

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 ซึ่งมีกรอบทิศทางในการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนไปสู่คุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ 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 และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

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) กำหนดแนวทางการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไว้ดังนี้

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 ประกอบด้วยสาระสำคัญดังนี้

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 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร 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 การใช้อุปการณ์ 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 เลือกรับหัวข้อเรื่องใจความสำคัญ 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

ไอดา 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 ต่อมานั้นเทอร์นีย์ และรีดเดนซ์ (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 โครงสร้าง

ภาษา 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 ต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนที่ต้องการให้ผู้เรียน ได้รับอะไรจากการเรียนรู้และมีการวางแผนการจัดการสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม
 - 1.3 สิ่งแวดล้อมนั้นต้องมีกลไกในการกระตุ้นในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน
 - 1.4 ต้องมีระดับความยากที่ไม่ยากเกินไปจนทำให้ผู้เรียนสูญเสียความมั่นใจที่จะเรียนรู้ และต้องไม่ง่ายเกินไปจนทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย
 - 1.5 สิ่งแวดล้อมนั้นต้องมีคุณสมบัติในการมอบประสบการณ์โดยตรงให้กับผู้เล่นผ่านภารกิจหรืองานที่ต้องทำให้สำเร็จลุล่วง
 - 1.6 ต้องมีการจัดหาตัวช่วยในการกรณีที่ผู้เรียนมีปัญหา ทำให้ผู้เรียนไม่เลิกเล่นที่จะเรียนรู้
 - 1.7 สิ่งแวดล้อมนั้นต้องมีการหลีกเลี่ยงการรบกวนหรือการขัดจังหวะในการเรียนรู้
- ซึ่งทฤษฎีของนอแมนด์ (Norman) ได้เป็นรากฐานในการพัฒนาสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม ณ ที่นี้ก็คือ การใช้เกมในการเรียนรู้ โดยทำให้การสร้างเกมที่ดี จะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญทั้ง 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 ด้านมนุษย์สัมพันธ์ (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 ถ้ามีใครถูกทิ้งห่างมากและไม่มีทางพลิกสถานการณ์ได้ คนคนนั้นหรือหลาย คนก็จะเบื่อก่อนไม่อยากจะเล่น สุดท้ายคนที่มีความน่าสนใจก็จะสนุกอยู่คนเดียว ช่วงท้ายของบอร์ดเกมอาจเปลี่ยนจากกิจกรรมกลุ่มที่ทุกคนมีส่วนร่วมอย่างสนุกสนานกลายเป็นบอร์ดเกมข้ามมาคนเดียวที่คนอื่นนั่งดูด้วยความเซ็ง บอร์ดเกมสมัยใหม่หลายบอร์ดเกมจัดป็นหานี้ด้วยการการออกแบบให้ผู้เล่นมีวิธีได้คะแนนหลายวิธี ซึ่งคะแนนส่วนใหญ่ต้องรอลุ้นผลในตอนจบ เช่น คะแนนครึ่งหนึ่งในบอร์ดเกมเกี่ยวกับโจรสลัด Merchants & Marauders มาจากสมบัติที่ผู้เล่น (โจรสลัด) แต่ละคนใส่เข้าที่ระหว่างผจญภัย ไม่มีใครรู้แน่ๆ แต่แต่ละคนสะสมสมบัติได้เท่าไร จนกระทั่งทุกคนเปิดหีบออกมานับหลังจากจบบอร์ดเกมแล้วเท่านั้น ผู้ชนะจึงไม่ใช่คนที่มีความนำมาตลอดก็ได้ บอร์ดเกมที่ได้รับความนิยมจึงมักจะเป็นบอร์ดเกมที่ทำให้ทุกคนรู้สึกว่ามีลุ้นก่อนบอร์ดเกมจบ และมีวิธีพลิกสถานการณ์ได้หลายวิธี เมื่อมีลุ้น ทุกคนก็จะรู้สึกสนุกไปตลอดบอร์ดเกม และไม่มีใครถูกเพื่อนทิ้งไว้ข้างหลัง

2. ได้ฝึกสมองและประลองทักษะกันจริง ๆ

บอร์ดเกมสมัยใหม่มีมากมายหลายชนิดและรูปแบบ บอร์ดเกมที่ออกแบบสำหรับครอบครัวก็จะทำให้เด็กเล่นได้ผู้ใหญ่เล่นดี มักจะมีความบังเอิญหรือดวงเป็นองค์ประกอบสำคัญ เพราะเด็ก ๆ ไม่สามารถวางแผนได้อย่างแยบยลและเต็มไปด้วยเล่ห์กลเท่ากับผู้ใหญ่ การใช้ดวงส่วนใหญ่ด้วยการทอยลูกเต๋าหรือจั่วไพ่ จึงเป็นกลไกที่ทำให้เด็กมีแต้มต่ำ พอที่จะแข่งกับผู้ใหญ่ได้นอกจากนี้การใช้ดวงเป็นส่วนสำคัญยังทำให้อธิบายกติกาได้ง่าย และใช้เวลาไม่นาน มันจึงถูกใช้เป็นกลไกหลักของบอร์ดเกมขนาดสั้นด้วย ส่วนบอร์ดเกมที่เน้นให้ผู้ใหญ่เล่นมักจะถูกออกแบบมาอย่างรัดกุม เปิดโอกาสให้ใช้ทักษะการวางแผนมากกว่าดวงหรือรอลูกพลุก ยกตัวอย่างเช่น Power Grid ซึ่งให้เราแข่งขันกันบริหารโรงไฟฟ้า เราจะได้เงินในบอร์ดเกม (ใช้ซื้อหรืออัปเกรดโรงไฟฟ้าใหม่ ๆ) ก็ต่อเมื่อเราสามารถส่งไฟฟ้าขายเมืองต่าง ๆ ได้ เราจึงต้องอาศัยการวางแผนอย่างรอบคอบ ตั้งแต่คิดว่าจะประมูลซื้อโรงไฟฟ้าโรงไหน ใช้เชื้อเพลิงชนิดไหนระหว่างถ่านหิน น้ำมัน นิวเคลียร์ ขยะ (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 หลายคนกอดคีย์บอร์ดเป็นก่อนจะพูดได้เป็นประโยค เส้นทึบของบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่พอจะรู้บอร์ดเกมคอมพิวเตอร์ได้คือ การได้หยอกล้อ กลั่นแกล้ง แข่งขัน หรือร่วมมือกันซึ่งหน้า ถ้าเราอยากรู้ว่าเพื่อนเป็นคนอย่างไร การเล่นเกมก็เป็นหนึ่งในวิธีที่ได้ผลดีพอสมควร เพราะบอร์ดเกมสมัยใหม่ที่เจ๋งจริงนั้น ถูกออกแบบมาให้ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจริง ๆ ไม่ใช่ต่างคนต่างก้มหน้าก้มตาเล่นโดยไม่ต้องสนใจคนอื่น เกยหน้าขึ้นมาทีเดียวแค่ตอนจบบอร์ดเกม

4. มีหน้า कै่ก่อด่าต่อใจและกลไกการสอนที่แนบเนียน

บอร์ดเกมยอดนิยมหลายบอร์ดเกมมีหน้า कै่ก่เป็นสีสันที่ชวนดึงดูดผู้เล่นหน้าใหม่อย่างไม่อยากเย็น เช่น ออกแบบชิ้นส่วนและกระดานมาอย่างสวยงามน่าเล่น เปรียบได้กับปกหนังสือที่ดูสวยงามหน้าหีบ หลายบอร์ดเกมไม่ได้เป็นแค่บอร์ดเกมนามธรรมเหมือนกับหมากรุกหรือหมากล้อม แต่มีธีมน่าสนใจที่สอดรับกับกลไกการเล่น ทำให้บอร์ดเกมถูกนำไปใช้ป็นสื่อการเรียนการสอน

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

จากข้อมูลข้างต้นพบว่าหลักการและลักษณะของบอร์ดเกมสั้นเป็นเสมือนการจำลองเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่งที่จะเป็นในเชิงของประวัติหรือเป็นเพียงการสร้างเพื่อความบันเทิง ซึ่งลักษณะดังกล่าวสามารถดึงดูดให้ผู้เล่นมีอารมณ์ร่วมกับสถานการณ์นั้น ๆ เหมือนผู้เล่นอยู่ในสถานการณ์จริง จึงเป็นเหตุผลว่าทำไมผู้เล่นส่วนใหญ่ถึงเกิดความสุขในการเล่นบอร์ดเกมมากไปกว่านั้นบอร์ดเกมไม่ใช่เพียงการเล่นเพื่อฆ่าเวลา 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 ไม่เน้นการต่อสู้กันระหว่างผู้เล่น 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 แต่ก็ไม่ง่ายจนรู้สึกที่ไม่ท้าทาย บอร์ดเกมแนวครอบครัว

มักจะมีสีสันสวยงาม เน้นให้ผู้เล่นต้องพูดคุย ถกเถียง หรือหาโอกาสแก่งกันค่อนข้างมากระหว่างเล่นเนื้อเรื่อง 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 ความสนุกของปาร์ตี้บอร์ดเกมจึงละม้ายคล้ายกับความสนุกของงานปาร์ตี้ 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 และนักการศึกษาได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

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

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 พุดดาเต (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 และแบบ โครซ (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

การวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านนั้นจำเป็นต้องวัดให้ครอบคลุมระดับความเข้าใจในการอ่าน เพื่อที่จะตัดสินระดับความสามารถในการอ่านจากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านได้อย่างถูกต้อง โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้นิยามไว้ ดังนี้

ฟินอคเชียโร 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 ทีเฮอร์ (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

ซารา 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 (หน่วยที่ 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 (บูรวิทยาการ) 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