติของผู้เขียนที่แฝงอยู่ สามารถวิพากษ์วิจารณ์ถึงเหตุ และผลที่เกิดขึ้นได้ ตลอดจนสามารถประเมินบทอ่านได้ว่ามีความชัดเจน เข้าสู่ประเด็น ไม่อ้อมค้อม และใช้ภาษาได้ กระชับหรือไม่

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านนั้นมีวิธีการที่หลากหลาย และหนึ่งในวิธีการที่ใช้อย่างแพร่หลายมากที่สุดคือการถามตอบแบบปรนัย ซึ่งเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านที่มีค่าความเที่ยงตรงมากที่สุด ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นประโยชน์ดังกล่าว และเพื่อให้การวิจัยนั้นแสดงผลที่ชัดเจน ผู้วิจัยจึงเลือกการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านที่ให้ผู้เรียนเลือกคำตอบจากตัวเลือกที่มีให้ โดยอาศัยการอ่าน การเข้าใจคำศัพท์ วลี และประโยคของตน ในการตีความสารจากบทอ่านที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารออกมาได้ โดยมีเกณฑ์การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน 3 ลักษณะ คือ 1) การเข้าใจคำศัพท์ และไวยากรณ์ 2) การเข้าใจบทอ่าน สามารถตอบคำถาม และจับใจความสำคัญของเรื่องได้ 3) ความสามารถในการสรุปความ และแสดงความคิดเห็น โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกบทอ่านที่เหมาะสมกับผู้เรียน ซึ่งมีเนื้อหาตามจุดประสงค์ และตรงตามตัวชี้วัด เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ถูกต้องตามความมุ่งหมายของงานวิจัยครั้งนี้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยต่างประเทศ

เดียวแมน และฮุสซิงท์ (Dieleman and Huisingsh, 2006 : 1-7) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่ยั่งยืนด้วยบอร์ดเกม เป็นการศึกษาทักษะร่วมกับการฝึกอบรม โดยมุ่งเน้นในการสร้างกระบวนการความจำ โดยเนื้อหาได้มีการอธิบายถึงความหมายของบอร์ดเกม ชนิดและบทบาทต่อการเรียนรู้ ผลปรากฏว่าบอร์ดเกมมีผลต่อการเปลี่ยนกระบวนการคิดของบุคคล และยังมีความสำคัญต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยสรุปได้ว่าบอร์ดเกมมีประโยชน์ต่อผู้เรียน และควรนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ในการศึกษา

อลิซาเบธ ซีเฮอร์ (Elizabeth Treher, 2011 : 1-9) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกม โดยมีความเชื่อว่า 1) การเรียนรู้เกิดจากการรับฟัง 2) ประสบการณ์นำไปสู่ความรู้ และ 3) การเรียนรู้ที่ดีที่สุดคือการลงมือปฏิบัติ อีกทั้งการนำบอร์ดเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการเรียนรู้นั้น นอกจากจะสร้างกระบวนการศึกษาแล้ว ยังเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เรียนเอง ผู้วิจัยทำการศึกษากับกลุ่มผู้เรียนที่เป็นพนักงานเกษตรกร และผู้ที่เกี่ยวข้องกับวงการเกษตรกร ผลปรากฏว่าหลังจากทำการทดสอบผู้เรียนมีคะแนนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ และมีการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนจากการทดลองมอบหมายงานให้ผู้เรียนศึกษาผ่านหนังสือห้องสมุด และบอร์ดเกม พบว่าผู้เรียนพึงพอใจกับบอร์ดเกมมากที่สุด ซึ่งบทสรุปดังกล่าว ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าการเรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมนั้นจะเป็นการพัฒนาอย่างยั่งยืนให้แก่ผู้เรียน

อีริก ดาลิน (Erik Dahlin, 2015) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้บอร์ดเกมในการจัดการเรียนรู้กับนักศึกษาจาก Royal Institute of Technology (Sweden) และ University of Cambridge (UK) เพื่อช่วยในการสอนในสาขาวิชาวิศวกรรม โดยมีเนื้อหากล่าวถึงบอร์ดเกมที่ช่วยให้การเรียนรู้ของผู้เรียนสามารถพิจารณาได้ตรงต่อปัญหาต่าง ๆ ในวิธีการที่แตกต่างจากเดิม อีกทั้งยังศึกษาผลของบอร์ดเกมว่าจะสามารถกระตุ้นผู้เรียนได้จริงหรือไม่ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำงานเป็นทีม และมีการอภิปรายกันภายในใจกลุ่มผู้เรียนเอง ผลปรากฏว่าบอร์ดเกมมีส่วนช่วยในการจัดการเรียนรู้ที่ยั่งยืน และมีส่วนสำคัญในการสื่อสารระหว่างบุคคล

ซาร่า มอสโทฟี (Sara Mostowfi, 2016 : 5454-5474) ทำการศึกษา และออกแบบบอร์ดเกมเพื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในช่วยวัย 7-12 ปี เรื่องการแยกขยะ โดยมีการสร้างบอร์ดเกม และเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในการเรียนรู้เรื่องการคัดแยกขยะ อีกทั้งผู้วิจัยมีการประเมินผลอย่างเป็นรูปธรรมเพื่อการพัฒนาบอร์ดเกมในโอกาสต่อไป โดยมีกลุ่มตัวอย่างจำนวน 20 คน โดยทั้งหมดนั้นได้เรียนรู้ผ่านบอร์ดเกมจำนวน 2 บอร์ดเกมคือ Fun Toolkit และ This of That Method ที่ผู้วิจัยทำการสร้างขึ้นมา ผลปรากฏว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจกับบอร์ดเกมที่ 1

คือ Fun Toolkit มากกว่า ผู้วิจัยจึงนำผลดังกล่าวไปพัฒนาปรับปรุงแก้ไขต่อไปเพื่อให้บอร์ดเกมดังกล่าวสามารถได้ทั้งในบ้าน และใน โรงเรียน

ไอดา เมกาวาตี (Ida Megawati. 2018 : 1-12) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการใช้เทคนิค DR-TA เพื่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยทำการเปรียบเทียบนักเรียนสองกลุ่ม กลุ่มแรกทำการเรียนรู้ด้วยวิธีปกติกับกลุ่มสองที่ทำการเรียนรู้ผ่านเทคนิค DR-TA ผลปรากฏว่าผู้เรียนที่ได้เรียนรู้ผ่านเทคนิค DR-TA นั้นมีคะแนนสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้ด้วยวิธีปกติ อีกทั้งยังมีความพึงพอใจในเทคนิคการสอนที่สูงขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเทคนิคการสอนแบบ DR-TA นั้นสามารถปรับปรุงและพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนได้ดี

สโลน่า ไมซารา (Sarona Maisarah. 2018 : 3) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการอ่าน โดยเทคนิค DR-TA ซึ่งช่วยในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการวิจัยครั้งนี้มีการตั้งคำถามเกี่ยวกับการใช้เทคนิค DR-TA ว่าสามารถช่วยให้ผู้เรียนสามารถเพิ่มความเข้าใจในการอ่านได้มากขึ้นหรือไม่อย่างไร โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อค้นคว้าประสิทธิภาพปัญหาอุปสรรคในการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้มีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ของ Sman 1 KutaBaro ในปีการศึกษา 2560/2561 โดยเริ่มจากวันที่ 10 ตุลาคม 2560 จนถึงวันที่ 24 ตุลาคม 2561 โดยมีเครื่องมือวิจัยได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน หลังเรียน และแบบสอบถาม สรุปผลการวิจัยได้ว่าผู้เรียนมีผลการทดสอบที่ดีขึ้นหลังจากได้รับการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เพราะเทคนิค DR-TA ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจแนวทางการอ่านมากขึ้น และมีความกระตือรือร้น รวมทั้งวิเคราะห์ห้อย่างมีวิจารณญาณ

เมริซ่า ซาฟิตรี (Melisa Safitri. 2022 : 288) วัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัยครั้งนี้คือเพื่อตรวจสอบว่าการอ่านแบบเทคนิค DR-TA ช่วยเพิ่มความเข้าใจในการอ่านหรือไม่ ข้อมูลที่ใช้ในการศึกษานี้รวบรวมโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยห้องสมุด แหล่งวรรณกรรมบางส่วนที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าประกอบด้วยหนังสือ และวารสาร ขั้นตอนที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเทคนิคการวิเคราะห์เป็นการระบุข้อมูลจากวรรณกรรม แหล่งที่มา การระบุตำแหน่ง การได้มาซึ่งข้อมูล การประเมินข้อมูล และการรวบรวมข้อมูลในการนำเสนองานวิจัย การค้นพบนี้การศึกษาแสดงให้เห็นว่าความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนเพิ่มขึ้นหลังรับการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ใช้ขั้นตอน 3 ขั้นตอน (การทำนาย การอ่าน และตรวจสอบ) ผลการทดสอบของนักเรียนสนับสนุนข้อค้นพบนี้และการใช้เทคนิค DR-TA สามารถช่วยให้นักเรียนแก้ไขปัญหาในการอ่านได้ โดยสรุปแนวทาง DRTA ถือเป็นวิธีการสอนที่ประสบความสำเร็จซึ่งช่วยยกระดับความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนได้

งานวิจัยในประเทศ

เพียงดาว ไชยสาร (2560 : 88-95) ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ DR-TA ร่วมกับแผนภูมิความหมาย โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ DR-TA ร่วมกับแผนภูมิความหมายให้นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด 2) ศึกษาการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ DR-TA ร่วมกับแผนภูมิความหมาย ให้นักเรียนมีคะแนนการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 70 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่า 70 ของนักเรียนทั้งหมด กลุ่มเป้าหมายในการทำวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ยูนิทอ 1 กลุ่ม 1) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฝายประถมศึกษา (ศึกษาศาสตร์) ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 39 คน รูปแบบการวิจัยเป็นการทดลองขั้นต้น (Pre-experimental Design) แบบกลุ่มเดียว มีการวัดผลหลังเรียน (One Shot Case Study) ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเฉลี่ยเท่ากับ 16.41 คิดเป็นร้อยละ 82.05 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 31 คน คิดเป็นร้อยละ 79.48 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) นักเรียนมีคะแนนการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยเท่ากับ 14.23 คิดเป็นร้อยละ 71.15 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ 29 คน คิดเป็นร้อยละ 74.35 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

อัมราภรณ์ หนูยอด (2561 : 21) การวิจัยนี้มีจุดประสงค์เพื่อ 1) สร้าง และหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 70/70 2) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาที่ใช้วิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ระหว่างก่อนเรียน-หลังเรียน 3) เพื่อพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักศึกษาที่ได้ใช้วิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ โดยนักศึกษาย่างน้อยร้อยละ 70 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ขึ้นไป การดำเนินการวิจัยใช้การทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษปีที่ 1 คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ทั้งหมด 30 คน ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาคือ แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 10 แผน หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด 20 เรื่อง แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ (ระหว่างเรียน) จำนวน 5 ชุด แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ (ก่อนเรียนและหลังเรียน) จำนวนอย่างละ 1 ชุด ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์มีค่าเท่ากับ 72.67/73.12 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 70/70 2) นักศึกษา

มีความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจหลังเรียนที่ใช้วิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 3) นักศึกษามีความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจที่ใช้วิธีการสอนแบบ DR-TA ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด 70/70

ธีรภาพ แซ่เจี๋ย (2561 : 720-729) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อน และหลังจากการเล่นบอร์ดเกม 2) เปรียบเทียบระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเล่นบอร์ดเกมของกลุ่มที่ได้เล่น และไม่ได้เล่น และ 3) เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังจากการเล่นบอร์ดเกมในกลุ่มที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิม โดยบอร์ดเกมที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในงานวิจัยนี้คือ บอร์ดเกม Settlers of Catan เพราะเป็นบอร์ดเกมที่มีองค์ประกอบของบอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้แก่ การระบุปัญหา การวิเคราะห์ การประเมินผล และการสรุปความ โดยให้กลุ่มเป้าหมายเล่นบอร์ดเกมเพียงอย่างเดียวไม่ได้มีกระบวนการอื่น ๆ เพื่อวัตถุประสงค์ที่เกิดจากบอร์ดเกมเพียงอย่างเดียว การดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีเชิงปริมาณ โดยเป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ Two Group Pretest-Posttest design เพื่อศึกษาผลของบอร์ดเกมที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 และ 2 ประจำปีการศึกษา 2560 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษา ชั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 แห่ง ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการเล่นบอร์ดเกม 1) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันจากก่อนเล่น 2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันของกลุ่มที่เล่นกับกลุ่มที่ไม่ได้เล่น และ 3) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณไม่ได้แตกต่างกันหลังเล่นบอร์ดเกมในกลุ่มที่มีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกันอยู่แต่เดิม ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกันแต่มีกระบวนการถอดบทเรียน ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณได้ ดังนั้นการใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงจำเป็นต้องใช้ร่วมกับกระบวนการอื่น

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 1-11) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA 2) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อน และหลังการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC 3) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และวิธี CIRC 4) เปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และวิธี CIRC กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลเมืองขลุง 1 (นุรวิทยาการ) อำเภอขลุง จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 62 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) หลังจากนั้นใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับสลากอีกครั้ง เพื่อเลือกห้องเรียนเข้ากลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 ซึ่งกำหนดให้กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA แผนการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.87 แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.89 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และวิธี CIRC มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 4) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และวิธี CIRC มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนแตกต่างกัน

จากการศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งต่างประเทศ และในประเทศ สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ที่มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจน โดยมุ่งเน้นผู้เรียนให้มีความสามารถด้านการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถทราบถึงความเหมาะสมเกี่ยวกับอัตราความเร็วในการอ่านว่าสื่อใดเหมาะสมกับความเร็วอย่างไร และยังสามารถสรุปความจากเรื่องที่อ่านเป็นภาษาของตนเองได้ เพราะการอ่านคือ การที่สายตาเห็นตัวอักษร และตีความได้จากประสบการณ์ของผู้เรียนเอง ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อ เนื่องจากการอ่านเป็นหนทางแก่การพัฒนาที่มีพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ในโลกกว้าง ซึ่งนอกจากประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ยังมีบอร์ดเกมที่ช่วยลดความตึงเครียด สร้างความสนุกสนาน และสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เอื้อต่อความคิดที่สร้างสรรค์ จินตนาการในการคาดเดาเนื้อเรื่องจากการอ่านต่าง ๆ และกิจกรรมที่มีความตื่นเต้น ผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ที่สอดแทรกอยู่ในบอร์ดเกม ซึ่งทั้งการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA และบอร์ดเกมนั้นต่างมีส่วนช่วยในการพัฒนา และยังส่งเสริมให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม ซึ่งจะเป็นสิ่งนำไปสู่ความสำเร็จตามเป้าหมายของการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมองเห็นความสำคัญที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์การอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขยายโอกาส ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองจันทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสฤติเดช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากเลือกกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม ผลการจับฉลาก ปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่ 1 คือ ม.3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มทดลองที่ 2 คือ ม.3/1 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง

2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยกลุ่มทดลอง 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และกลุ่มทดลอง 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA รูปแบบทดสอบเป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ เป็นการวัดก่อน และหลังเรียน

การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มีขั้นตอนการสร้าง และหาคุณภาพ ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยศึกษาจุดมุ่งหมายของหลักสูตร คุณภาพผู้เรียน เนื้อหา ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง และการประเมินผล การจัดการเรียนรู้

1.2 ศึกษาแนวคิด การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ซึ่งประกอบด้วย ขั้นตอนที่ 1 ขึ้นกำหนดวัตถุประสงค์ ขั้นตอนที่ 2 ขึ้นแนะนำอัตราความเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และตั้ง ขั้นตอนที่ 3 ขึ้นสังเกต ตรวจสอบ ขั้นตอนที่ 4 ขึ้นพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน ขั้นตอนที่ 5 ขึ้นกิจกรรมเสริม

1.3 ศึกษา และเลือกเนื้อหาที่จะใช้ในการจัดการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยคัดเลือกบทอ่านที่สามารถสร้างกระบวนการอ่าน และยังเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมกับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยเนื้อเรื่องที่มีความยากง่าย จำนวนคำศัพท์ โครงสร้างประโยคที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ดังนี้

ตาราง 3 สรุปตัวชี้วัด และเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

หน่วยที่	ชื่อหน่วยการเรียนรู้	ตัวชี้วัด	เนื้อหา	จำนวน (ชั่วโมง)
1	Reading 1	ต 1.1, ม 3/1	ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง	3
2	Reading 2	ต 1.1, ม 3/1	ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง	3
3	Reading 3	ต 1.1, ม 3/3	ระบุ และเขียนสื่อที่ไม่ใช่ ความเรียงรูปแบบต่าง ๆ ให้ สัมพันธ์กับประโยค และ ข้อความที่ฟังหรืออ่าน	3
4	Reading 4	ต 1.1, ม 3/4	เลือก/ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียด สนับสนุน และแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล และ ยกตัวอย่างประกอบ	3
5	Reading 5	ต 1.1, ม 3/4	เลือก/ระบุหัวข้อเรื่อง ใจความสำคัญ รายละเอียด สนับสนุน และแสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ พร้อมทั้งให้เหตุผล และ ยกตัวอย่างประกอบ	3
รวม				15

1.4 ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม

จำนวน 5 แผน เวลา 15 ชั่วโมง และการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA จำนวน 5 แผน เวลา 15 ชั่วโมง โดยดำเนินกิจกรรมตามขั้นตอน ดังนี้

1.4.1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม

1) ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ ผู้สอนนำเสนอชื่อเรื่องจากบทอ่าน เพื่อฝึกผู้เรียนให้คาดเดาเนื้อหา และกำหนดวัตถุประสงค์โดยใช้ประสบการณ์ ความสามารถ ความสนใจ

2) ขั้นตอนที่ 2 ขั้นแนะนำอัตราเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านบทอ่านอย่างคร่าว ๆ ก่อนตอบคำถามที่กำหนด

3) ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกตและตรวจสอบ ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อช่วยกันอ่านและถอดความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาในเอกสาร โดยกำหนดเวลา 15 นาที เพื่อสังเกต อัตราความเร็วในการอ่าน

4) ขั้นตอนที่ 4 ขั้นพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน หากผู้เรียนมีความสงสัยในเรื่องของความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

5) ขั้นตอนที่ 5 ขั้นกิจกรรมเสริม ผู้สอนนำเสนอบอร์ดเกม วิธีการเล่น กติกา และให้ผู้เรียนเล่นบอร์ดเกมที่กำหนด

1.4.2 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR - TA

1) ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ ผู้สอนนำเสนอชื่อเรื่องจากบทอ่าน เพื่อฝึกผู้เรียนให้คาดเดาเนื้อหา และกำหนดวัตถุประสงค์โดยใช้ประสบการณ์ ความสามารถ ความสนใจ

2) ขั้นตอนที่ 2 ขั้นแนะนำอัตราเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านบทอ่านอย่างคร่าว ๆ ก่อนตอบคำถามที่กำหนด

3) ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกตและตรวจสอบ ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อช่วยกันอ่านและถอดความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาในเอกสาร โดยกำหนดเวลา 15 นาที เพื่อสังเกต อัตราความเร็วในการอ่าน

4) ขั้นตอนที่ 4 ขั้นพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน หากผู้เรียนมีความสงสัยในเรื่องของความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

5) ขั้นตอนที่ 5 ขั้นกิจกรรมเสริม ผู้สอนให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดเพิ่มเติม โดยอ่านเอกสารอีกครั้ง เพื่อตอบคำถามที่กำหนด โดยผู้เรียนจะต้องตอบตามความเข้าใจในเนื้อหาของตนเองเป็นรายบุคคล

1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ เกี่ยวกับสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัด และประเมินผลการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญประเมินตามวิธีของลิเคอร์ต (Likert) ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

1.7 วิเคราะห์ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน แล้วเทียบเกณฑ์ระดับคุณภาพตามคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	มีคุณภาพเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้คะแนนเฉลี่ย 3.51 ขึ้นไป เป็นเกณฑ์คุณภาพความเหมาะสมที่ยอมรับว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ได้ ซึ่งจากผลการประเมินพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.77 มีคุณภาพความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มีคะแนนเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.70 มีคุณภาพความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเวลา ภาษา เนื้อหา และกิจกรรมการเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง เพื่อให้มีความถูกต้องครบถ้วน และเหมาะสมอย่างสมบูรณ์แบบแล้วจึงนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ เป็นแบบทดสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก สำหรับใช้ทดสอบก่อน และหลังการทดลอง โดยมีขั้นตอนการสร้าง และหาคุณภาพ ดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารรวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นหลักการในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ อีกทั้งศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2.2 ผู้วิจัยทำการสร้างตารางวิเคราะห์หลักสูตร โดยการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลาง จุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับพฤติกรรมในการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ 3 ด้านคือ 1) การเข้าใจคำศัพท์ และไวยากรณ์ 2) การเข้าใจบทอ่าน สามารถตอบคำถาม และจับใจความสำคัญของเรื่องได้ 3) ความสามารถในการสรุปความ และแสดงความคิดเห็น

2.3 สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ให้ครอบคลุมเนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้

2.4 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ และให้ข้อเสนอแนะ แล้วนำไปปรับปรุงแก้ไข

2.5 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของคำถาม และคำตอบ รวมทั้งประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบวัดกับมาตรฐาน ตัวชี้วัด และจุดประสงค์ โดยใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Objective Congruence) โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นวัดได้ตรงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบข้อนั้นไม่สามารถวัดได้ตรงจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนด

2.6 วิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยพิจารณาข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 - 1.0 ถือว่าเป็นข้อสอบที่มีความสอดคล้อง

2.7 นำแบบทดสอบที่ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกของข้อสอบเป็นรายข้อ โดยพิจารณาข้อทดสอบที่มีความยากง่ายอยู่ในเกณฑ์ 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนกอยู่ในเกณฑ์ 0.20 ขึ้นไปจำนวน 30 ข้อ

2.8 นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ที่ผ่านเกณฑ์การพิจารณาไปวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น โดยใช้สูตร คูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR-20) จากการวิเคราะห์พบว่า แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89

2.9 จัดพิมพ์แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง แบบกึ่งทดลอง (Quasi Experiment Research) โดยผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการวิจัยแบบสองกลุ่ม มีการทดสอบก่อน และหลังการทดลอง (Two Group Pretest Posttest) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังนี้

ตาราง 4 แบบแผนการวิจัยสองกลุ่ม มีการทดสอบก่อน และหลังการทดลอง (Two Group Pre-test Post-test Design)

กำหนดเข้ากลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน	ทดลอง	ทดสอบหลังเรียน
Gr ₁	O ₁	T ₁	O ₂
Gr ₂	O ₁	T ₂	O ₂

ความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

Gr ₁	แทน	กลุ่มทดลองที่ 1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม
Gr ₂	แทน	กลุ่มทดลองที่ 2 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA
O ₁	แทน	การวัดตัวแปรตามก่อนการทดลอง ซึ่งได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ

- O₂ แทน การวัดตัวแปรตามก่อนการทดลอง ซึ่งได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ
- T₁ แทน การดำเนินการทดลองโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับ บอร์ดเกม
- T₂ แทน การดำเนินการทดลองโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA รวมถึงการวัด ประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้อง อันจะเป็นประโยชน์ต่อการทำวิจัย ในครั้งนี้
2. ดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยการนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม และบันทึก คะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)
3. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งสองกลุ่ม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 แต่ละกลุ่มใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนกลุ่มละ 5 แผน ใช้เวลากลุ่มละ 15 ชั่วโมง

ตาราง 5 แสดงระยะเวลาดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ครั้งที่	เนื้อหา	จำนวน ชั่วโมง	กลุ่มทดลอง 1 (เทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม)	กลุ่มทดลอง 2 (เทคนิค DR-TA)
1	Reading 1	1	14.30-15.30	15.30-16.30
			วันศุกร์ที่ 3 พฤศจิกายน 2566	วันศุกร์ที่ 3 พฤศจิกายน 2566
2	Reading 1	1	15.30-16.30	14.30-15.30
			วันจันทร์ที่ 6 พฤศจิกายน 2566	วันจันทร์ที่ 6 พฤศจิกายน 2566

ตาราง 5 (ต่อ)

ครั้งที่	เนื้อหา	จำนวน ชั่วโมง	กลุ่มทดลอง 1 (เทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม)	กลุ่มทดลอง 2 (เทคนิค DR-TA)
3	Reading 1	1	14.30-15.30 วันพุธที่ 8 พฤศจิกายน 2566	15.30-16.30 วันพุธที่ 8 พฤศจิกายน 2566
4	Reading 2	1	15.30-16.30 วันศุกร์ที่ 10 พฤศจิกายน 2566	14.30-15.30 วันศุกร์ที่ 10 พฤศจิกายน 2566
5	Reading 2	1	14.30-15.30 วันจันทร์ที่ 13 พฤศจิกายน 2566	15.30-16.30 วันจันทร์ที่ 13 พฤศจิกายน 2566
6	Reading 2	1	15.30-16.30 วันพุธที่ 15 พฤศจิกายน 2566	14.30-15.30 วันพุธที่ 15 พฤศจิกายน 2566
7	Reading 3	1	14.30-15.30 วันศุกร์ที่ 17 พฤศจิกายน 2566	15.30-16.30 วันศุกร์ที่ 17 พฤศจิกายน 2566
8	Reading 3	1	15.30-16.30 วันจันทร์ที่ 20 พฤศจิกายน 2566	14.30-15.30 วันจันทร์ที่ 20 พฤศจิกายน 2566
9	Reading 3	1	14.30-15.30 วันพุธที่ 22 พฤศจิกายน 2566	15.30-16.30 วันพุธที่ 22 พฤศจิกายน 2566
10	Reading 4	1	15.30-16.30 วันศุกร์ที่ 24 พฤศจิกายน 2566	14.30-15.30 วันศุกร์ที่ 24 พฤศจิกายน 2566
11	Reading 4	1	14.30-15.30 วันจันทร์ที่ 27 พฤศจิกายน 2566	15.30-16.30 วันจันทร์ที่ 27 พฤศจิกายน 2566
12	Reading 4	1	15.30-16.30 วันพุธที่ 29 พฤศจิกายน 2566	14.30-15.30 วันพุธที่ 29 พฤศจิกายน 2566
13	Reading 5	1	14.30-15.30 วันศุกร์ที่ 1 ธันวาคม 2566	15.30-16.30 วันศุกร์ที่ 1 ธันวาคม 2566
14	Reading 5	1	15.30-16.30 วันพุธที่ 6 ธันวาคม 2566	14.30-15.30 วันพุธที่ 6 ธันวาคม 2566
15	Reading 5	1	14.30-15.30 วันศุกร์ที่ 8 ธันวาคม 2566	15.30-16.30 วันศุกร์ที่ 8 ธันวาคม 2566

4. ดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ ด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้ออีกครั้ง โดยทำการการบันทึกผลเป็นคะแนนหลังเรียน (Post-test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการทดสอบค่าที แบบไม่เป็นอิสระจากการ (t-test for Dependent Sample)
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการทดสอบค่าที แบบเป็นอิสระจากกัน (t-test for Independent Sample)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติพื้นฐาน

1. ค่าเฉลี่ย (Mean)
2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบ IOC (Index of Item Objective Congruence)
2. ค่าความยาก (p)
3. ค่าอำนาจจำแนก (r)
4. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบ โดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน

(Kuder - Richardson)

สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน

1. การทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
2. การทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระจากกัน (t-test for Independent Sample)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ตามลำดับดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน
p	แทน	ความน่าจะเป็นทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอเป็นลำดับตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 6 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน	คะแนนเต็ม	ร้อยละ	\bar{X}	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	30	47.22	14.17	2.02	16.77	0.00*
หลังเรียน	30	81.56	24.47	3.56		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีคะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษก่อนเรียนร้อยละ 47.22 ค่าเฉลี่ย 14.17 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 2.02 และหลังเรียน ร้อยละ 81.56 ค่าเฉลี่ย 24.47 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.56 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ตาราง 7 แสดงการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับหลังเรียน โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มทดลอง	คะแนนเต็ม	\bar{X}	ร้อยละ	S.D.	t	p
		หลังเรียน				
กลุ่มทดลองที่ 1						
ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม	30	24.47	81.56	3.56		
กลุ่มทดลองที่ 2					5.00	0.00*
ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR - TA	30	20.73	69.11	2.05		

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 7 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม โดยหลังเรียน ร้อยละ 81.56 ค่าเฉลี่ย 24.47 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.56 และกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA หลังเรียนร้อยละ 69.11 ค่าเฉลี่ย 20.37 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.05 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ 1 สูงกว่ากลุ่มทดลองที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัย เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

1. วัตถุประสงค์ของการวิจัย
2. วิธีดำเนินการวิจัย
3. สรุปผลการวิจัย
4. อภิปรายผล
5. ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

ในการวิจัย เรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีขั้นตอนในการดำเนินงานดังนี้

ประชากร และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากร ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขยายโอกาส ในเขตพื้นที่อำเภอเมืองจันทบุรี สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสฤทธิเดช สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาจันทบุรี เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยการจับฉลากเลือกกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม ผลการจับฉลาก ปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่ 1 คือ ม.3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม กลุ่มทดลองที่ 2 คือ ม.3/1 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง

2. แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA จำนวน 5 แผน ใช้เวลา 15 ชั่วโมง

3. แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เป็นข้อสอบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม และการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA และการวัดผลประเมินผลการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปฏิบัติตนได้ถูกต้อง อันจะเป็นประโยชน์ต่อการวิจัย

2. ดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ โดยการนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบก่อนเรียน (Pre-test)

3. ดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งสองกลุ่ม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 แต่ละกลุ่มใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวนกลุ่มละ 5 แผน ใช้เวลากลุ่มละ 15 ชั่วโมง

4. ดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ โดยการนำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่ม และบันทึกคะแนนที่ได้จากการทดสอบครั้งนี้เป็นคะแนนทดสอบหลังเรียน (Post-test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติ ดังนี้

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการทดสอบค่าทีแบบไม่เป็นอิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการทดสอบค่าทีแบบเป็นอิสระจากกัน (t-test for Independent Sample)

สรุปผลการวิจัย

จากการทดลองจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนภายใต้ความสามารถ และศักยภาพของผู้เรียน ดังที่สตอฟเฟอร์ (Stauffer Russell, 1975 : 2) ที่กล่าวว่าวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Direct Reading-thinking Activity) เป็นวิธีหนึ่ง

ที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง เพื่อเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน มุ่งฝึกกระบวนการคิด และกลั่นกรองข้อมูลที่ได้จากการอ่าน โครงสร้างทางภาษาในการส่งสารไปยังผู้อื่น ซึ่งเกิดจากกระบวนการอ่าน และตกผลึกความคิดรวบยอดได้ โดยมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ เป็นขั้นตอนเริ่มต้น โดยผู้สอนแจกใบงานอ่านเพื่อฝึกผู้เรียนให้คาดเดาเนื้อหา และกำหนดวัตถุประสงค์โดยใช้ประสบการณ์ ความสามารถ ความสนใจ โดยผู้วิจัยทำการแจกใบงานอ่าน ก่อนทำการตั้งคำถามผู้เรียนว่าเอกสารที่ได้รับเป็นเอกสารเกี่ยวกับสิ่งใด โดยผู้เรียนจะอาศัยเพียงการสังเกตจากชื่อเรื่อง และตอบคำถามตามความเข้าใจของตนเอง โดยไม่มีถูกหรือผิดแต่อย่างใด เพื่อให้ผู้เรียนฝึกการคาดเดาเนื้อหา ซึ่งคำตอบของผู้เรียนนั้นมีค่อนข้างหลากหลายตามความเข้าใจของผู้เรียนนั้น ๆ สอดคล้อง จารุวรรณ คำบุญเรือง (2556 : 171) ที่กล่าวว่า DR-TA (Directed Reading-thinking Activity) เป็นวิธีหนึ่งที่มีจุดมุ่งหมายในการฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง โดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง เพื่อเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน และฝึกกระบวนการคิดหลังจากนั้นผู้วิจัยทำการถามเพิ่มเติมว่าผู้เรียนเคยเห็นหรือเคยได้รับเอกสารประเภทนี้หรือไม่ ในคำถามนี้ยังคงให้ผู้เรียนตอบตามประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งบางคนเคยได้รับแต่อาจมีความคล้ายคลึงกับบทอ่านที่ผู้วิจัยนำเสนอ โดยผู้เรียนสามารถอธิบายเพิ่มเติมถึงเอกสารที่ตนเคยได้รับว่าเป็นอย่างไร ซึ่งฝึกให้ผู้เรียนอธิบายบทอ่านที่พบเจอได้ด้วยตัวเอง

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นแนะนำอัตราความเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยให้ผู้เรียนอ่านเอกสารคร่าว ๆ ในใจเป็นเวลา 1 นาที โดยผู้วิจัยแนะนำผู้เรียนว่าการอ่านนี้จะเป็นการอ่านแบบกวาดสายตารวดเร็วเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาในเบื้องต้น ยังไม่ต้องเน้นเนื้อหาโดยละเอียด ซึ่งหลังจากการอ่านคร่าว ๆ นี้ ผู้วิจัยได้ทำการสอบถามผู้เรียนว่าพบคำใดที่เป็นคำสำคัญที่อาจเป็นในความหลักของเนื้อหาบ้าง ซึ่งผู้เรียนช่วยกันตอบคำสำคัญที่ตนพบเจอจากการอ่านคร่าว ๆ ก่อนผู้วิจัยจะกำหนดอัตราความเร็วอีกครั้งเป็นเวลา 5 นาที ซึ่งผู้วิจัยแนะนำผู้เรียนว่าเป็นการอ่านข้าม อาจเป็นการอ่านชื่อเรื่อง หัวข้อย่อยที่สำคัญ และทำความเข้าใจเนื้อหาอีกครั้งพร้อมกับตรวจสอบความเข้าใจของตนเองว่าสอดคล้องกับความเข้าใจเดิมหรือไม่ โดยผู้วิจัยทำการเดินสอบถามส่วนตัวเป็นรายบุคคลว่าหลังจากอ่านข้ามอีกครั้งรายละเอียดของบทอ่านตรงกับที่คิดไว้คร่าวแรกหรือไม่ ซึ่งในส่วนนี้ ผู้เรียนบางคนมีทักษะในการคาดเดาที่ถูกต้อง และบางคนอาจยังเข้าใจคลาดเคลื่อนแต่ดีขึ้นเรื่อย ๆ ในแผนถัด ๆ ไป ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคน และความเข้าใจวิธีการอ่านด้วยเทคนิค DR-TA หลังจากนั้นผู้วิจัยทำการแจกแบบฝึกหัด เป็นคลังคำศัพท์ จำนวน 5 คำ หลังจากนั้นผู้วิจัยให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม และอ่านเอกสารอีกครั้ง

โดยกำหนดเวลา 15 นาที โดยผู้วิจัยแนะนำว่าเป็นการอ่านเพื่อศึกษา คือการอ่านซ้ำเพื่อพิจารณาเนื้อหาอีกครั้ง

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกต ตรวจสอบ เป็นขั้นตอนในการสังเกตการใช้อัตราความเร็วในการอ่าน โดยสังเกตการณ์ การขอความช่วยเหลือเกี่ยวกับการกำหนดวัตถุประสงค์ ซึ่งผู้วิจัยให้ผู้เรียนช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดจากพจนานุกรม ซึ่งผู้เรียนบางคนก็สามารถหาความหมายในเวลาอันรวดเร็ว แต่บางคนอาจจะยังต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติมจากเพื่อนร่วมกลุ่มหรืออาจถามเพิ่มเติมจากผู้วิจัย ซึ่งผู้วิจัยได้แนะนำทันที แต่เป็นการแนะนำวิธีการหาข้อมูลในพจนานุกรมเท่านั้น มิใช่การบอกความหมาย เพื่อฝึกผู้เรียนให้เกิดความคล่องตัวในการใช้คู่มือและเอกสารเพิ่มเติมที่ได้รับ หลังจากนั้นทำการเฉลยโดยการจับสลากตัวแทนแต่ละกลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในห้องเรียน และตรวจสอบความเข้าใจของตนเองว่าสอดคล้องกันหรือไม่

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้วิจัยให้ผู้เรียนอ่านเอกสารอีกครั้งเพื่อตอบคำถามที่กำหนดในแบบฝึกหัดเพิ่มเติม ในขั้นตอนนี้ผู้เรียนจะต้องตอบคำถามด้วยตนเองตามความเข้าใจในเนื้อหาของตนเองเป็นรายบุคคล โดยผู้เรียนทำการสรุปความ และตอบคำถามแบบอัตนัย โดยคำตอบจะต้องอยู่ในขอบข่ายของเนื้อหาที่กำหนด หากผู้เรียนตอบในประเด็นที่ครบถ้วน หรืออาจใกล้เคียงแต่ขาดหายไปเพียงบางส่วน ผู้วิจัยได้อนุมานว่าผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหาและวิธีการอ่าน หากตอบคลาดเคลื่อนไปจากเนื้อหาค่อนข้างมาก และขาดหายในประเด็นสำคัญ ผู้วิจัยจึงอนุมานว่าผู้เรียนยังต้องการคำแนะนำเพิ่มเติม ซึ่งผู้วิจัยได้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นคว้าคำตอบจากเนื้อหาที่ได้รับอีกครั้ง และชี้แนะให้เห็นถึงวิธีการอ่าน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายของการอ่านต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นกิจกรรมเสริม ในขั้นตอนนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนฝึกการคาดเดาเนื้อหา และสรุปความเป็นภาษาของตน รวมทั้งการหาความหมายของคำศัพท์จากประสบการณ์ที่ตนมีในการอธิบายความเพื่อบรรลุถึงจุดมุ่งหมาย ซึ่งตรงกับการเล่นบอร์ดเกม โดยในเบื้องต้นผู้วิจัยจะทำการเล่าเรื่องราว และอธิบายกฎกติกาการเล่นเพื่อกระตุ้นกระบวนการคาดเดาเนื้อหาของผู้เรียน ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้ใช้บอร์ดเกมจำนวน 2 เกมที่มีความยากง่ายต่างกันไป โดยบอร์ดเกมแรกจะเป็น When I Dream (นักท่องฝัน) เป็นบอร์ดเกมที่มีเนื้อหา และกติกาที่ไม่ซับซ้อน เป็นบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะการอ่าน และการคาดเดาจากคำศัพท์ที่กำหนดในการ์ด ซึ่งผู้วิจัยทำการแบ่งผู้เรียนเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน หลังจากนั้นจับสลากเลือกทีมเพื่อเป็นผู้เริ่มเล่นในตาแรก ซึ่งจะแบ่งกันเล่นทีมละรอบ โดยผู้เรียนจะต้องอ่านการ์ดคำศัพท์ที่เห็น และอธิบายให้เพื่อนร่วมทีมที่มีผ้าปิดตาเข้าใจเป็นภาษาอังกฤษในเวลาที่กำหนด รอบละ 5 นาที โดยเมื่อสิ้นสุดแต่ละรอบจะนับคะแนนจากคำศัพท์ที่ทายได้ และคะแนนพิเศษจากการนำคำศัพท์ที่ได้ทั้งหมดมาเรียบเรียงเป็นนิทาน

จากจินตนาการของตนเอง โดยจะถูกสร้างขึ้นจากผู้ที่ย้ายคำศัพท์ที่เป็นตัวแทนของแต่ละทีม ในรอบนั้น ๆ ซึ่งขั้นตอนนี้ผู้เรียน และเพื่อนร่วมทีมจะได้ฝึกจินตนาการ และความเข้าใจ ในคำศัพท์ที่ได้อ่าน รวมถึงการสรุปความเข้าใจจากสื่อที่อ่านเป็นคำพูดเพื่อสื่อสารกับบุคคลอื่น ๆ ต่อไป หลังจากแผนที่ 1 และแผนที่ 2 และแผนที่ 3 ในส่วนแผนที่ 4 และแผนที่ 5 ผู้วิจัยได้นำเสนอ บอร์ดเกม Werewolf (เกมล่าปริศนามนุษย์หมาป่า) ซึ่งเป็นบอร์ดเกมที่มีวิธีการเล่นที่เข้าใจง่าย รวมทั้งตัวละครการเล่นที่หลากหลาย ประยุกต์ได้และปรับเปลี่ยนได้หลายแบบ ทำให้ง่าย ต่อการดำเนินกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยใช้เวลาชั่วโมงสุดท้ายของ 4 แผนเพื่อดำเนินกิจกรรมของบอร์ดเกมนี้ โดยผู้เรียนดำเนินกิจกรรมโดยใช้ภาษาอังกฤษ และคลังคำศัพท์ที่ตนมีตามประสบการณ์ มาอธิบาย และสื่อสารต่อกัน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินเกม และผู้เรียนเป็นผู้ดำเนินกิจกรรม ซึ่งจากการสังเกต ผู้เรียนดำเนินกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน และเรียนรู้การสื่อสารผ่านการสังเกต พฤติกรรมของเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่ดำเนินกิจกรรมด้วยกัน และฝึกการคาดเดาความน่าจะเป็นจาก คำอธิบาย และการแก้ต่างของตัวละครต่าง ๆ ดังที่ อลิซาเบธ ทีเฮอร์ (Elizabeth Treher. 2011 : 3) กล่าวว่า บอร์ดเกมเป็นเครื่องมือสำคัญในการฝึกฝนทักษะปฏิบัติและการพัฒนาความรู้ในกลุ่มคน ทุกวัย ไม่เพียงแต่สร้างบรรยากาศที่น่าสนใจในการเรียนรู้แต่ยังมีบรรยากาศที่ไม่กดดัน และสนุกสนานในการดำเนินกิจกรรม โดยมีจุดมุ่งหมายเป็นการแข่งขันที่เสริมสร้างการเรียนรู้ ผู้เล่นสามารถศึกษาจากความผิดพลาดและบอร์ดเกมเองมีหน้าที่ในการเชื่อมโยงผู้เล่นเข้ากัน ในรูปแบบของ “ทีม”

ด้วยเหตุผลดังกล่าวส่งผลให้กลุ่มผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน พบว่าก่อนเรียนนักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน เท่ากับ 14.17 คิดเป็นร้อยละ 47.22 ส่วนหลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน เท่ากับ 24.47 คิดเป็นร้อยละ 81.56 เมื่อนำคะแนนเฉลี่ยระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมมาเปรียบเทียบกัน พบว่า ค่าสถิติ เท่ากับ 16.77 (p-value = 0.00) หมายความว่า หลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับ บอร์ดเกม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เพ็ญดาว ไชยสาร (2560 : 88-95) ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ DR-TA ร่วมกับแผนภูมิความหมาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้นักเรียนมีคะแนนการคิดวิเคราะห์เฉลี่ยไม่น้อยกว่า 70

ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเฉลี่ยเท่ากับ 16.41 คิดเป็นร้อยละ 82.05 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม มีผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม ตอบสนองต่อปัญหา และอุปสรรคทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน โดยการนำบอร์ดเกมมาเป็นกิจกรรมเสริมในขั้นตอนที่ 5 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนาน และกระบวนการเรียนรู้ที่แทรกซึม โดยที่ผู้เรียน ไม่รู้ตัว จากบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดำเนินกิจกรรม จากการทำผู้เรียนได้มีการเรียนรู้เรื่องราวของบอร์ดเกม กฎกติกาการเล่นที่มีความยากง่าย และซับซ้อนต่างกันไป ซึ่งสอดคล้องกับ ดิเอลแมน และฮุยซิง (Dielman and Huisingsh. 2006 : 7) ที่กล่าวว่าบอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมแก่การเรียนรู้ที่ต้องการสร้างเสริมประสบการณ์ โดยมีการจำลองสถานการณ์ ขึ้นมาภายใต้เงื่อนไขกฎเกณฑ์ที่ผู้เล่นยอมรับร่วมกัน เรียกว่า กติกา มีการยอมรับซึ่งกันและกัน ในผลของการแพ้ชนะ โดยกล่าวได้ว่า บอร์ดเกมคือ การเรียนรู้ที่ผู้เล่นได้ลงมือทำ และยอมรับความล้มเหลว ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาเป็นเพียงแค่บทบาทสมมติโดยผู้เล่นไม่จำเป็นจะต้องเสี่ยงผลที่อาจเกิดขึ้นจากชีวิตจริงตรงกับขั้นตอนของ DR-TA (Direct Reading-thinking Activity) ที่มีการฝึกกระบวนการคาดเดาเนื้อเรื่องจากข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นชื่อเรื่อง รูปภาพ แผนที่ หรือกราฟ ซึ่งบอร์ดเกมเองก็มีการ์ดเกมที่ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจจากสิ่งที่เห็น คำศัพท์ที่พบ และทำการคิดวิเคราะห์สรุปข้อมูลโดยใช้ภาษาของตน ซึ่งเกิดจากกระบวนการอ่านที่ฝึกฝนโดยการจัดการเรียนรู้ของ DR-TA (Direct Reading-thinking Activity) อีกทั้งการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงศักยภาพจากการดำเนินกิจกรรม โดยการอธิบายจากความคิดรวบยอด และประสบการณ์ของตนต่อเพื่อร่วมชั้นเรียน เพื่อให้ได้มาซึ่งความสัมฤทธิ์ผลของภารกิจที่ตนได้รับ ซึ่งเกิดจากการอ่านการ์ตูนในเวลาจำกัด และวิเคราะห์เนื้อหาสุดท้ายคือ การสรุปความและเชื่อมโยงเนื้อหาเข้าด้วยกัน ซึ่งเป็นขั้นกิจกรรมเสริมที่ง่ายต่อการเข้าใจของผู้เรียน ในขณะที่การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA (Direct Reading-thinking Activity) ในขั้นตอนที่ 5 ขั้นกิจกรรมเสริมจะเป็นเพียงการอ่าน และหาคำตอบที่ถูกต้อง โดยอาจมีการสรุปความเพิ่มเติมโดยใช้ภาษาของตน แต่ผู้เรียนบางคนจะยังคงติดอยู่ในเนื้อหาที่มีอยู่ตรงหน้า และเลือกที่จะไม่ใช้ศักยภาพที่ตนมีในการหาคำตอบได้ ในขณะที่บอร์ดเกมจะมีความตื่นเต้นที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเอาชนะจากกิจกรรมที่ชวนให้ผู้เรียนใช้ข้อมูล และประสบการณ์ที่ตนมีในการนำเสนอตัวตนของตัวเองที่ได้จากการ์ตูน เพื่อให้เพื่อนร่วมชั้นที่ร่วมกิจกรรมคล้อยตาม

หรือเชื่อถือในการสื่อสารของตน รวมทั้งการสรุปข้อมูลที่ได้รับจากการอ่าน ออกมาเป็นเนื้อหาที่แตกย่อยจากเดิมด้วยความเข้าใจที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์ที่ตนมี สุดท้ายการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม ยังช่วยลดความกดดันในการเรียนรู้ ไม่ตีกรอบความคิดเพียงข้อความที่เห็นตรงหน้า แต่ยังเพิ่มจินตนาการในการเรียนรู้ที่หลากหลายจากการเล่นที่หลากหลาย และมากมายของบอร์ดเกม ด้วยบอร์ดเกม 1 เกม อาจมีการเล่นที่หลากหลาย กติกาที่ไม่ตายตัวด้วยเพราะสามารถดัดแปลงตามความเหมาะสมของจำนวนผู้เรียน หรือเวลาในการดำเนินกิจกรรม ในขณะที่การจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA จะผูกติดกับเนื้อหาที่ได้รับเพียงเท่านั้น และไม่สามารถประยุกต์ตามสถานการณ์ตรงหน้าได้ จากข้อมูลทั้งหมดจึงเป็นเหตุผลที่กลุ่มที่ได้รับจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ซึ่งสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมสามารถแก้ไขปัญหา และอุปสรรคต่อการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มียังคงมีข้อจำกัดในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน ให้ผู้เรียนได้รับกิจกรรมเสริมที่ไม่สามารถใช้ศักยภาพที่ตนมีได้อย่างเต็มที่ ซึ่งเกิดขึ้นในขั้นตอนที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ไม่สามารถช่วยให้ผู้เรียนไปสู่วิธีคิดความสามารถในการคาดเดา และวิเคราะห์ข้อมูลที่ตนมีได้ โดยบางกลุ่มยังไม่สามารถเข้าใจการอ่าน และแสดงความคิดเห็นจากประสบการณ์ของตนเองได้ด้วยคิดในเรื่องของข้อมูลที่มีนั้นค่อนข้างเจาะจง และไม่ใช่นิสระทางความคิด ทำให้บางคนนี้อาจไม่มีประสบการณ์ร่วมกับเนื้อหาไม่สามารถบรรลุเป้าหมายได้ และผู้วิจัยยังคงจำเป็นที่จะต้องเข้ามาหยิบยื่นคำชี้แนะที่ค่อนข้างชัดเจนเกินไปจนผู้เรียนไม่สามารถพัฒนาศักยภาพในการอ่านของตนได้ เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดปัญหา และอุปสรรคในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถไปซึ่งจุดสูงสุดของความสามารถส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน อยู่ในระดับปานกลาง

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้การนำผลการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรมีการศึกษา และทำความเข้าใจในรายละเอียดของการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ให้ชัดเจนมากขึ้น และในการจัดกลุ่มของผู้เรียนควรมีการคำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน

2. ควรเลือกใช้บอร์ดเกมที่มีความยากง่ายให้เหมาะสมกับจำนวนประชากรของผู้เรียน อายุ และวิธีการเล่นที่ไม่ซับซ้อนเกินไป

3. ในการเขียนแผนควรคำนึงถึงระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรมของบอร์ดเกม เพื่อให้ได้ซึ่งประสิทธิภาพสูงสุดจากการดำเนินกิจกรรม

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม เช่น การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ การอ่านวิเคราะห์ และความคงทนต่อการเรียนรู้

2. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม ด้านการอ่านกับผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านการอ่าน ในระดับต่าง ๆ

3. ควรศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมในกลุ่มสาระ และรายวิชาอื่น ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาประสิทธิภาพหรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



บรรณานุกรม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ)**. กรุงเทพฯ : กระทรวงฯ.
- จารุวรรณ คำบุญเรือง. (2556). "การพัฒนาแผนการจัดการกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA," **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม**. 7(3) : 169 - 177.
- จิราภรณ์ บุญณรงค์. (2554). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการสอนด้วยเทคนิค KWL กับวิธีสอนแบบปกติ**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและวิธีสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ณัฐธิดา กลางประชา. (2557). "การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสอนอ่านแบบ Directed Reading-Thinking Activity," **วารสารศึกษาศาสตร์**. 37(1) : 53 - 59.
- ทักษพร โพธิ์เหมือน. (2561). **การพัฒนาการอ่านจับใจความโดยใช้เทคนิค 4W1H ส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ธีรภาพ แซ่เซี่ยง. (2561). "การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างวิจรรณญาณ ในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 3 ในโรงเรียนขนาดใหญ่ สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี," **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา**. 9(1) : 110-113.
- ปวีศา นามบุญจิตร. (2557). "ผลของการใช้เกมประกอบการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้คำศัพท์และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่," **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง**. 3(2) : 120 - 128.
- ปวีศา ประทุมจร. (2561). "การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ KWL Plus ร่วมกับเทคนิคการสอนอ่านแบบ DR-TA," **วารสารศึกษาศาสตร์**. 12(1) : 94 - 102.
- พระมหาเอกถักษณ์ เทพวิจิตร. (2558). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading-Thinking Activity)**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและวิธีสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- พัชรี ชวนฤทัย. (2563). การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- เพียงดาว ไชยสาร. (2560). "การศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้ DR-TA ร่วมกับแผนภูมิความหมาย," วารสารศึกษาศาสตร์. 11(4) : 89.
- ภัทรวิท สรรพคุณ. (2558). การพัฒนาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อส่งเสริมการใช้ยาปฏิชีวนะอย่างสมเหตุสมผล. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (สารสนเทศศาสตร์ทางสุขภาพ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- มงคล สุภอำพันวงษ์. (2562). การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน. จุฬานิพนธ์ วท.บ. (แอนิเมชันและสื่อสร้างสรรค์). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสยาม.
- รักษน พุทธรังสี. (2560). การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง. วิทยานิพนธ์ นศ.บ. (นิเทศศาสตร์). กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัตน์ทญา ไชตวัฒนาศัย. (2558). "การพัฒนาชุดกิจกรรมการสอนแบบ DR-TA เพื่อส่งเสริมความคิดรวบยอดในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4," วารสารศึกษาศาสตร์. 17(2) : 135 - 145.
- วันเพ็ญ วัฒนฐานะ. (2557). "การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยวิธี MIA และการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC," วารสารวิจัยรำไพพรรณี. 14(2) : 54.
- วิสาข์ จิตวัตร. (2543). "การพัฒนารูปแบบการสอนอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิชาการแบบเน้นภาระงานบูรณาการกับกลวิธีการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและกลวิธีตั้งคำถามผู้เขียน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี," วารสารวิชาการและวิจัยสังคมศาสตร์. 16(2) : 295 - 311.
- ศุภกัญฉน์ พุดตาเต. (2563). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการอ่าน. มหาสารคาม :
 วิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
 โรงเรียนนาเชือกพิทยาสรรค์.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาขึ้นพื้นฐาน. (2562). สรุปผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติ
 ขั้นพื้นฐาน ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการการศึกษา
 ขั้นพื้นฐาน.

- สถณี อาชวานันทกุล. (2559). **จักรวาลกระดานเดียว**. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : minimore.com/b/boardgame. 2 ธันวาคม 2563.
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ. (2553). **อ่านให้เป็นเห็นคุณค่าสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพแน่นอน**. นครปฐม : มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม.
- ลิตรา ศรีเหรา. (2560). **การพัฒนาความสามารถทางการอ่านเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยกิจกรรมแบบกว้างขวาง**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- สุภาวดี คงจันทร์. (2556). **ผลการสอนภาษาอังกฤษด้วยวิธีสอนอ่าน DR-TA ร่วมกับการใช้เพลงสากลที่มีต่อความสามารถในการฟังและความเข้าใจในการอ่าน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). สงขลา : มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- อมรรัตน์ ดาหลง. (2551). **การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะอ่านภาษาอังกฤษที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับท้องถิ่นจังหวัดตราด สำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 โรงเรียนเนินทรายวิทยาคม อำเภอเมือง จังหวัดตราด**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและวิธีสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัจฉรา วงศ์โสธร. (2539). **การทดสอบและการประเมินผลการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมพา อรุณพราหมณ์. (2540). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนตามคู่มือ**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อัมราภรณ์ หนูยอด. (2561). "การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ," *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*. 42(1) : 21-31.
- อัมราภรณ์ หนูยอด. (2562). "การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ผ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาภาษาอังกฤษ," *วารสารศึกษาศาสตร์*. 42(1) : 21 - 31.
- เอกลักษณ์ เทพวิจิตร. (2558). **การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA**. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและวิธีสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- Aigul, Akhmetova. (2022). "Assessing and validating young Kazakhstanis' reading skills in English, the impact of classroom climate, and their engagement on reading skills," **Indonesian Journal of Applied Linguistics**. 12(2) : 280-292.
- Chales, Alderson. (2000). "Assessing Reading," **Cambridge University Press**. 6(8) : 202 - 233.
- Deshpande, Amit. A. and Hunang, Samuel. (2011). **Simulation Games in Engineering Education**. Thesis M.E. (Industrial and Nuclear Engineering). Ohio : University of Cincinnati.
- Dielman, Hans. and Huisingh, Donald. (2006). "Games by Which to Learn and Teach About Sustainable Development," **Journal of Cleaner Production**. 14(2006) : 837 - 847.
- Elizabeth, Treher. (2011). **Learning with Board Games**. (Online). Available : thelearningkey.com. US : Northwestern University.
- El-Kouny, Abdel Salam. (2006). **The Effects of the Directed Reading-thinking Activity on EFL Students' Referential and Inferential Comprehension**. Thesis. M.Ed. (Curriculum and Instruction). Egypt : Suez Canal University.
- Erik, Dahlin. Jon. (2015). **Critical Evaluation of Simulations and Games as Tools for Expanding Student Perspectives on Sustainability**. Thesis. B.Tech. (Energy Technology). Sweden : Royal Institute of Technology.
- Finocchiaro, M. and Sako, S. (1983). "Language Testing," **Sage Jounals**. 2(1) : 109.
- Goodman, Y. M., Watson, D. and Burke, C. L. (1987). **Reading Miscue Inventory**. New York : Richard C. Owen.
- Harris, L. and Smith, C. (1986). **Reading Instruction Diagnostic Teaching in the Classroom**. New York : Mcmillan.
- Howard, Gardner. (2020). **Gardner's Theory of Multiple Intelligences**. (Online). Available : simplypsychology.org/multiple-intelligences.html. 30 November 2020.
- Ida Megawati. (2018). **The Effect of using Directed Reading-Thinking Activity on the Students' Reading Comprehension Viewed from the Students' Motivation**. Thesis. M.Ed. (Magister of Language Studies). Indonesia : University Muhammadiyah.
- Jo, Ann. and Mary, Lee, Field. (1997). "Studies in Second Language Acquisition," **Cambridge University Press**. 21(3) : 492 - 493.

- Liyang, Cheng. (2008). **The Key to Success English Language Testing in China**. (Online). Available : [researchgate.net/publication/236737095](https://www.researchgate.net/publication/236737095). 30 November 2020.
- Luisa, Araujo. (2014). "Reading Literacy Achievement," **Reading Literacy Achievement**. 17(3) : 5404-5406.
- Melisa, Safitri. (2022). "A review of Directed Reading Thinking Activity (DRTA) in teaching reading comprehension," **English Education Journal**. 13(2) : 288-302.
- Paulston, C. B. and Bruder, M. N. (1976). **Teaching English as a Second Language**. Cambridge : Winthrop.
- Richard, Duke. (1947). **Gaming: the Future's Language**. 1 st ed. New York : Wiley and Son.
- Richard, Fenner. (2015). **Critical Evaluaton of Simulations and Games as Tools for Expanding Student Perspectives on Sustainability**. (Online). Available : [researchgate.net/publication/278447261](https://www.researchgate.net/publication/278447261). 9 June 2019.
- Robert, Gagne. (1992). **Conditions of Learning**. (Online). Available : instructionaldesign.org/theories/conditions-learning. 30 November 2020.
- Sara, Mostowfi. (2016). "Designing Playful Learning by Using Educational Board Game for Children in The Age Range of 7-12," **International Journal**. 11(12) : 5453 - 5456.
- Sarana, Maisarah. (2018). **Using Direct Reading Thinking Activiry (DRTA) Technique to Teach Reading Comprehension for Eleventh Grade Students**. Thesis. M.Ed. (English Language Education). Indonesia : State Islamic University.
- Smith, Frank. (1973). **Psycholinguistics and Reading**. 1st ed. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Stauffer, Russell. G. (1975). **Directing Reading Maturity as a Cognitive Process**. New York : Harper and Row.
- Tierney, R. J. and Readence, J. (2005). **Reading Strategies and Practices**. 6 th ed. Boston : Allyn and Bacon.
- Wikipedia. (2021). "**Board game?**". (Online). Available : en.wikipedia.org/wiki/Board_game. 30 November 2021.



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ก
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

- | | |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| 1. อาจารย์ยอติราช เกิดทอง | หัวหน้าภาควิชาทดสอบและวิจัยการศึกษา
คณะครุศาสตร์ มหาลัษยราชภัฏรำไพพรรณี |
| 2. ดร.ณรัตน์ชนพร อันทะศรี | ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสฤษดิเดช
จังหวัดจันทบุรี |
| 3. นางสาวยุวดี แก้วสอน | ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนศรียานุสรณ์ จังหวัดจันทบุรี |
| 4. นางสาวกิมเอ็ง วงศ์วาริ | ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนเบญจมานุสรณ์ จังหวัดจันทบุรี |
| 5. นางสาวสุดารัตน์ นุชบา | ครู วิทยฐานะครูชำนาญการ
โรงเรียนสฤษดิเดช จังหวัดจันทบุรี |

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ข
หนังสือขอความร่วมมือในการทำวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๘๗๐

คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๙ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์อติราช เกิดทอง

ด้วย นางสาวพนารถ พึ่งเจริญ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ด้านทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปกติร่วมกับเทคนิค DR-TA กับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค DR-TA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” โดยมีอาจารย์ ดร.ณัฐฉินุช จุยก้าวศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธันวดี ดอนวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี “ภูมิปัญญาแห่งภาคตะวันออกสู่สากล”

RAMBHAJ BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : Wisdom of the East Leads to Internationalization



ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๘๖๙

คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๙ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสฤชดิเดช

ด้วย นางสาวพนารถ พึ่งเจริญ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ด้านทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปกติร่วมกับเทคนิค DR-TA กับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค DR-TA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” โดยมีอาจารย์ ดร.ณัฐธินุช จุยก้าวังศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธันวดี ดอนวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เห็นว่าบุคลากรในหน่วยงานของท่านคือ นางณรัตน์ธนพร อันทะศรี เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์: ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี “ภูมิปัญญาแห่งภาคตะวันออกสู่สากล”

RAMBHAI BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : Wisdom of the East Leads to Internationalization



ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๘๗๒

คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๙ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ


เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนศรียานุสรณ์

ด้วย นางสาวพนารถ พึ่งเจริญ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ด้านทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปกติร่วมกับเทคนิค DR-TA กับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค DR-TA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” โดยมีอาจารย์ ดร.ณัฐธินุช จุยก้าวังศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธันวดี ดอนวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เห็นว่าบุคลากรในหน่วยงานของท่านคือ นางสาวยุวดี แก้วสอน เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี “ภูมิปัญญาแห่งภาคตะวันออกสู่สากล”

RAMBHAH BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : Wisdom of the East Leads to Internationalization



ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๘๗๑

คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๙ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ
เรียน นางสาวกิมเอ็ง วงศ์วารี

ด้วย นางสาวพจนารถ พึ่งเจริญ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ด้านทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปกติร่วมกับเทคนิค DR-TA กับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค DR-TA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” โดยมีอาจารย์ ดร.ณัฐธินุช จุยก้าววงศ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธันวดี ตอนวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)
คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี “ภูมิปัญญาแห่งภาคตะวันออกสู่สากล”

RAMBHAH BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : Wisdom of the East Leads to Internationalization



ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๘๘๗

คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๓ กรกฎาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย


เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสฤชดิเดช

ด้วย นางสาวพจนารถ พึ่งเจริญ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ ด้านทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบปกติร่วมกับเทคนิค DR-TA กับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค DR-TA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” โดยมีอาจารย์ ดร.ณัฐณิชา จุยก้าวังค์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธันวดี ดอนวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้การดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้ นางสาวพจนารถ พึ่งเจริญ เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)
คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๘๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี “ภูมิปัญญาแห่งภาคตะวันออกสู่สากล”

RAMBHAH BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : Wisdom of the East Leads to Internationalization



ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๘๗๓

คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๙ มิถุนายน ๒๕๖๖

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสฤชดิเดช

ด้วย นางสาวพนารถ พึ่งเจริญ นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาภาษาอังกฤษ ด้านทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจระหว่งการจัดการเรียนรู้แบบปกติร่วมกับเทคนิค DR-TA กับการจัดการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมร่วมกับเทคนิค DR-TA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๓” โดยมีอาจารย์ ดร.ณัฐนินุช จุยกาวังค์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธันวดี ดอนวิเศษ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เห็นว่าบุคลากรในหน่วยงานของท่านคือ นางสาวสุดารัตน์ บุชบา เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรตรี)

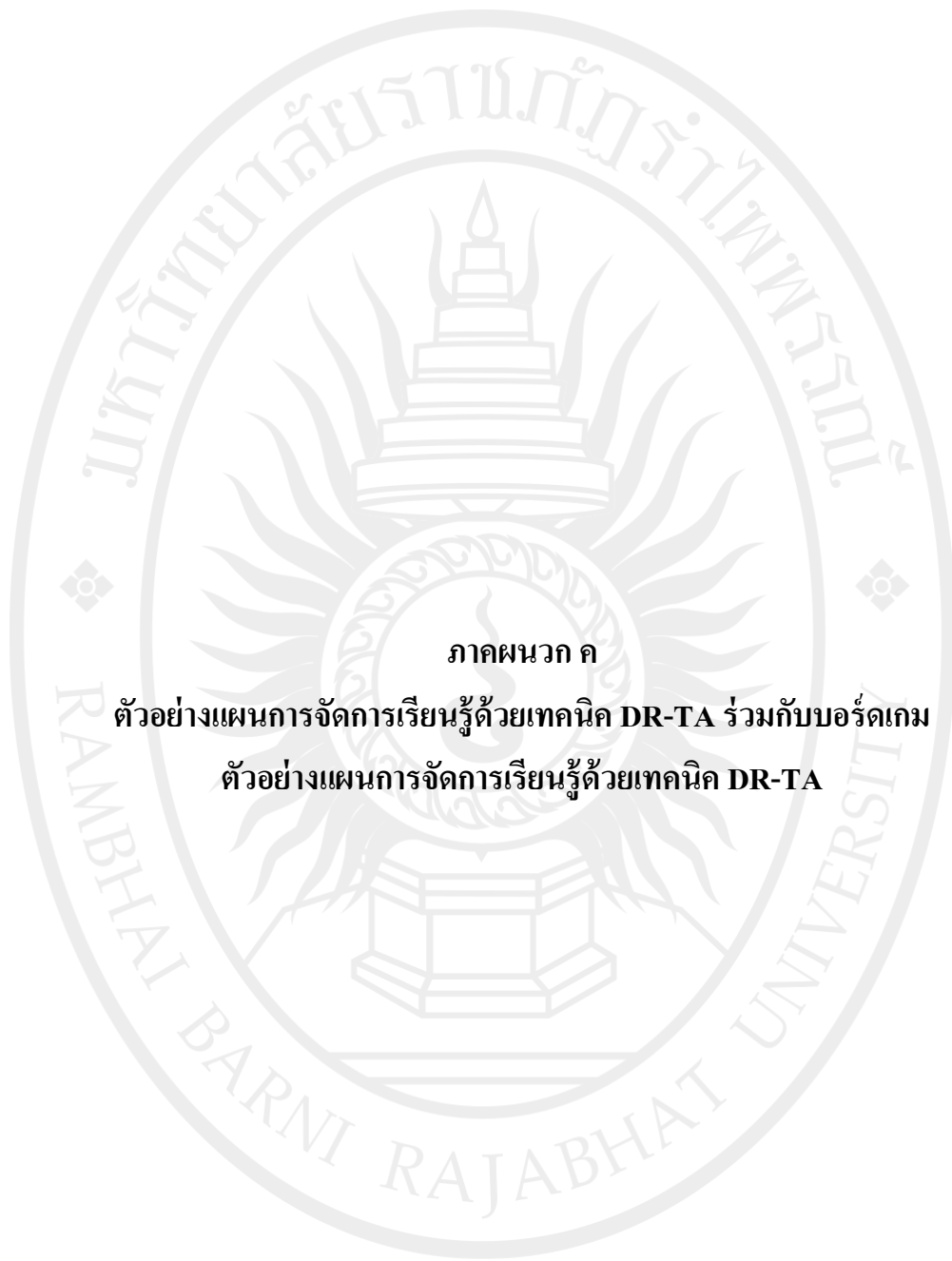
คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี “ภูมิปัญญาแห่งภาคตะวันออกสู่สากล”

RAMBHAH BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : Wisdom of the East Leads to Internationalization



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

การจัดการเรียนด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566
 รหัสวิชา อ23102 ชื่อวิชา ภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Reading 1 เวลาที่ใช้สอน 3 ชั่วโมง

1. สาระ / มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระสำคัญ

การฝึกอ่านภาษาอังกฤษจากบทความ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ นั้น เป็นกิจกรรมการอ่านที่สามารถพัฒนาความรู้ ความเข้าใจควบคู่กับการฝึกฝนการอ่านให้เกิดขึ้นด้วยตนเอง กิจกรรมการอ่านภาษาอังกฤษโดยวิธี DR-TA เป็นวิธีการอ่านรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยฝึกทักษะการอ่านให้เกิดความเข้าใจเนื้อเรื่อง สามารถตีความ ลำดับเหตุการณ์ จับใจความสำคัญ สรุปความ และตอบคำถามได้ถูกต้อง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ม.3/1 ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน

2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

คำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายในการประดิษฐ์ การบอกทิศทาง ป้ายประกาศต่าง ๆ การใช้อุปกรณ์

- Passive Voice ที่ใช้ในโครงสร้างประโยคง่าย ๆ เช่น is/are + past participle
- คำสันธาน (Conjunction) เช่น and/but/or/before/after/because etc.
- คำเชื่อม (Connective words) เช่น first,... Second,... Third,... Fourth,... Next,...

Then, ... Finally,... etc.

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ความเข้าใจ (K)

ผู้เรียนมีความเข้าใจความหมายของคำศัพท์เนื้อเรื่อง รวมถึงสามารถตอบคำถามจากเรื่อง
จับใจ และสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมฝึกทักษะเพื่อร่วมกันอภิปราย และสรุปผลจากเรื่องที่อ่านได้

ด้านคุณลักษณะ (A)

ผู้เรียนมีความสนใจ และตั้งใจเรียน รวมถึงการร่วมกันทำกิจกรรมฝึกทักษะ

4. สาระการเรียนรู้

- ใบงานฝึกอ่านที่ 1 เรื่อง เอกสารแนะนำการใช้หน้ากากอนามัย
- ใบงานฝึกอ่านที่ 2 เรื่อง เอกสารแนะนำการดูแลตนเองในช่วงโควิด
- คำศัพท์ : filter, damp, sanitizer, ensure, bridge, self – care, uncertainly, nourish, tremendous, anxiety

5. สมรรถนะ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

- มีสามารถรับและส่งสาร ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และ
ทัศนะของตนเองจากเรื่องที่อ่านอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาอย่างสร้างสรรค์

5.2 ความสามารถในการคิด

- มีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

- มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการแก้ไขปัญหา

5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- มีความสามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้
- มีความสามารถในการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

5.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

- มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสืบค้นข้อมูลสารสนเทศได้อย่างสร้างสรรค์

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 6.2 มีวินัย
- 6.3 ใฝ่เรียนรู้
- 6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 ขึ้นกำหนดวัตถุประสงค์ และ ขั้นตอนที่ 2 แนะนำอัตราความเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ

1. ผู้สอนทำการแจกใบงานฝึกอ่านที่ 1 เป็นเอกสารแนะนำการใช้หน้ากากอนามัยให้ผู้เรียนทุกคน และถามผู้เรียนด้วยประโยคดังนี้

THIS IS NOT A MEDICAL PRODUCT. HAND WASH IT BEFORE USE.

The HK Mask design allows user to put in filters such as 2 or 3 ply tissue paper or shop towel. Change the filter every 4 hours or as soon as it is damp.

HOW TO WEAR A MASK

- 1/ Clean your hands with soap and water or hand sanitiser before touching the mask.
- 2/ Open the mask cover, place the filter (2 layers of tissue paper/shop towel/kitchen towel) in between the mask. Close the mask cover, ensure the filter sticks out of the upper cover and the bottom corners.
- 3/ Place the top of the mask (the side with wire) on the bridge of your nose, place loop in around your ears. Make sure the mask is covering you mouth and nose.
- 4/ Place the ties around your head and secure with a knot. First tie the collar, then tied back of head.
- 5/ Mould or pinch the wire to the shape of your nose.
- 6/ Avoid touching the outside of your mask (especially when you are outdoor), as this is where the germs and viruses will gather.

HOW TO REMOVE A MASK	HOW TO CLEAN YOUR MASK
1/ When removing the mask, avoid touching the front. Only touch the ear loops/ties.	1/ Make sure you remove the filter (tissues/shop towel) and throw it to your bin. DO NOT REUSE FILTER!
2/ Remove filter (tissues/shop towel) and throw it to the bin.	2/ Wash the cotton mask with water and soap.
3/ Clean your hands with soap and water or hand sanitizer.	3/ Air dry your cotton mask and iron it for sanitisation.

Check out our shop for more patterns.

ETSY- The name of the shop - Hongkongers
<https://www.etsy.com/uk/listing/791168975/reusable-face-mask-can-add-filter>

1.1 ผู้เรียนคิดว่าเอกสารนี้คือเอกสารประเภทใด? (ผู้เรียนสามารถตอบตามความเข้าใจของตนเอง)

1.2 ผู้เรียนเคยเห็น หรือเคยได้รับเอกสารประเภทนี้หรือไม่? (ผู้เรียนตอบตามประสบการณ์ของตนเอง)

2. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเอกสารคร่าว ๆ ในใจ กำหนดเวลา 5 นาที ก่อนทำการแจกแบบฝึกหัดที่ 1

3. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อช่วยกันอ่านและถอดความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาในเอกสาร โดยกำหนดเวลา 15 นาที เพื่อสังเกตอัตราความเร็วในการอ่าน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกต ตรวจสอบ และขั้นตอนที่ 4 พัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

1. ผู้สอนทำการสอบถามผู้เรียนถึงเนื้อหาที่ได้อ่านว่าคืออะไร มีรายละเอียดสำคัญอย่างไรบ้าง ซึ่งผู้เรียนสามารถช่วยกันตอบในกลุ่ม โดยผู้วิจัยทำการสุ่มจับฉลากเลือก

2. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดที่ 1.1 โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์ดังต่อไปนี้

1) filter =

2) damp =

3) Sanitizer =

4) ensure =

5) bridge =

3. เมื่อผู้เรียนมีความสงสัยในเรื่องของความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

4. ผู้สอน และผู้เรียนช่วยกันเฉลยภายในชั้นเรียน

5. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดที่ 1.2 เพิ่มเติม โดยอ่านเอกสารอีกครั้ง เพื่อตอบคำถามต่อไปนี้ โดยผู้เรียนจะต้องตอบตามความเข้าใจในเนื้อหาของตนเองเป็นรายบุคคล ดังนี้

Directions: Read the information and answer the questions.

1) What is the main idea of this instruction manuals?

.....

2) How many step for wear mask?

.....

3) What has to do before touch mask?

.....

4) When removing the mask, what have to avoid and what can do?

.....

5) Can the cotton mask wash by water?

.....

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ และ ขั้นตอนที่ 2 แนะนำอัตราความเร็วในการอ่าน
ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ

1. ผู้สอนทำการแจกใบงานฝึกอ่านที่ 2 เป็นเอกสารแนะนำการดูแลตนเองในช่วงโควิดให้ผู้เรียนทุกคน และถามผู้เรียนด้วยประโยคดังนี้



1.1 ผู้เรียนคิดว่าเอกสารนี้คือเอกสารประเภทใด? (ผู้เรียนสามารถตอบตามความเข้าใจ

ของตนเอง

1.2 ผู้เรียนเคยเห็น หรือเคยได้รับเอกสารประเภทนี้หรือไม่? (ผู้เรียนตอบตามประสบการณ์ของตนเอง)

2. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเอกสารคร่าว ๆ ในใจ ก่อนทำการแจกแบบฝึกหัดที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกต ตรวจสอบ และ**ขั้นตอนที่ 4** พัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

1. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อช่วยกันอ่านและถอดความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาในเอกสาร โดยกำหนดเวลา 15 นาที เพื่อสังเกตอัตราการเร็วในการอ่าน

2. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดที่ 2.1 โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์ดังต่อไปนี้

1) self - care =

2) uncertainly =

3) nourish =

4) tremendous =

5) anxiety =

3. เมื่อผู้เรียนมีความสงสัยในเรื่องของความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

4. ผู้สอน และผู้เรียนช่วยกันเฉลยภายในชั้นเรียน

5. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดที่ 2.2 เพิ่มเติม โดยอ่านเอกสารอีกครั้ง เพื่อตอบคำถามต่อไปนี้ โดยผู้เรียนจะต้องตอบตามความเข้าใจในเนื้อหาของตนเองเป็นรายบุคคล ดังนี้

Directions: Read the information and answer the questions.

1) What is the main idea of this instruction manuals?

.....

2) How many tips are there?

.....

3) Based on the information, how many hours should we sleep?

.....

4) Have you ever meditated and how?

.....

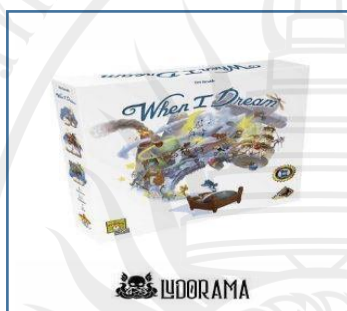
5) Why self-care is important for now a day?

.....

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นกิจกรรมเสริม

1. ผู้สอนทำการนำเสนอบอร์ดเกมที่มีชื่อว่า When I dream โดยให้ผู้เรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน ตามความเหมาะสมของชั้นเรียน และผู้สอนอธิบายวิธีการเล่น กฎกติกา และวิธีได้คะแนน

**8. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้**

1. บอร์ดเกม When I dream
2. ใบงานฝึกอ่านที่ 1 เรื่อง เอกสารแนะนำการใช้หน้ากาอนามัย
3. ใบงานฝึกอ่านที่ 2 เรื่อง เอกสารแนะนำการดูแลตนเองในช่วงโควิด
4. แบบฝึกหัดที่ 1.1, 2.1, 1.2 และ 2.2
5. พจนานุกรม (Dictionary)

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องวัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) ผู้เรียนมีความเข้าใจ ความหมายของคำศัพท์ เนื้อเรื่อง รวมถึงสามารถ ตอบคำถามจากเรื่อง จับใจความ และสรุปความ จากเรื่องที่ได้	- ตรวจสอบแบบฝึกหัดที่ 1.1, 2.1, 1.2 และ 2.2	- แบบฝึกหัดที่ 1.1, 2.1, 1.2 และ 2.2	- ทำใบงานครบทุก ข้อ และตรงต่อเวลา

สิ่งที่ต้องวัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ กิจกรรมฝึกทักษะเพื่อ ร่วมกันอภิปราย และสรุปผล จากเรื่องได้	- สังเกตการอ่าน	- แบบสังเกตการ อ่าน	- อยู่ในระดับดี ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) ผู้เรียนมีความสนใจ และ ตั้งใจเรียน รวมถึงการร่วม ทำกิจกรรมฝึกทักษะ	- สังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้	- แบบสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้	- อยู่ในระดับดี ขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แนวทางการแก้ไขหรือพัฒนา

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

ลงชื่อ.....ผู้เขียนแผนการจัดการเรียนรู้
(.....)
...../...../.....

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติ
(.....)
...../...../.....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

การจัดการเรียนด้วยเทคนิค DR-TA

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2566

รหัสวิชา อ23102

ชื่อวิชา ภาษาอังกฤษ

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Reading 1

เวลาที่ใช้สอน 3 ชั่วโมง

1. สาระ / มาตรฐานการเรียนรู้ / ตัวชี้วัด

สาระสำคัญ

การฝึกอ่านภาษาอังกฤษจากบทความ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ นั้น เป็นกิจกรรมการอ่านที่สามารถพัฒนาความรู้ ความเข้าใจควบคู่กับการฝึกฝนการอ่านให้เกิดขึ้นด้วยตนเอง กิจกรรมการอ่านภาษาอังกฤษโดยวิธี DR-TA เป็นวิธีการอ่านรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยฝึกทักษะการอ่านให้เกิดความเข้าใจเนื้อเรื่อง สามารถตีความ ลำดับเหตุการณ์ จับใจความสำคัญ สรุปความ และตอบคำถามได้ถูกต้อง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ตัวชี้วัด

ต 1.1 ม.3/1 ปฏิบัติตามคำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายที่ฟังและอ่าน

2. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

คำขอร้อง คำแนะนำ คำชี้แจง และคำอธิบายในการประดิษฐ์ การบอกทิศทาง ป้ายประกาศต่าง ๆ การใช้อุปกรณ์

- Passive Voice ที่ใช้ในโครงสร้างประโยคง่าย ๆ เช่น is/are + past participle

- คำสันธาน (Conjunction) เช่น and/but/or/before/after/because etc.

- คำเชื่อม (Connective words) เช่น first,... Second,... Third,... Fourth,... Next,...

Then, ... Finally,... etc.

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

ด้านความรู้ความเข้าใจ (K)

ผู้เรียนมีความเข้าใจความหมายของคำศัพท์เนื้อเรื่อง รวมถึงสามารถตอบคำถามจากเรื่อง
จับใจ และสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้

ด้านทักษะกระบวนการ (P)

ผู้เรียนสามารถปฏิบัติกิจกรรมฝึกทักษะเพื่อร่วมกันอภิปราย และสรุปผลจากเรื่องที่อ่านได้

ด้านคุณลักษณะ (A)

ผู้เรียนมีความสนใจ และตั้งใจเรียน รวมถึงการร่วมกันทำกิจกรรมฝึกทักษะ

4. สาระการเรียนรู้

- ใบงานฝึกอ่านที่ 1 เรื่อง เอกสารแนะนำการใช้หน้ากากอนามัย
- ใบงานฝึกอ่านที่ 2 เรื่อง เอกสารแนะนำการดูแลตนเองในช่วงโควิด
- คำศัพท์ : filter, damp, sanitizer, ensure, bridge, self – care, uncertainly, nourish, tremendous,

anxiety

5. สมรรถนะ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

5.1 ความสามารถในการสื่อสาร

- มีสามารถรับและส่งสาร ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และ
ทักษะของตนเองจากเรื่องที่อ่านอันเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาอย่างสร้างสรรค์

5.2 ความสามารถในการคิด

- มีทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

5.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา

- มีความสามารถในการแสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการแก้ไขปัญหา

5.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

- มีความสามารถทำงานกลุ่มร่วมกับผู้อื่นได้
- มีความสามารถในการนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน

5.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

- มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสืบค้นข้อมูลสารสนเทศได้อย่างสร้างสรรค์

6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- 6.1 ซื่อสัตย์สุจริต
- 6.2 มีวินัย
- 6.3 ใฝ่เรียนรู้
- 6.4 มุ่งมั่นในการทำงาน

7. กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ชั่วโมงที่ 1

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์ และ ขั้นตอนที่ 2 แนะนำอัตราความเร็วในการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ

1. ผู้สอนทำการแจกใบงานฝึกอ่านที่ 1 เป็นเอกสารแนะนำการใช้หน้ากากอนามัยให้ผู้เรียนทุกคน และถามผู้เรียนด้วยประโยคดังนี้

THIS IS NOT A MEDICAL PRODUCT. HAND WASH IT BEFORE USE. 🙅

The HK Mask design allows user to put in filters such as 2 or 3 ply tissue paper or shop towel. Change the filter every 4 hours or as soon as it is damp.

HOW TO WEAR A MASK

- 1/ Clean your hands with soap and water or hand sanitiser before touching the mask. 
- 2/ Open the mask cover, place the filter (2 layers of tissue paper/shop towel/kitchen towel) in between the mask. Close the mask cover, ensure the filter sticks out of the upper cover and the bottom corners. 
- 3/ Place the top of the mask (the side with wire) on the bridge of your nose, place loop in around your ears. Make sure the mask is covering you mouth and nose. 
- 4/ Place the ties around your head and secure with a knot. First tie the collar, then tied back of head. 
- 5/ Mould or pinch the wire to the shape of your nose. 
- 6/ Avoid touching the outside of your mask (especially when you are outdoor), as this is where the germs and viruses will gather.

HOW TO REMOVE A MASK	HOW TO CLEAN YOUR MASK
1/ When removing the mask, avoid touching the front. Only touch the ear loops/ties.	1/ Make sure you remove the filter (tissues/shop towel) and throw it to your bin. DO NOT REUSE FILTER!
2/ Remove filter (tissues/shop towel) and throw it to the bin.	2/ Wash the cotton mask with water and soap.
3/ Clean your hands with soap and water or hand sanitizer.	3/ Air dry your cotton mask and iron it for sanitisation.

Check out our shop for more patterns.

ETSY- The name of the shop - Hongkongers
<https://www.etsy.com/uk/listing/791168975/reusable-face-mask-can-add-filter>

1.1 ผู้เรียนคิดว่าเอกสารนี้คือเอกสารประเภทใด? (ผู้เรียนสามารถตอบตามความเข้าใจของตนเอง)

1.2 ผู้เรียนเคยเห็น หรือเคยได้รับเอกสารประเภทนี้หรือไม่? (ผู้เรียนตอบตามประสบการณ์ของตนเอง)

2. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเอกสารคร่าว ๆ ในใจ กำหนดเวลา 5 นาที ก่อนทำการแจกแบบฝึกหัดที่ 1

3. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อช่วยกันอ่านและถอดความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาในเอกสาร โดยกำหนดเวลา 15 นาที เพื่อสังเกตอัตราความเร็วในการอ่าน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกต ตรวจสอบ และ**ขั้นตอนที่ 4** พัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

4. ผู้สอนทำการสอบถามผู้เรียนถึงเนื้อหาที่ได้อ่านว่าคืออะไร มีรายละเอียดสำคัญอย่างไรบ้าง ซึ่งผู้เรียนสามารถช่วยกันตอบในกลุ่ม โดยผู้วิจัยทำการสุ่มจับฉลากเลือก

5. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดที่ 1.1 โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์ดังต่อไปนี้

1) filter =

2) damp =

3) Sanitizer =

4) ensure =

5) bridge =

6. เมื่อผู้เรียนมีความสงสัยในเรื่องของความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือเพื่อพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน

7. ผู้สอน และผู้เรียนช่วยกันเฉลยภายในชั้นเรียน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ชั่วโมงที่ 2

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ และ ขั้นตอนที่ 2 แนะนำอัตราความเร็วในการอ่าน ที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ และสื่อ

1. ผู้สอนทำการแจกใบงานฝึกอ่านที่ 2 เป็นเอกสารแนะนำการดูแลตนเองในช่วงโควิด ให้ผู้เรียนทุกคน และถามผู้เรียนด้วยประโยคดังนี้



1.1 ผู้เรียนคิดว่าเอกสารนี้คือเอกสารประเภทใด? (ผู้เรียนสามารถตอบตามความเข้าใจของตนเอง)

1.2 ผู้เรียนเคยเห็น หรือเคยได้รับเอกสารประเภทนี้หรือไม่? (ผู้เรียนตอบตามประสบการณ์ของตนเอง)

2. ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเอกสารคร่าว ๆ ในใจ ก่อนทำการแจกแบบฝึกหัดที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสังเกต ตรวจสอบ และขั้นตอนที่ 4 **พัฒนาความเข้าใจในการอ่าน**

3. ผู้สอนให้ผู้เรียนแบ่งกลุ่มเพื่อช่วยกันอ่านและถอดความหมายเกี่ยวกับเนื้อหาในเอกสาร โดยกำหนดเวลา 15 นาที เพื่อสังเกตอัตราความเร็วในการอ่าน
4. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดที่ 2.1 โดยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์ดังต่อไปนี้

1) self - care =

2) Uncertainly =

3) nourish =

4) tremendous =

5) anxiety =

5. เมื่อผู้เรียนมีความสงสัยในเรื่องของความหมายของคำศัพท์ ผู้สอนสามารถให้ความช่วยเหลือเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์

6. ผู้สอน และผู้เรียนช่วยกันเฉลยภายในชั้นเรียน

ชั่วโมงที่ 3

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นกิจกรรมเสริม

1. ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดที่ 1.2 และ 2.2 เพิ่มเติม โดยอ่านเอกสารอีกครั้ง เพื่อตอบคำถามต่อไปนี้ โดยผู้เรียนจะต้องตอบตามความเข้าใจในเนื้อหาของตนเองเป็นรายบุคคล ดังนี้

Exercise 1

Directions: Read the information and answer the questions.

- 1) What is the main idea of this instruction manuals?

.....

- 2) How many step for wear mask?

.....

- 3) What has to do before touch mask?

.....

- 4) When removing the mask, what have to avoid and what can do?

.....

- 5) Can the cotton mask wash by water?

.....

Exercise 2

Directions: Read the information and answer the questions.

1) What is the main idea of this instruction manuals?

.....

2) How many tips are there?

.....

3) Based on the information, how many hours should we sleep?

.....

4) Have you ever meditated and how?

.....

5) Why self-care is important for now a day?

.....

8. สื่อการเรียนรู้ / แหล่งการเรียนรู้

1. ใบงานฝึกอ่านที่ 1 เรื่อง เอกสารแนะนำการใช้หน้ากากอนามัย
2. ใบงานฝึกอ่านที่ 2 เรื่อง เอกสารแนะนำการดูแลตนเองในช่วงโควิด
3. แบบฝึกหัดที่ 1.1, 2.1, 1.2 และ 2.2
4. พจนานุกรม (Dictionary)

9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่ต้องวัดและประเมินผล	วิธีวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
ด้านความรู้ความเข้าใจ (K) ผู้เรียนมีความเข้าใจ ความหมายของคำศัพท์ เนื้อเรื่อง รวมถึงสามารถ ตอบคำถามจากเรื่อง จับใจความ และสรุปความ จากเรื่องที่อ่าน ได้	- ตรวจแบบฝึกหัดที่ 1.1, 2.1, 1.2 และ 2.2	- แบบฝึกหัดที่ 1.1, 2.1, 1.2 และ 2.2	- ทำใบงาน ครบทุกข้อ และตรงต่อเวลา
ด้านทักษะกระบวนการ (P) ผู้เรียนสามารถปฏิบัติ กิจกรรมฝึกทักษะเพื่อ ร่วมกันอภิปราย และสรุปผล จากเรื่องได้	- สังเกตการอ่าน	- แบบสังเกต การอ่าน	- อยู่ในระดับดี ขึ้นไป
ด้านคุณลักษณะ (A) ผู้เรียนมีความสนใจ และตั้ง ใจในเรียน รวมถึงการร่วมทำ กิจกรรมฝึกทักษะ	- สังเกตพฤติกรรม การเรียน	- แบบสังเกต พฤติกรรมการเรียน	- อยู่ในระดับดี ขึ้นไป

บันทึกผลหลังการจัดการเรียนรู้

ผลที่เกิดขึ้นกับผู้เรียน

.....

.....

.....

ปัญหาที่พบจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

.....

.....

.....

แนวทางการแก้ไขหรือพัฒนา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้เขียนแผนการจัดการเรียนรู้

(.....)

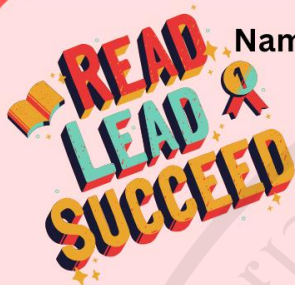
...../...../.....

ลงชื่อ.....ผู้อนุมัติ

(.....)

...../...../.....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



Name..... Classroom..... No.....



THIS IS NOT A MEDICAL PRODUCT. HAND WASH IT BEFORE USE.

The HK Mask design allows user to put in filters such as 2 or 3 ply tissue paper or shop towel. Change the filter every 4 hours or as soon as it is damp.

HOW TO WEAR A MASK

- 1/ Clean your hands with soap and water or hand sanitiser before touching the mask.
- 2/ Open the mask cover, place the filter (2 layers of tissue paper/shop towel/kitchen towel) in between the mask. Close the mask cover, ensure the filter sticks out of the upper cover and the bottom corners.
- 3/ Place the top of the mask (the side with wire) on the bridge of your nose, place loop in around your ears. Make sure the mask is covering you mouth and nose.
- 4/ Place the ties around your head and secure with a knot. First tie the collar, then tied back of head.
- 5/ Mould or pinch the wire to the shape of your nose.
- 6/ Avoid touching the outside of your mask (especially when you are outdoor), as this is where the germs and viruses will gather.

<p>HOW TO REMOVE A MASK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/ When removing the mask, avoid touching the front. Only touch the ear loops/ties. 2/ Remove filter (tissues/shop towel) and throw it to the bin. 3/ Clean your hands with soap and water or hand sanitizer. 	<p>HOW TO CLEAN YOUR MASK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/ Make sure your remove the filter (tissues/shop towel) and throw it to your bin. DO NOT REUSE FILTER! 2/ Wash the cotton mask with water and soap. 3/ Air dry your cotton mask and iron it for sanitisation.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Check out our shop for more patterns.

ETSY- The name of the shop - Hongkongers
<https://www.etsy.com/uk/listing/791168975/reusable-face-mask-can-add-filter>

Exercise 1.1

- 1)filter =
- 2)damp =
- 3)sanitizer =
- 4)ensure =
- 5)bridge =

ลิขสิทธิ์ของ บริษัท สยามอินเตอร์เอดิวทิวส์ จำกัด

**READ
LEAD
SUCCEED**

Name..... Classroom..... No.....

2

Tips for Self-Care During COVID-19

During times of change and uncertainty it is ever more important to incorporate self-care and structure into your schedule. And while your typical self-care routine may no longer be available, there are ways to stay healthy and remain connected. Every day take a moment (or more) to take care of yourself.

- Exercise**
Exercising increases energy levels, improves happiness and doesn't have to take place in a gym. Take a virtual workout class at home or spend some time outdoors walking or biking.
- Eat Healthy**
The foods we choose to nourish our bodies and the way we enjoy them can have a tremendous impact on our mental and physical health. Be purposeful when restocking on groceries and pick up foods that boost your mood such as oatmeal, nuts, and even dark chocolate.
- Sleep**
Sleep plays a major role in our overall health, improving emotional regulation and management of anxiety. It's important to get 7 to 9 hours of sleep, especially during times of stress. Try to limit your exposure to the news and social media a couple of hours before bed.
- Learn and Explore**
Research shows people engaged in learning feel more confidence, hope and purpose. Keep your mind active by taking virtual tours of museums, reading, trying new recipes, or solving puzzles.
- Structure and Routines**
Having regular times for eating, going to bed and rising in the morning, exercising, and working or studying can help maintain a sense of normalcy. Take breaks throughout the day, first thing in the morning or before bed to slow down and be present. The practice of pausing, breathing, and just "being" is essential to our well-being and mental health because it helps us reduce stress, worry less and it enhances feelings of resiliency.
- Practice Mindfulness**
Our connections with others help us cope with the ups and downs in life. Keep in contact with friends, family and co-workers through phone and video calls.
- Talk with a Friend**

For mental health resources visit EachMindMatters.org
 National Suicide Prevention Lifeline: 1.800.273.8255
 The Peer-Run Warm Line: 1.855.845.7415 for peer-run non-emergency emotional support

EachMind MATTERS
 KNOW THE SIGNS
 Funded by counties through the Mental Health Services Act (Prop 63)



Exercise 2.1

- 1)self - care =
- 2)uncertainly=
- 3)nourish =
- 4)tremendous =
- 5)anxiety =

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Name..... Classroom..... No.....

Exercise 1.2

Directions: Read the information and answer the questions.

1) What is the main idea of this instruction manuals?
.....

2) How many step for wear mask?
.....

3) What has to do before touch mask?
.....

4) When removing the mask, what have to avoid and what can do?
.....

5) Can the cotton mask wash by water?
.....



Exercise 2.2

Directions: Read the information and answer the questions.

1)What is the main idea of this instruction manuals?
.....

2)How many tips are there?
.....

3)Based on the information, how many hours should we sleep?
.....

4)Have you ever meditated and how?
.....

5)Why self-care is important for now a day?
.....



แบบประเมินการทำกิจกรรมตามใบงาน
การทำกิจกรรมฝึกทักษะ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Reading 1

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการประเมิน

เลข ที่-	ชื่อ - สกุล	ใบงานที่ 1	ใบงานที่ 2	ใบงานที่ 3	ทำใบงานครบทุกข้อ	ส่งใบงานตรงต่อเวลา	ผลการประเมิน		หมายเหตุ
					✓	✓	ผ่าน	ไม่ผ่าน	
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

เกณฑ์การประเมินการทำกิจกรรมตามใบงาน

กิจกรรม		ผลการประเมิน
ทำใบงานครบทุกข้อ	✓	ผ่าน
ส่งใบงานตรงต่อเวลา	✓	

เกณฑ์การประเมินการอ่าน

รายการ การประเมิน	ระดับคุณภาพ / ระดับคะแนน				น้ำหนัก ความสำคัญ	คะแนน รวม
	ดีมาก (4)	ดี (3)	พอใช้ (2)	ปรับปรุง (1)		
ความถูกต้อง	อ่าน ออกเสียง ถูกต้อง	อ่าน ออกเสียง ผิด 1-2 คำ	อ่าน ออกเสียง ผิด 3-5 คำ	อ่าน ออกเสียง ผิด 5 คำ ขึ้นไป	2	8
อภิปราย และ สรุปผลจาก เรื่องได้	อภิปราย และ สรุปผลได้ ทุกครั้ง	อภิปราย และ สรุปผล 3-5 ครั้ง	อภิปราย และ สรุปผล 1-2 ครั้ง	ไม่สามารถ อภิปราย และ สรุปผลได้	2	8

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
14-16	ดีมาก
11-13	ดี
8-10	พอใช้
น้อยกว่า 8	ปรับปรุง

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน
การทำกิจกรรมระหว่างเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Reading 1

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติ

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	ให้ความ ร่วมมือ ในการ จัดการเรียน การสอน (2 คะแนน)	แสดงความ กระตือรือร้น ในการเรียน (2 คะแนน)	ตั้งใจทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย (2 คะแนน)	มีความ รับผิดชอบ ต่องานที่ได้รับ มอบหมาย (2 คะแนน)	ส่งงานที่ ได้รับ มอบหมาย ตามเวลาที่ กำหนด (2 คะแนน)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						

แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
การทำกิจกรรมระหว่างเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Reading 1

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย / ลงในช่องรายการสังเกตพฤติกรรมที่ผู้เรียนปฏิบัติ

เลข ที่	ชื่อ - สกุล	ให้ความ ร่วมมือ ในการ จัดการเรียน การสอน (2 คะแนน)	แสดงความ กระตือรือร้น ในการเรียน (2 คะแนน)	ตั้งใจทำงาน ตามที่ได้รับ มอบหมาย (2 คะแนน)	มีความ รับผิดชอบ ต่องานที่ได้รับ มอบหมาย (2 คะแนน)	ส่งงานที่ ได้รับ มอบหมาย ตามเวลาที่ กำหนด (2 คะแนน)
21						
22						
23						
24						
25						
26						
28						
28						
29						
30						

เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมการเรียนรู้

คะแนน	ระดับ
9-10	ดีมาก
7-8	ดี
5-6	พอใช้
0-4	ปรับปรุง



ภาคผนวก ง
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ
 วิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ23102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

โรงเรียนสตฤทธิเดช

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีคำถามทั้งหมด 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ใช้เวลา 60 นาที
2. ในการตอบแบบทดสอบนี้ ให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องที่กำหนดให้แล้วตอบคำถาม
3. คำถามทุกข้อเป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย (X) ลงในกระดาษคำตอบ และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
4. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่วัดทักษะการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ 3 ด้าน ได้แก่
 - 1) การเข้าใจคำศัพท์ และไวยากรณ์
 - 2) การเข้าใจบทอ่าน สามารถตอบคำถาม และจับใจความสำคัญของเรื่องได้
 - 3) ความสามารถในการสรุปความ และแสดงความคิดเห็น

บทอ่านที่ 1

Reading Comprehension Items 1 - 5 (5 points)

อ่านบทความต่อไปนี้ และตอบคำถามข้อ 1 - 5 (5 คะแนน)

On the day of big annual sale, a huge queue had formed at the entrance to a department store. Some people had even camped out overnight for a good spot.

Just Before opening time, a Small man tried to push his way to the front of the line, only to be pushed back amid loud and colorful curses. On the man's second attempt, he was punched in the jaw, knocked around a bit and thrown to the back of the queue again.

As he readied himself for his third attempt, he told the person ahead of him "If you his me one more time, I'm not opening the store."

1. The sale mentioned in the passage is held
 - a. for a week
 - b. once a year
 - c. every month
 - d. at weekends
2. "Some people" (line 2) refers to
 - a. shoppers
 - b. spectators
 - c. shareholders
 - d. salesmen
3. The word "colorful" (line 5) could best be replaced by
 - a. multi-colored
 - b. bright
 - c. expressive
 - d. fast-changing

4. The people waiting are
- dependable
 - caring
 - indifferent
 - aggressive
5. The small man wanted to
- be rude to customers
 - start the sale
 - open the door because he was a guard
 - start a fight

บทอ่านที่ 2

Reading Comprehension Items 6 - 10 (5 points)

อ่านบทความต่อไปนี้ และตอบคำถามข้อ 6 - 10 (5 คะแนน)

The population of the world has increased more in modern times than in all other ages of history combined. World population totaled about 500 million in 1650. It doubled in the period from 1650-1850. Today the population is more than five billion. Estimates based on research by the United Nations indicated that it will more than double in the twenty-five years between 1975 and the year 2000, reaching seven billion by the turn of the century.

No one knows the limits of population that the earth can support. Thomas Malthus, an English economist developed a theory that became widely accepted in the nineteenth century. He suggested that because world population tended to increase more rapidly than the food supply, a continual strain was exerted upon available resources. Malthus cited wars, famines, epidemics, and other disasters as the usual limitations of population growth.

With recent advances in science and technology, including improved agricultural methods and great strides in medicine, some of the limiting factors in population growth have been lessened, with obvious results. International Organizations have recommended programs to encourage general economic development in target areas along with a decrease in birth rates to effect a lasting solution.

6. The title below that best expresses the ideas in this passage is
- Thomas Malthus' theory.
 - The United Nations' Estimate.
 - Limiting Factors in Population Growth.
 - A Brief History of Population and and Overpopulation.
7. Who was thomas Malthus ?
- A scientist
 - A doctor of medicine
 - An economist
 - A United Nations representative
8. According to the passage, why has overpopulation been caused ?
- Improved technology
 - Disasters
 - Scarcity
 - Precaution
9. What do most experts recommend in order to solve problems of overpopulation ?
- Famine and epidemic.
 - Medical advance and improved agricultural methods.
 - Economic development and a decline in the birth rate.
 - Conservation of available resources.
10. According to this passage, by the year 2000 the earth's population should exceed the present figure by how much?
- 500 million
 - Five billion
 - Two billion
 - Seven billion
- ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทอ่านที่ 3

Reading Comprehension Items 11 - 12 (2 points)

อ่านบทความต่อไปนี้ และตอบคำถามข้อ 11 - 12 (2 คะแนน)

Research Assistant

Sukhumvit Research Limited, an independent research house, is looking for a bright, hard-working individual to assist with the production of its research reports. This position is open to a Thai or foreign national.

The ideal candidate will have :

– A Bachelor or higher degree

Strong computer and numeracy skills

Excellent written and spoken English

Familiarity with accounting, economics, Bloomberg/Reuters data services, and the production of research reports would be beneficial

Interested applicants should send their resume and cover letter,

Including their salary expectation, by e-mail to

Annijoon@chaamadvisors.com

11. What kind of the company is not required ?

- a. hard working
- b. Thai nationality
- c. foreign nationality
- d. head of production research reports

12. According to the ad-qualified requirement. What is not true ?

- a. university level.
- b. math quality
- c. English will be excellent.
- d. science fields.

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทอ่านที่ 4

Reading Comprehension Items 13 - 15 (3 points)

อ่านบทความต่อไปนี้ และตอบคำถามข้อ 13 - 15 (3 คะแนน)

Embassy of India Bangkok

Application are invited for the posts of Office
Assistants And Interpreter in the Embassy.
Grade 12 (Mattayom 6 or equivalent) Graduates,
knowledge of English & Thai computer
skills and previous experience preferred.
Apply within 10 days
By E-mail : hoc.bangkok@mea.gov.in

13. What is the position required ?

- a. marketer
- b. financier
- c. secretary
- d. translator

14. According to the first topic of education requirement, what is not true ?

- a. high school
- b. Poly-technique
- c. university level
- d. before mattayom 6

15. What is the channel that the applicants need to apply ?

- a. walk in
- b. headquartera
- c. internet
- d. at the embassy

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

บทอ่านที่ 5

Reading Comprehension Items 16 - 20 (5 points)

อ่านบทความต่อไปนี้ และตอบคำถามข้อ 16 - 20 (5 คะแนน)

Throughout history, the search for salt has played an important role in society. Where there was no salt near, it was brought from great distances. Thus, salt became one of the most important articles of early trade. Records show that in areas of scarcity, salt was traded ounce for ounce for gold. Rome's major highway was called the Via Salaria, that is, the Salt Road. Along that road, Roman soldiers transported salt crystals from the salt flats at Ostia up the Tiber. In return, they received a salarian or salary, which was literally money paid to soldiers to buy salt. The old saying "worth their salt," which means to be valuable, derives from the custom of payment during the Empire. The caravan trade of the Sahara was also primarily an exchange of goods for salt. Among ancient peoples there, to eat salt with another person was an act of friendship. Slaves were often purchased with salt. Salt was so important in the Middle Ages that governments retained salt trade as a monopoly, or levied taxes on its purchase. By then, people's social rank was demonstrated by where they sat at the table, above or below the salt.

16. What does the passage mainly discuss ?

- a. The old saying "worth their salt"
- b. The Roman Empire
- c. Salt
- d. Ancient trade

17. What was the rate of exchange for salt and gold in areas where salt was a scarce commodity ?

- a. One to one
- b. One to two
- c. One to ten
- d. One to sixteen

18. According to the passage, where were salt flats located ?

- a. Rome
- b. Tiber
- c. Ostia
- d. Sataria

19. What does the Latin word salarium mean ?

- a. Salt
- b. Salary
- c. Soldiers
- d. The Salt Road

20. Who enjoyed a monopoly on the salt of salt ?

- a. Soldiers of the Roman Empire.
- b. Traders in the Sahara.
- c. Governments in the Middle Ages.
- d. People of high social rank

บทอ่านที่ 6

Reading Comprehension Items 21 - 23 (3 points)

อ่านบทความต่อไปนี้ และตอบคำถามข้อ 21 - 23 (3 คะแนน)

Since differences in brand name televisions are so slight, manufacturers have added all sorts of bells and whistles to differentiate their sets from the competition's. Deciding what to buy, then, is as much a factor of matching a set's features with your needs, as anything else. Some sets, for example, offer a feature called channel block, which allows parents to program the set so children cannot tune into unsuitable programs. Childless couples, older adults, and singles will have little use for this feature, and won't want to pay extra for it.

21. According to the passage, what is true about television sets ?
- Most models have channel block.
 - Better models come equipped with whistles.
 - The most expensive sets have flat screens.
 - The differences between sets are due to additional functions.
22. According to the passage, what have most manufacturers of television sets done ?
- Added extra features to their sets.
 - Built VCR's into the newest models.
 - Made TV's lighter and more durable.
 - Integrated stereo sound system and laser disc players.
23. According to the passage, what is true channel block ?
- It cannot be used with a VCR.
 - Children can learn to turn it off.
 - Childless couples will not want to pay extra for it.
 - it has to be reset each time the television is turned on.

บทอ่านที่ 7

Reading Comprehension Items 24 - 27 (4 points)

อ่านบทความต่อไปนี้ และตอบคำถามข้อ 24 - 27 (4 คะแนน)

All passengers who are Nationals of countries other than the United States or Canada must Complete an immigration form before arrival in the U.S. fill out one for each family member. do not write on the back. Write in English in on capital letters. Keep the form until your departure Form the United States. use the white 1-94 form if you have a valid U.S. visa. Use the green 1-94w form if you hold a passport form one the 22 countries participating in the visa-waiver program and do not have a valid U.S. visa. Use the blue 1-94t form if you are Only making an in-transit stop enrout to another country. All passenge rs (or one passenger per family) are required to complete a Customs Declaration form prior to arrival.

Complete it in English and in capital letters. Be sure to sing your name on the back of the form.

24. how many Immigration forms must be filled out by a family of two adults and two children who are not U.S. or canadian Nationals?

- a. One
- b. Two
- c. Three
- d. Four

25. what should a traveler do with the immigration form ?

- a. Give it to an immigration agent.
- b. keep it until leaving the U.S.
- c. Fill it out after arrival.
- d. Give if to a U.S. Customs agent.

26. If you are changing planes in Miami on a flight from Madrid to Mexico City. which form should you fill out ?

- a. A white one.
- b. A green one.
- c. A blue one.
- d. No form is required

27. What should passengers write on the back of the Customs Declaration Forms ?

- a. Nothing
- b. Their signatures.
- c. their flight number.
- d. The date.

บทอ่านที่ 8

Reading Comprehension Items 28 - 30 (3 points)

อ่านบทความต่อไปนี้ และตอบคำถามข้อ 28 - 30 (3 คะแนน)

Wanna Cry Virus Ransomware

What Happened to My Computer ?

You important files are encrypted.

Many of your documents, photos, videos, databases and other files are no longer accessible because they have been encrypted. Maybe you are busy looking for a way recover your files, but do not waste your time. Nobody can can recover your files without our decryption service.

Can I Recover My Files?

Sure. We guarantee that you can recover all your files safely and easily. But you have not so enough time.

You can decrypt some of your files for free. Try noe by clicking <Decrypt>.

But if you want to decrypt all your files, you need to pay.

You only have 3 day to submit the payment. After that the price will be doubled.

Also. if you'll don't pay in 7 days. won't be able to play recover your flise forever.

we will have free events for users who are so poor that they couldn't pay in 6 mounths.

How Do I Pay ?

Payment is accepted in Bitcoin only only. for more information. click < about bitcoin>

Please check the current price of Bitcoin and buy some bitcoins. For more information, click < How to buy bitcoins>.

And send the correct amount to the address specified in this window.

28. Do not waste your time! can solve the problems.

- Everyone
- The owners of the computers
- It department of the Company
- The progremmer decrytion service

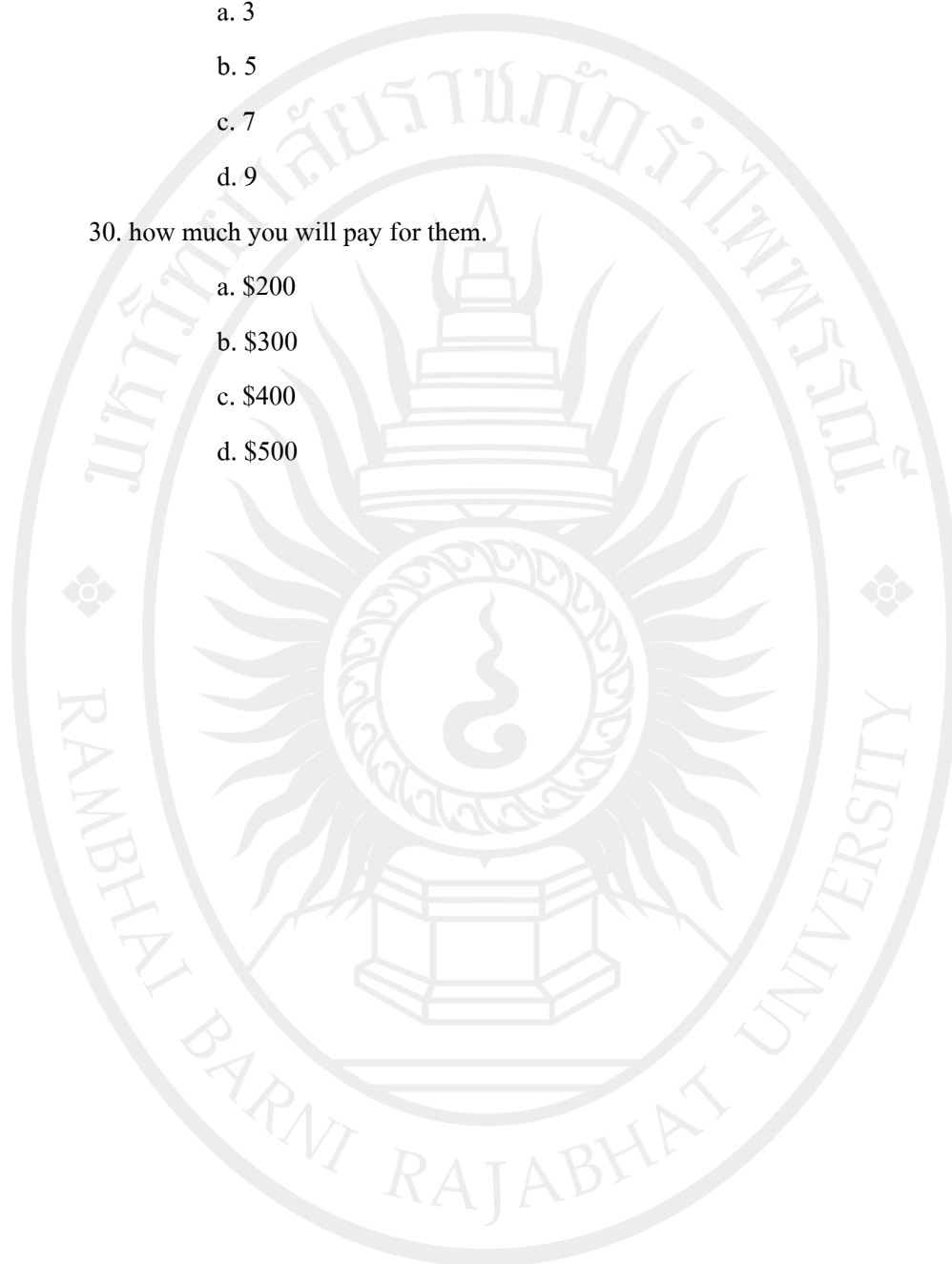
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

29. How many day do you submit the payment ?

- a. 3
- b. 5
- c. 7
- d. 9

30. how much you will pay for them.

- a. \$200
- b. \$300
- c. \$400
- d. \$500



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



เฉลย

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ

วิชาภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ23102 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

โรงเรียนสฤติเดช

- | | |
|-------|-------|
| 1. b | 16. c |
| 2. a | 17. a |
| 3. c | 18. c |
| 4. d | 19. b |
| 5. c | 20. c |
| 6. b | 21. d |
| 7. c | 22. a |
| 8. a | 23. c |
| 9. c | 24. d |
| 10. c | 25. b |
| 11. d | 26. c |
| 12. d | 27. b |
| 13. d | 28. d |
| 14. d | 29. a |
| 15. c | 30. b |

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบบันทึกคะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ

ที่	ชื่อ - สกุล	คะแนน ก่อนเรียน 30	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน 30	ร้อยละ	ผลต่าง คะแนน 30	ร้อยละ
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							

แบบบันทึกคะแนนผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ

ที่	ชื่อ - สกุล	คะแนน ก่อนเรียน 30	ร้อยละ	คะแนน หลังเรียน 30	ร้อยละ	ผลต่าง คะแนน 30	ร้อยละ
26							
27							
28							
29							
30							

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก จ
แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความเหมาะสมต่อข้อความในรายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

โดยขีดเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	สาระสำคัญ					
	1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง					
	1.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและสอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้					
	1.3 เนื้อหาเหมาะกับนักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย รูปแบบ เหมาะสม					
2	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
	2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องและครอบคลุมตัวชี้วัด					
	2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
	2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการ เรียนรู้					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
	2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถวัดผลและประเมินผลได้					
3	สาระการเรียนรู้					
	3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง					
	3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	3.3 เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3					
4	กระบวนการจัดการเรียนรู้					
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ					
	4.2 จัดกิจกรรมโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
	4.3 ส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจ					
	4.4 ส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์					
	4.5 ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกัน					
5	ด้านสื่อการเรียนรู้					
	5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และ เนื้อหา					
	5.2 สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย					
	5.3 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
	5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่เหมาะสมกับนักเรียน					
6	ด้านการวัดและประเมินผล					
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	6.2 การวัดและประเมินผลเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา					
	6.3 เกณฑ์การประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะ

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

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โปรดพิจารณาความเหมาะสมต่อข้อความในรายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้

โดยขีดเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
ระดับ 4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
ระดับ 3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
ระดับ 2	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
ระดับ 1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	สาระสำคัญ					
	1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง					
	1.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย รูปแบบ เหมาะสม					
2	จุดประสงค์การเรียนรู้					
	2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
	2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องและครอบคลุมตัวชี้วัด					
	2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
	2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้					
	2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถวัดผลและประเมินผลได้					

ข้อที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
3	สาระการเรียนรู้					
	3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง					
	3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	3.3 เหมาะสมกับนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3					
4	กระบวนการจัดการเรียนรู้					
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ					
	4.2 จัดกิจกรรมโดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ					
	4.3 ส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ					
	4.4 ส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์					
	4.5 ส่งเสริมให้นักเรียนทำงานร่วมกัน					
5	ด้านสื่อการเรียนรู้					
	5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา					
	5.2 สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย					
	5.3 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้					
	5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่เหมาะสมกับนักเรียน					
6	ด้านการวัดและประเมินผล					
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	6.2 การวัดและประเมินผลเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหา					
	6.3 เกณฑ์การประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบประเมินแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง ให้ท่านพิจารณาความสอดคล้องของข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับพฤติกรรมที่ทำการวัด และขีดเครื่องหมาย ✓ ในช่องระดับคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 = แน่ใจว่า ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับพฤติกรรมที่ทำการวัดนั้นมีความสอดคล้องกัน

0 = ไม่แน่ใจว่า ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับพฤติกรรมที่ทำการวัดมีความสอดคล้องกัน

-1 = แน่ใจว่า ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับพฤติกรรมที่ทำการวัด ไม่มีความสอดคล้องกัน

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การพิจารณา		
		+1	0	-1
1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์ 2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจ ความสำคัญ ของเรื่อง 3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น	Passage 1 On the day of big annual sale, a huge queue had formed at the entrance to a department store. Some people had even camped out overnight for a good spot. Just Before opening time, a Small man tried to push his way to the front of the line, only to be pushed back amid loud and colorful curses. On the man's second attempt, he was punched in the jaw, knocked around a bit and thrown to the back of the queue again. As he readied himself for his third attempt, he told the person ahead of him "If you his me one more time, I'm not opening the store."			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน และจับใจความสำคัญ ของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>1. The sale mentioned in the passage is held</p> <p>a. for a week</p> <p>b. once a year</p> <p>c. every month</p> <p>d. at weekends</p> <p>2. “Some people” (line 2) refers to</p> <p>a. shoppers</p> <p>b. spectators</p> <p>c. shareholders</p> <p>d. salesmen</p> <p>3. The word “colorful” (line 5) could best be replaced by</p> <p>a. multi-colored</p> <p>b. bright</p> <p>c. expressive</p> <p>d. fast-changing</p> <p>4. The people waiting are</p> <p>a. dependable</p> <p>b. caring</p> <p>c. indifferent</p> <p>d. aggressive</p> <p>5. The small man wanted to</p> <p>a. be rude to customers</p> <p>b. start the sale</p> <p>c. open the door because he was a guard</p> <p>d. start a fight</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>Passage 2</p> <p>The population of the world has increased more in modern times than in all other ages of history combined. World population totaled about 500 million in 1650. It doubled in the period from 1650-1850. Today the population is more than five billion. Estimates based on research by the United Nations indicated that it will more than double in the twenty-five years between 1975 and the year 2000, reaching seven billion by the turn of the century.</p> <p>No one knows the limits of population that the earth can support. Thomas Malthus, an English economist developed a theory that became widely accepted in the nineteenth century. He suggested that because world population tended to increase more rapidly than the food supply, a continual strain was exerted upon available resources. Malthus cited wars, famines, epidemics, and other disasters as the usual limitations of population growth.</p> <p>With recent advances in science and technology, including improved agricultural methods and great strides in medicine, some of the limiting factors in population growth have been lessened, with obvious results. International Organizations have recommended programs to encourage general economic development in target areas along with a decrease in birth rates to effect a lasting solution.</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>6. The title below that best expresses the ideas in this passage is</p> <p>a. Thomas Malthus' theory.</p> <p>b. The United Nations' Estimate.</p> <p>c. Limiting Factors in Population Growth.</p> <p>d. A Brief History of Population and and Overpopulation.</p> <p>7. Who was thomas Malthus ?</p> <p>a. A scientist</p> <p>b. A doctor of medicine</p> <p>c. An economist</p> <p>d. A United Nations representative</p> <p>8. According to the passage, why has overpopulation been caused ?</p> <p>a. Improved technology</p> <p>b. Disasters</p> <p>c. Scarcity</p> <p>d. Precaution</p> <p>9. What do most experts recommend in order to solve problems of overpopulation ?</p> <p>a. Famine and epidemic.</p> <p>b. Medical advance and improved agricultural methods.</p> <p>c. Economic development and a decline in the birth rate.</p> <p>d. Conservation of available resources.</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>10. According to this passage, by the year 2000 the earth's population should exceed the present figure by how much?</p> <p>a. 500 million</p> <p>b. Five billion</p> <p>c. Two billion</p> <p>d. Seven billion</p> <p>Passage 3</p> <p>Research Assistant</p> <p>Sukhumvit Research Limited, an independent research house, is looking for a bright, hard-working individual to assist with the production of its research reports. This position is open to a Thai or foreign national.</p> <p>The ideal candidate will have :</p> <ul style="list-style-type: none"> - A Bachelor or higher degree <p>Strong computer and numeracy skills</p> <p>Excellent written and spoken English</p> <p>Familiarity with accounting, economics, Bloomberg/Reuters data services, and the production of research reports would be beneficial</p> <p>Interested applicants should send their resume and cover letter,</p> <p>Including their salary expectation, by e-mail to Annijoon@chaamadvisors.com</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
	<p>11. What kind of the company is not required ?</p> <p>a. hard working</p> <p>b. Thai nationality</p> <p>c. foreign nationality</p> <p>d. head of production research reports</p> <p>12. According to the ad-qualified requirement. What is not true ?</p> <p>a. university level.</p> <p>b. math quality</p> <p>c. English will be excellent.</p> <p>d. socience fields.</p>			
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจบท อ่าน และจับ ใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>Passage 4</p> <p>Embassy of India Bangkok</p> <p>Application are invited for the posts of Office Assistants And Interpreter in the Embassy.</p> <p>Grade 12 (Mattayom 6 or equivalent) Graduates, knowledge of English & Thai computer skills and previous experience preferred.</p> <p>Apply within 10 days</p> <p>By E-mail : hoc.bangkok@mea.gov.in</p> <p>13. What is the position required ?</p> <p>a. marketer</p> <p>b. financier</p> <p>c. secretary</p> <p>d. translator</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
	<p>14. According to the first topic of education requirement, what is not true ?</p> <p>a. high school</p> <p>b. Poly-technique</p> <p>c. university level</p> <p>d. before mattayom 6</p> <p>15. What is the channel that the applicants need to apply ?</p> <p>a. walk in</p> <p>b. headquartera</p> <p>c. internet</p> <p>d. at the embassy</p>			
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>Passage 5</p> <p>Throughout history, the search for salt has played an important role in society. Where there was no salt near, it was brought from great distances. Thus, salt became one of the most important articles of early trade. Records show that in areas of scarcity, salt was traded ounce for ounce for gold. Rome's major highway was called the Via Salaria, that is, the Salt Road. Along that road, Roman soldiers transported salt crystals from the salt flats at Ostia up the Tiber, in return, they received a salarian or salary, which was literally money paid to soldiers to buy salt. The old saying "worth their salt," which means to be valuable, derives from the custom of payment during the Empire. the caravan trade of the Sahara was also primarily an</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>exchange of goods for salt. Among ancient peoples there, to eat salt with another person was an act of friendship. Slaves were often purchased with salt.</p> <p>Salt was so important in the Middle Ages that governments retained salt trade as a monopoly, or levied taxes on its purchase, By then, people's social rank was demonstrated by where they sat at the table, above or below the salt.</p> <p>16. What does the passage mainly discuss ?</p> <p>a. The old saying "worth their salt"</p> <p>b. The Roman Empire</p> <p>c. Salt</p> <p>d. Ancient trade</p> <p>17. What was the rate of exchange for salt and gold in areas where salt was a scarce commodity ?</p> <p>a. One to one</p> <p>b. One to two</p> <p>c. One to ten</p> <p>d. One to sixteen</p> <p>18. According to the passage, where were salt flats located ?</p> <p>a. Rome</p> <p>b. Tiber</p> <p>c. Ostia</p> <p>d. Satara</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
	<p>19. What does the Latin word salarium mean ?</p> <p>a. Salt</p> <p>b. Salary</p> <p>c. Soldiers</p> <p>d. The Salt Road</p> <p>20. Who enjoyed a monopoly on the salt of salt ?</p> <p>a. Soldiers of the Roman Empire.</p> <p>b. Traders in the Sahara.</p> <p>c. Governments in the Middle Ages.</p> <p>d. People of high social rank</p>			
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจบทอ่าน และจับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และแสดงความคิดเห็น</p>	<p>Passage 6</p> <p>Since differences in brand name televisions are so slight, manufacturers have added all sorts of bells and whistles to differentiate their sets from the competition's. Deciding what to buy, then, is as much a factor of matching a set's features with your needs, as anything else. Some sets, for example, offer a feature called channel block, which allows parents to program the set so children cannot tune into unsuitable programs. Childless couples, older adults, and singles will have little use for this feature, and won;t want to pay extra for it.</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
	<p>21. According to the passage, what is true about television sets ?</p> <p>a. Most models have channel block.</p> <p>b. Better models come equipped with whistles.</p> <p>c. The most expensive sets have flat screens.</p> <p>d. The differences between sets are due to additional functions.</p> <p>22. According to the passage, what have most manufacturers of television sets done ?</p> <p>a. Added extra features to their sets.</p> <p>b. Built VCR's into the newest models.</p> <p>c. Made TV's lighter and more durable.</p> <p>d. Integrated stereo sound system and laser disc players.</p> <p>23. According to the passage, what is true channel block ?</p> <p>a. It cannot be used with a VCR.</p> <p>b. Children can learn to turn it off.</p> <p>c. Childless couples will not want to pay extra for it.</p> <p>d. it has to be reset each time the television is turned on.</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>Passage 7</p> <p>All passengers who are Nationals of countries other than the United States or Canada must Complete an immigration form before arrival in the U.S. fill out one for each family member. do not write on the back. Write in English in on capital letters. Keep the form until your departure Form the United States. use the white 1-94 form if you have a valid U.S. visa. Use the green 1-94w form if you hold a passport form one the 22 countries participating in the visa-waiver program and do not have a valid U.S. visa. Use the blue 1-94t from if you are Only making an in-transit stop enrout to another country. All passenge rs (or one passenger per family) are required to complete a Customs Declaration form prior to arrival.</p> <p>Compete it in English and in capital letters. Be sure to sing your name on the back of the form.</p> <p>24. how many Immigration forms must be filled out by a family of two adults and two children who are not U.S. or canadian Nationals?</p> <p>a. One</p> <p>b. Two</p> <p>c. Three</p> <p>d. Four</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจบทอ่าน และจับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และแสดงความคิดเห็น</p>	<p>25. what should a traveler do with the immigration form ?</p> <p>a. Give it to an immigration agent.</p> <p>b. keep it until leaving the U.S.</p> <p>c. Fill it out after arrival.</p> <p>d. Give if to a U.S. Customs agent.</p> <p>26. If you are changing planes in Miami on a flight from Madrid to Mexico City. which form should you fill out ?</p> <p>a. A white one.</p> <p>b. A green one.</p> <p>c. A blue one.</p> <p>d. No form is required</p> <p>27. What should passengers write on the back of the Customs Declaration Forms ?</p> <p>a. Nothing</p> <p>b. Their signatures.</p> <p>c. their flight number.</p> <p>d. The date.</p> <p>Passage 8</p> <p>Wanna Cry Virus Ransomware</p> <p>What Happened to My Computer ?</p> <p>You important files are encrypted.</p> <p>Many of your documents, photos, videos, databases and other files are no longer accessible because they have been encrypted. Maybe you are busy looking for a way recover your files, but do not</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การพิจารณา		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจความสำคัญของเรื่อง</p> <p>3. การสรุป และ แสดงความคิดเห็น</p>	<p>waste your time. Nobody can can recover your files without our decryption service.</p> <p>Can I Recover My Files?</p> <p>Sure. We guarantee that you can recover all your files safely and easily. But you have not so enough time.</p> <p>You can decrypt some of your files for free.</p> <p>Try noe by clicking <Decrypt>.</p> <p>But if you want to decrypt all your files, you need to pay.</p> <p>You only have 3 day to submit the payment. After that the price will be doubled.</p> <p>Also. if you'll don't pay in 7 days. won't be able to play recover your flise forever.</p> <p>we will have free events for users who are so poor that they couldn't pay in 6 mounths.</p> <p>How Do I Pay ?</p> <p>Payment is accepted in Bitcoin only only. for more information. click < about bitcoin></p> <p>Please check the current price of Bitcoin and buy some bitcoins. For more information, click < How to buy bitcoins>.</p> <p>And send the correct amount to the address specified in this window.</p> <p>After your payment, click <check payment>. Best time to check: 9:00 am – 11.00 am</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์ การพิจารณา		
		+1	0	-1
1. การเข้าใจ คำศัพท์ และ ไวยากรณ์ 2. การเข้าใจ บทอ่าน และ จับใจความสำคัญ ของเรื่อง 3. การสรุป และ แสดงความ คิดเห็น	28. Do not waste your time! can solve the pblems. a. Everyone b. The owners of the computers c. It department of the Company d. The progremmer decrytion service 29. How many day do you submit the payment ? a. 3 b. 5 c. 7 d. 9 30. how much you will pay for them. a. \$200 b. \$300 c. \$400 d. \$500			

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

...../...../.....



ภาคผนวก จ
ผลประเมินคุณภาพของเครื่องมือวิจัย
ค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าเฉลี่ยก่อนเรียน - หลังเรียน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 8 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับคุณภาพ ความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. สาระสำคัญ							
1.1 สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 มีเนื้อหาครบถ้วน และ สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	4	4	5	4	4	4.20	มาก
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับ นักเรียน ชัดเจนอ่านเข้าใจ ง่าย รูปแบบเหมาะสม	4	4	5	5	4	4.40	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้							
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4	4	5	5	5	4.60	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้อง และครอบคลุม ตัวชี้วัด	5	5	5	5	4	4.80	มากที่สุด
2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	มากที่สุด
2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับรูปแบบ การจัดการเรียนรู้	4	4	5	5	5	4.60	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับคุณภาพ ความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถวัดผล และ ประเมินผลได้	4	4	5	5	5	4.60	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้							
3.1 สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	มากที่สุด
3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและ สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับนักเรียน ในระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3	5	4	5	4	5	4.60	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการ เรียนรู้							
4.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.2 จัดกิจกรรมโดยเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริมการพัฒนา ความสามารถในการอ่าน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริมการพัฒนา ความสามารถในการคิด วิเคราะห์	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับคุณภาพ ความ เหมาะสม
	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่	คนที่		
	1	2	3	4	5		
4.5 ส่งเสริมให้นักเรียน ทำงานร่วมกัน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5. ด้านสื่อการเรียนรู้							
5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
5.2 สื่อการเรียนรู้ มีความหลากหลาย	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 สื่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับการ จัดกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่เหมาะสมกับ นักเรียน	5	4	5	4	5	4.60	มากที่สุด
6. ด้านการวัด และ ประเมินผล							
6.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 การวัด และ ประเมินผล เหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับคุณภาพ ความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
6.3 เกณฑ์การประเมิน เหมาะสมกับกิจกรรม การเรียนรู้	5	4	5	5	4	4.60	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม					4.77	มากที่สุด

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 9 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับคุณภาพ ความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
1. สารสำคัญ							
1.1 สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 มีเนื้อหาครบถ้วน และสอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	4	4	5	4	4	4.20	มาก
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับ นักเรียน ชัดเจน อ่าน เข้าใจง่าย รูปแบบ เหมาะสม	4	4	5	5	4	4.40	มาก
2. จุดประสงค์การเรียนรู้							
2.1 จุดประสงค์ การเรียนรู้ มีความชัดเจน เข้าใจง่าย	4	4	5	5	5	4.60	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์ การเรียนรู้ สอดคล้อง และ ครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	5	5	4	4.80	มากที่สุด
2.3 จุดประสงค์ การเรียนรู้ สอดคล้องกับ สาระการเรียนรู้	5	5	5	5	4	4.80	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับคุณภาพ ความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2.4 จุดประสงค์ การเรียนรู้สอดคล้องกับ รูปแบบการจัดการ เรียนรู้	4	4	5	5	5	4.60	มากที่สุด
2.5 จุดประสงค์ การเรียนรู้ สามารถ วัดผล และประเมินผลได้	4	4	5	5	5	4.60	มากที่สุด
3. สาระการเรียนรู้							
3.1 สอดคล้องกับ สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด	5	5	5	4	5	4.80	มากที่สุด
3.2 มีเนื้อหา ครบถ้วนและสอดคล้อง กับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับ นักเรียนในระดับ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3	5	4	5	4	5	4.60	มากที่สุด
4. กระบวนการจัดการ เรียนรู้							
4.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ และสาระสำคัญ	5	4	4	5	5	4.60	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับคุณภาพ ความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
4.2 จัดกิจกรรม โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	5	5	5	4	5	4.80	มากที่สุด
4.3 ส่งเสริม การพัฒนาความสามารถ ในการอ่าน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.4 ส่งเสริม การพัฒนาความสามารถ ในการคิดวิเคราะห์	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
4.5 ส่งเสริมให้ นักเรียนทำงานร่วมกัน	4	4	5	5	5	4.60	มากที่สุด
5. ด้านสื่อการเรียนรู้							
5.1 สื่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ และเนื้อหา	4	4	5	4	5	4.40	มาก
5.2 สื่อการเรียนรู้ มีความหลากหลาย	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.3 สื่อการเรียนรู้ เหมาะสมกับการจัด กิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
5.4 สื่อการเรียนรู้ มีเนื้อหา ภาษาที่ เหมาะสมกับนักเรียน	5	4	5	4	5	4.60	มากที่สุด

ตาราง 9 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	ระดับคุณภาพ ความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
6. ด้านการวัด และ ประเมินผล							
6.1 สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.2 การวัด และ ประเมินผล เหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
6.3 เกณฑ์การ ประเมินเหมาะสมกับ กิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	5	4	4.60	มากที่สุด
	ค่าเฉลี่ยรวม					4.70	มากที่สุด

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 10 การวิเคราะห์ความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					$\sum R$	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
5	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
6	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
7	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
8	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
9	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
10	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
11	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
12	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
13	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
14	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
15	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
16	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
17	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
18	+1	0	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
19	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
20	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
21	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
22	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
23	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
24	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 10 (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ					ΣR	IOC	ความหมาย
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
25	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
26	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
27	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
28	+1	+1	+1	0	+1	+4	0.80	สอดคล้อง
29	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง
30	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	สอดคล้อง

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 11 ค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (b) และค่าความเชื่อมั่น (r) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (b)	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
1	0.45	0.41	เหมาะสม
2	0.31	0.42	เหมาะสม
3	0.41	0.44	เหมาะสม
4	0.45	0.41	เหมาะสม
5	0.62	0.40	เหมาะสม
6	0.41	0.52	เหมาะสม
7	0.28	0.45	เหมาะสม
8	0.45	0.41	เหมาะสม
9	0.52	0.41	เหมาะสม
10	0.52	0.50	เหมาะสม
11	0.66	0.46	เหมาะสม
12	0.48	0.44	เหมาะสม
13	0.52	0.47	เหมาะสม
14	0.48	0.44	เหมาะสม
15	0.48	0.49	เหมาะสม
16	0.41	0.39	เหมาะสม
17	0.41	0.45	เหมาะสม
18	0.59	0.44	เหมาะสม
19	0.34	0.42	เหมาะสม
20	0.52	0.41	เหมาะสม
21	0.69	0.45	เหมาะสม
22	0.38	0.41	เหมาะสม
23	0.66	0.43	เหมาะสม
24	0.38	0.47	เหมาะสม
25	0.48	0.41	เหมาะสม
26	0.48	0.49	เหมาะสม

ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อที่	ความยากง่าย (p)	ค่าอำนาจจำแนก (b)	แปลผลคุณภาพของข้อสอบ
27	0.55	0.52	เหมาะสม
28	0.62	0.48	เหมาะสม
29	0.55	0.46	เหมาะสม
30	0.41	0.41	เหมาะสม

หมายเหตุ ระดับความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.53 - 0.80
ระดับค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.20 - 0.63

ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ สำหรับนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกมกับการจัด
การเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA มีค่าเท่ากับ 0.89 โดยใช้สูตรของ Kuder-Riardon (KR-20)



ภาคผนวก ช
คะแนนของกลุ่มตัวอย่าง

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดผลก่อนเรียน และหลังเรียนของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA ร่วมกับบอร์ดเกม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง
1	12	21	9
2	13	25	12
3	12	21	9
4	15	27	12
5	17	22	5
6	17	22	5
7	11	25	14
8	17	30	13
9	14	27	13
10	14	25	11
11	16	21	5
12	13	25	12
13	13	26	13
14	11	23	12
15	12	25	13
16	14	25	11
17	18	30	12
18	12	29	17
19	13	21	8
20	12	22	10
21	13	20	7
22	15	30	15
23	17	30	13

ตาราง 12 (ต่อ)

เลขที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง
24	13	20	7
25	13	20	7
26	15	19	4
27	17	30	13
28	15	21	6
29	16	25	9
30	15	27	12
รวม	425	734	309
\bar{X}	14.17	24.47	10.30
S.D.	2.02	3.56	3.36

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตาราง 13 ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนวัดผลก่อนเรียน และหลังเรียนของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่าน วิชาภาษาอังกฤษ ที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยเทคนิค DR-TA สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

เลขที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง
1	15	19	4
2	15	23	8
3	16	22	6
4	17	20	3
5	14	22	8
6	14	21	7
7	8	23	15
8	14	20	6
9	16	19	3
10	14	18	4
11	13	22	9
12	15	20	5
13	15	15	0
14	13	23	10
15	13	22	9
16	14	23	9
17	17	18	1
18	14	23	9
19	15	21	6
20	14	24	10
21	16	22	6
22	14	22	8
23	15	19	4

ตาราง 12 (ต่อ)

เลขที่	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน		
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ผลต่าง
24	14	18	4
25	15	19	4
26	19	21	2
27	14	20	6
28	15	20	5
29	15	22	7
30	13	21	8
รวม	436	622	186
\bar{X}	14.53	20.73	6.20
S.D.	1.82	2.05	3.16

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ประวัติย่อผู้วิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	นางสาวพนารต พึ่งเจริญ
วัน เดือน ปีเกิด	วันศุกร์ที่ 30 พฤศจิกายน 2533
สถานที่เกิด	จังหวัดจันทบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	27/1 หมู่ 9 ตำบลคลองนารายณ์ อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครูอัตราจ้าง
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนสฤตดิเดช จังหวัดจันทบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2548	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศรียานุสรณ์ จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2550	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนศรียานุสรณ์ จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2555	ศิลปศาสตรบัณฑิต ศศ.บ. (อังกฤษธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2567	ครุศาสตรมหาบัณฑิต ค.ม. (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี