การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

The Development to Reading Comprehensive Ability of Grade 3 Students by Task-Based Learning with Gamification

[1*]**นัทธิณี ทองมาเอง** Nattinee Thongma-eng
[2**]**สรัญญา จันทร์ชูสกุล** Saranya Chanchusakun
[1,2]คณะศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยศิลปากร
[1,2]Faculty of Education, Silpakorn University
[*]First author, e-mail: th.nattinee@gmail.com
[**]Corresponding author, e-mail: CHANCHUSAKUN_S@SU.AC.TH

Received March 27, 2026; **Revised** April 10, 2026; **Accepted:** June 22, 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มพัฒนาศรีประจันต์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1 จำนวน 9 โรงเรียน จำนวนนักเรียนทั้งหมด 109 คน ตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของโรงเรียนวัดป่าพระเจ้า อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรีจำนวน 15 คน ได้มาด้วยการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วย ในการสุ่มเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (*M*) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และสถิติทดสอบที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่

3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (*M* = 25.80, *SD* = 3.68) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (*M* = 10.40, *SD* = 2.72) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน อยู่ระดับมาก (*M* = 2.71, *SD* = 0.17)
คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน; เกมมิฟิเคชัน; ความสามารถการอ่านจับใจความ

Abstract

This research aimed to investigate: 1) compare the reading comprehension abilities of Grade 3 students before and after the implementation of task-based learning with gamification, and 2) examine the satisfaction of Grade 3 students toward this learning management approach. This study utilized experimental research design. The population used in this study consisted of Grade 3 students studying in the Siprachan Development Group under the Suphanburi Primary Educational Service Area Office 1 There were 9 schools involved, with a total of 109 students. The sample consisted of 15 Grade 3 students currently studying at Watpaphrachao School in Siprachan District, Suphan Buri Province, obtained through simple random sampling using the school as the sampling unit. The research instruments included: 1) lesson plans based on task-based learning with gamification, 2) a reading comprehension ability test, and 3) a satisfaction questionnaire regarding learning management. Data were analyzed using mean (*M*), standard deviation (*SD*), and the dependent samples t-test. The research findings revealed that: 1) the reading comprehension abilities of Grade 3 students after receiving the Task-Based Learning integrated with Gamification were significantly higher than before the intervention. The post-test mean score (*M* = 25.80, *SD* = 3.68) was higher than the pre-test mean score (*M* = 10.40, *SD* = 2.72) at a .05 level of statistical significance and 2) the satisfaction of Grade 3 students toward the Task-Based Learning integrated with Gamification was at a high level (*M* = 2.71, *SD* = 0.17)
Keywords: Task-based Learning; Gamification; Reading Comprehensive Ability

บทนำ

การอ่านจับใจความเป็นการถ่ายทอดความหมายจากเรื่องที่อ่าน โดยการจับประเด็นหลักหรือสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน นอกจากนี้การอ่านจับใจความสำคัญในการพัฒนานิสัย และทักษะความรู้ ถือเป็นหัวใจหลักในการเก็บใจความสำคัญและเกิดความเข้าใจเรื่องที่จะอ่าน นำไปสู่การแสดงความคิดเห็นเชิงวิพากษ์ ช่วยพัฒนาการศึกษา พัฒนาเศรษฐกิจ สังคมคุณภาพชีวิต และการประกอบอาชีพ ความสำคัญของการอ่านจับใจความช่วยให้คน มีความฉลาดรอบรู้ เป็นเครื่องมือในการพัฒนาความพร้อมนิสัยและทักษะสามารถนำความรู้จากการอ่านไปใช้ในการพูดการเขียน ถ้านักเรียนมีทักษะในการอ่านในใจ และอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง คล่องแคล่วรวดเร็ว สามารถถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกจากเรื่องที่อ่านได้สามารถจับใจความสำคัญ คิดเชิงวิจารณ์และวิเคราะห์ใจความสำคัญ ปฏิบัติตนจนเป็นนิสัยที่ดีในการอ่านหนังสือ (สายใจ ทองเนียม, 2560; สถิตาภรณ์ ศรีหิรัญ, 2560)

อย่างไรก็ตาม ผลข้อมูลที่สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถทางการอ่านภาษาไทยของนักเรียนในระดับประถมศึกษา ได้แก่ ผลการสอบประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน (NT) คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 วิชาภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน ปีการศึกษา 2567 คือ 52.77 มีผลคะแนนเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 75 และเมื่อพิจารณาต่อเนื่องไปยังผลการสอบประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐาน (O-NET) คะแนนเฉลี่ยระดับประเทศของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 วิชาภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน ปีการศึกษา 2567 พบว่า คะแนนเฉลี่ยในสาระการอ่านอยู่ที่ร้อยละ 54.20 สภาพการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาทักษะการอ่านในระดับประถมศึกษาตอนต้นมีความเชื่อมโยงโดยตรงและส่งผลกระทบต่อเนื่องต่อความสามารถทางการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการประเมินคุณภาพทางด้านการศึกษาจาก OECD โดยโครงการประเมินผลนักเรียนนานาชาติ หรือ PISA ปี 2565 พบว่า นักเรียนไทยมีคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่าน คือ 379 คะแนน จากคะแนนมาตรฐานที่ 476 คะแนน มีคะแนนอยู่ในระดับต่ำกว่าค่าเฉลี่ย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2566) นอกจากนี้สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2566) ได้ระบุว่า ทั้งกลุ่มนักเรียนที่มีผลการเรียนสูงและกลุ่มที่ควรได้รับการพัฒนาต่างมีจุดอ่อนสำคัญร่วมกันอยู่ที่ทักษะด้านการอ่าน สาเหตุของปัญหาด้านการอ่านจับใจความอาจมาจากหลายประการ จากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยของโรงเรียนในกลุ่มพัฒนาศรีประจันต์ ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับสภาพปัญหาที่การขึ้นในการจัดการเรียนรู้ว่า นักเรียนส่วนใหญ่อ่านได้คล่องแต่จับใจความไม่ได้ ทำให้การอ่านไม่มีประสิทธิภาพ เพราะอ่านได้แต่ไม่รู้เรื่อง หรืออ่านแล้วไม่สามารถสรุปความรู้ ข้อคิดที่ได้จากเรื่อง โดยมีสาเหตุจากนักเรียนมีอุปสรรคในการอ่าน ไม่ชอบอ่าน ขาดทักษะทางภาษา อ่านแล้วไม่เกิดความเข้าใจในการ ซึ่งปัญหาการขาดทักษะการอ่านจับใจความนี้ ไม่ได้เป็นเพียงปัญหาเฉพาะหน้าในรายวิชาภาษาไทยเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อเนื่องไปยังการทดสอบในระดับต่างๆ อย่างมีนัยสำคัญเนื่องจากทักษะการอ่านจับใจความเป็นรากฐานสำคัญของการแสวงหาความรู้

(OECD, 2023) หากนักเรียนเริ่มต้นด้วยพื้นฐานการอ่านที่ไม่แข็งแรง ย่อมส่งผลให้เกิดอุปสรรคในการตีความโจทย์ปัญหาที่ซับซ้อนในรายวิชาต่างๆ เพราะข้อสอบเหล่านี้เน้นการวิเคราะห์ และประเมินค่าจากบทอ่านเป็นหลัก

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร และวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาสู่การแก้ไขปัญหาการอ่านจับใจความที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของสมองแต่ละช่วงวัยของนักเรียน โดยสอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ตามกรอบแนวคิดของ Willis (1996) ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน 3 ขั้น ได้แก่ 1) ขั้นก่อนการปฏิบัติภาระงาน (Pre-task) 2) ขั้นระหว่างการปฏิบัติภาระงาน (Task-cycle) และ 3) ขั้นหลังปฏิบัติงาน (Post task) เนื่องจากเป็นแนวคิดที่เน้นการปฏิบัติภาระงานที่กระตุ้น และส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาตามภาระงานภายในเวลาที่กำหนดได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ คำกล่าวของสมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา (2563) ที่กล่าวว่าการฝึกทักษะการอ่านจับใจความอย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้ผู้อ่านมีความคล่องแคล่วในการอ่าน สามารถเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้นำการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยมีการนำรูปแบบของเกมมิฟิเคชัน 3 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ 2) กำหนดโครงสร้างและกิจกรรม 3) ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม มาใช้ในการออกแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีองค์ประกอบสำคัญ คือ คะแนน ระดับ กระดานผู้นำ เวลา การแข่งขัน เป้าหมาย รางวัล และกฎ มาประยุกต์เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่งผู้เล่นจะต้องทำภารกิจต่างๆ ตามกติกาในการเล่นเพื่อบรรลุเป้าหมายในการแข่งขัน เช่นเดียวกันกับในด้านการศึกษาที่นักเรียนจะต้องบรรลุจุมุ่งหมายด้วยการพัฒนาความรู้และทักษะ ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้นำการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชันมาจัดการเรียนรู้ โดยประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นภารกิจ (Quest) เป็นขั้นตอนในการเตรียมความพร้อมของนักเรียน 2) ขั้นปฏิบัติภารกิจ (Task cycle) เป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ มีการใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเข้ามาร่วมด้วยและ 3) ขั้นหลังปฏิบัติภารกิจ (Post task) เป็นขั้นตอนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการสื่อสารเกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อสรุปของคำตอบ สอดคล้องกับงานวิจัยของขนิษฐา โลหะประเสริฐ (2566) พบว่า ความสามารถทางการอ่านคำภาษาไทย ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification Techniques) หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยจึงสนใจนำวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน และการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน มาพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำขั้นตอนจากแนวคิดขั้นต้นมาเสนอเป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เมื่อนักเรียนได้รับการจัดการ

เรียนรู้ด้วยวิธีดังกล่าวจะส่งเสริมให้นักเรียนได้ศึกษาด้วยประสบการณ์ตรง โดยเรียนรู้เนื้อหาสอดคล้องกับช่วงวัย ได้ฝึกปฏิบัติด้วยตนเองอย่างมีขั้นตอนที่มุ่งเน้นนักเรียนเป็นสำคัญ ซึ่งจะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ ทำให้นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านดีขึ้น การเรียนประสบผลดียิ่งขึ้น สามารถนำความรู้จากการเรียนครั้งนี้ไปประยุกต์ใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้บนพื้นฐานของความมีเหตุผล และความเข้าใจ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์สูงสุด

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

วิธีดำเนินการวิจัย

บทความวิจัยนี้เป็นการวิจัย (เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) โดยมีแบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre-Experimental Design) แบบกลุ่มเดียวสอบก่อนและหลัง (One Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยได้จากกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย รายวิชาภาษาไทย รหัสวิชา ท 13101 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การอ่านจับใจความ มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 2.1) ประชากร นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนกลุ่มเครือข่ายพัฒนาศรีประจันต์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรี เขต 1 จำนวน 9 โรงเรียน โรงเรียนละ 1 ห้องเรียน มีทั้งหมด 9 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 209 คน 2.2) กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนวัดป่าพระเจ้า อำเภอศรีประจันต์ จังหวัดสุพรรณบุรี จำนวน 15 คน ได้มาด้วยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้โรงเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

3. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย ได้แก่

3.1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานของ Willis (1996) ประยุกต์ร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีรายละเอียดแต่ละขั้นตอน ดังนี้ *ขั้นที่ 1 ขั้นภารกิจ* (Quest) เป็นขั้นตอนในการ

เตรียมความพร้อมของผู้เรียน ผู้สอนอธิบายจุดประสงค์ในการเรียน โครงสร้างเนื้อหา ทบทวนความรู้เดิม โดยผู้เรียนศึกษาหลักการอ่านจับใจความประเภทต่างๆ ตามคำแนะนำของผู้สอน ผู้เรียนรับชมวีดิทัศน์ เพื่อแนะนำตัวละครบทบาทสมมติ กติกา การสะสมคะแนนจากการ์ด เหรียญรางวัล รวมถึงการนับคะแนนในกระดานสะสมคะแนน *ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติภารกิจ* (Task cycle) เป็นการจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ มีการใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในเรื่องของระดับ, เวลา, การแข่งขัน, เป้าหมาย, และกฎ ผู้เรียนจะต้องแข่งขันทำภารกิจตามกติกาที่กำหนด และสะสมการ์ดสะสมคะแนนเพื่อผ่านด่านต่างๆ โดยมีการสุ่มผู้เรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ในแต่ละกลุ่มจะได้ใบบันทึกกิจกรรมกลุ่ม ผู้เรียนจะต้องช่วยกันวิเคราะห์ตอบคำถามจากหัวข้อภาระงาน ดังนี้ 2.1) การเขียนรายการ (Listing) 2.2) การเรียงลำดับและจัดประเภท (Ordering and Sorting) 2.3) การเปรียบเทียบ (Comparing) และ 2.4) การแก้ปัญหา (Problem-solving) เมื่อผู้เรียนแต่ละกลุ่มส่งใบบันทึกกิจกรรมกลุ่มแล้ว ผู้เรียนแต่ละคนจะได้ใบงานภารกิจพิชิตปัญหา ต้องตอบคำถามจากบทอ่านเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามจุดประสงค์ จากบทอ่านทั้ง 5 หัวข้อ คือ 1) นิทาน 2) บทความ 3) ข่าว 4) บทอาขยาน และ 5) บทร้อยกรอง *ขั้นที่ 3 ขั้นหลังปฏิบัติภารกิจ* (Post task) เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนบุคคล (Sharing personal experience) เป็นขั้นตอนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของผู้เรียน มีการสื่อสารเกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหา และข้อสรุปของคำตอบ จากนั้นผู้สอนจะสรุปความรู้อีกครั้ง และมีการมอบรางวัล รวมทั้งจัดอันดับในกระดานผู้นำ เพื่อเป็นการสร้างแรงกระตุ้นในการทำภารกิจต่อๆ ไป

3.2) แบบทดสอบการอ่านจับใจความ เป็นแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.3) แบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เป็นจำนวน 1 ฉบับ

4. การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดำเนินการสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

4.1) สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ตรวจสอบโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ผลจากการพิจารณา พบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผน มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกรายการประเมิน ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแก้ไข โดยปรับเปลี่ยนขนาดตัวอักษรในบทอ่านให้มีขนาดที่อ่านง่าย ชัดเจนมากขึ้น ปรับเปลี่ยนคำในสาระสำคัญให้ชัดเจนครอบคลุมมากยิ่งขึ้น และขั้นการเรียนรู้ภารกิจขั้นตอนที่ 1 เพิ่มเติมหลักการอ่านจับใจความให้สอดคล้องกับบทอ่านประเภทต่างๆ จากนั้นปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และนำแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 แผน

4.2) สร้างแบบทดสอบการอ่านจับใจความแบบเลือกตอบ (Multiple Choice) 3 ตัวเลือก ซึ่งประกอบไปด้วยบทอ่านประเภทเรื่องนิทาน บทความ ข่าว บทอาขยาน และบทร้อยกรอง ใช้ข้อคำถามทั้งหมด 30 ข้อ โดยผู้วิจัยได้สร้างข้อสอบสำรองตามผังโครงสร้างที่กำหนดไว้สำหรับการคัดเลือกจาก 30 ข้อ เป็น 60 ข้อ จากนั้นนำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้องของภาษา โดยใช้การพิจารณาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง ผลจากการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องพบว่า ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามอยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป โดยผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไข ดังนี้ ปรับแก้ข้อความในบทความโดยให้ใช้คำที่เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน และปรับตัวเลือกที่คล้ายกันเพื่อให้ตัวลวงมีประสิทธิภาพมากขึ้น แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่ตัวอย่าง จำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบค่าความยากง่าย พบว่าข้อสอบ 30 ข้อที่คัดเลือกไว้มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.50 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 0.40 หาค่าความเชื่อมั่นแบบของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KR-20) เท่ากับ 0.75 จากนั้นจึงทำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่ไม่ใช่ในการทดลอง

4.3) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อมีการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ข้อคำถามจำนวน 10 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น คือ 1) ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ที่ได้รับ มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับ ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีค่า 1.00 ทุกรายการประเมิน มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้ 1) ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบการอ่านจับใจความ ก่อนการจัดกิจกรรมแบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 30 ข้อ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้เวลาในการทำข้อสอบ 60 นาที เพื่อประเมินความรู้เบื้องต้นด้านการอ่านจับใจความของนักเรียน และนำผลคะแนนไปเปรียบเทียบกับคะแนนสอบหลังเรียน 2) ดำเนินการทดลองจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 10 แผน เป็นระยะเวลา 10 ชั่วโมง ในการจัดกิจกรรมโดยใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 3) ทำการทดสอบหลังเรียน จำนวน 30 ข้อ ใช้เวลาในการทำข้อสอบ 60 นาที โดยใช้แบบทดสอบการอ่านจับใจความ จากแบบทดสอบฉบับเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน แล้วบันทึกผลคะแนนเพื่อใช้ในการเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนเรียน 4) ทำการวัดแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และนำข้อมูลที่ได้รับไปวิเคราะห์ทางสถิติ

6. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ดังนี้ 1) วิเคราะห์แบบทดสอบการอ่านจับใจความ โดยหาค่าเฉลี่ย *(M)* ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน *(SD)* และเปรียบเทียบ

ความแตกต่างระหว่างคะแนนการทดสอบก่อนจัดการเรียนรู้และหลังการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ใช้ค่าสถิติการทดสอบค่าที แบบไม่อิสระจากกัน (t-test dependent) และ 2) วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับเทคนิคเกม โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย *(M)* ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน *(SD)* และแปลความหมายของระดับคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจเป็น 3 ระดับ ได้แก่ มาก ปานกลาง และน้อย

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยใช้แบบทดสอบแบบเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ และวิเคราะห์ความสามารถในการอ่านจับใจความ โดยหาค่าเฉลี่ย (*M*) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยใช้การทดสอบค่าที แบบไม่อิสระจากกัน (t-test Dependent) ก่อนการวิเคราะห์สถิติเชิงอนุมานด้วยสถิติทดสอบที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples t-test) ผู้วิจัยได้ตรวจสอบข้อตกลงเบื้องต้นในเรื่องการแจกแจงปกติ (Normality) ของข้อมูลค่าผลต่างระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนด้วยสถิติ Shapiro-wilk พบว่า ข้อมูลค่าผลต่าง (differences) มีการแจกแจงเป็นโค้งปกติ (W = 0.924, p = .224) ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้น จึงมีความเหมาะสมในการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติทดสอบที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent samples t-test)

ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 15 คน ปรากฏพบว่าคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (M = 25.80, SD = 3.68) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (M = 10.40, SD = 2.72) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

กลุ่มทดลอง	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	*M*	*SD*	t	p
ทดสอบก่อน	15	30	10.40	2.72	12.56*	.001

เรียน						
ทดสอบหลังเรียน	15	30	25.80	3.68		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีลักษณะเป็นมาตรประมาณค่า 3 ระดับและวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนโดยหาค่าเฉลี่ย (*M*) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (*SD*) และแปลความหมายของระดับคะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจ

ผลการวิเคราะห์คะแนนความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้น ภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชันพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชันโดยภาพรวมอยู่ในระดับเห็นด้วยมาก (*M* = 2.71, *SD* = 0.17) เมื่อพิจารณาความคิดเห็นแต่ละด้านพบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในเกณฑ์ดังนี้ ลำดับที่ 1 ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ (*M* = 2.76, *SD* = 0.23) รองลงมา คือด้านกิจกรรมการเรียนรู้ (*M* = 2.70, *SD* = 0.22) และ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ (M = 2.68, SD = 0.34) ตามลำดับ ปรากฏดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

การประเมิน	**ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้**			
	M	*SD*	**ระดับความพึงพอใจ**	**ลำดับ**
1. ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้	**2.76**	**0.23**	**มาก**	**1**
1.1 กิจกรรมการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหา	2.80	0.41	มาก	1
1.2 เนื้อหามีการลำดับอย่างต่อเนื่องและเหมาะสมเข้าใจง่าย	2.73	0.45	มาก	2
1.3 การจัดเนื้อหาเหมาะสมกับเวลาเรียน	2.73	0.45	มาก	3
2. ด้านกิจกรรมการเรียนรู้	**2.70**	0.22	มาก	**2**
2.1 นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะการอ่านจับใจความ	2.93	0.25	มาก	1
2.2 สื่อประกอบการจัดการเรียนรู้มีความน่าสนใจ	2.40	0.50	มาก	4

2.3 การจัดการเรียนรู้น่าสนใจ เหมาะสมกับนักเรียน	2.67	0.48	มาก	3
2.4 ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนมีสวนร่วมในการจัดการเรียนรู้	2.80	0.41	มาก	2
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้	**2.68**	**0.34**	มาก	**3**
3.1 นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านจับใจความเพิ่มขึ้น	2.53	0.63	มาก	3
3.2 การจัดการเรียนรู้ส่งเสริมให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้	2.87	0.35	มาก	1
3.3 นักเรียนสามารถนำทักษะการอ่านไปปรับใช้กับการเรียนในวิชาอื่นได้	2.67	0.61	มาก	2
ภาพรวม	**2.71**	**0.17**	**มาก**	

อภิปรายผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน (M = 25.80, SD = 3.68) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 และสอดคล้องกับแนวคิดของสมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา กล่าวว่าการฝึกทักษะการอ่านจับใจความอย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้ผู้อ่านมีความคล่องแคล่วในการอ่าน สามารถเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วและแม่นยำยิ่งขึ้น อีกทั้งยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง (สมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา, 2563) ทั้งนี้อาจจะเป็นผลมาจากการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน เป็นกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญ เน้นการสร้างประสบการณ์ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นเพียงผู้วางแผนจัดกิจกรรม และคอยชี้แนะให้คำปรึกษาเมื่อนักเรียนมีปัญหา (Willis, 1996) ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกทักษะทางภาษาตามภาระงานภายในเวลาที่กำหนดได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ผู้วิจัยได้ขั้นตอนการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มาใช้จัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นที่ 1 ขั้นภารกิจ (Quest) เป็นขั้นตอนในการเตรียมความพร้อมของนักเรียน ผู้สอนอธิบายจุดประสงค์ในการเรียน โครงสร้างเนื้อหา ทบทวนความรู้เดิม โดยนักเรียนศึกษาหลักการอ่านจับใจความตามคำแนะนำของผู้สอน และจากการชมวีดิทัศน์ เพื่อเป็นแนวทางให้นักเรียนปฏิบัติภาระงานได้อย่างถูกต้อง สอดคล้องกับแนวทางของสมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา ที่กล่าวว่า การอ่านจับใจความจะบรรลุจุดหมาย หรือไม่นั้น ผู้อ่านต้องรู้จุดมุ่งหมายในการอ่านว่า อ่านเพื่ออะไร หรือจะอ่านอย่างไร (สมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับ Nunan ได้กล่าวว่า ผู้สอนสามารถบอกจุดมุ่งหมายของกิจกรรมให้แก่นักเรียนโดยตรง หรือตั้งคำถามถึงความสำคัญของหัวเรื่องที่เรียน หรือ

บอกโดยนัย เพราะนักเรียนสามารถรับรู้ได้จากกิจกรรม และทำให้นักเรียนบรรลุจุดมุ่งหมายในการดำเนินภาระงานแต่ละชิ้นได้ (Nunan, 2004)

ขั้นที่ 2 ขั้นปฏิบัติภารกิจ (Task cycle) เป็นการจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ มีการใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ในเรื่องของระดับขั้น, เวลา, การแข่งขัน, เป้าหมาย, และกฎ นักเรียนจะต้องแข่งขันทำภารกิจตามกติกาที่กำหนด และสะสมการ์ดสะสมคะแนนเพื่อผ่านด่านต่างๆ ซึ่งในแต่ละด่านจะประยุกต์ตามประเภทของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ขั้นตอน ดังนี้ 2.1) การเขียนรายการ (Listing) นักเรียนจดบันทึกข้อมูลต่างๆ ที่ได้อ่านจากบทอ่าน โดยมุ่งจดบันทึกในส่วนที่สำคัญ และจำเป็นเกี่ยวกับหัวข้อที่กำหนด 2.2) การเรียงลำดับและจัดประเภท (Ordering and Sorting) นักเรียนเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์ในเนื้อเรื่องและจัดประเภทของเนื้อหาในบทอ่าน โดยสังเกตส่วนสำคัญของบทอ่าน เช่น ชื่อเรื่อง ส่วนนำ ข้อคิดที่ได้ 2.3) การเปรียบเทียบ (Comparing) นักเรียนสังเกตความเหมือน หรือแตกต่างของเนื้อเรื่อง เพื่อค้นหาคำตอบสำหรับคำถามที่ได้ตั้งไว้เพื่อจับใจความ และจับประเด็นสำคัญ และ 2.4) การแก้ปัญหา (Problem-solving) นักเรียนแก้ปัญหา ใช้ความสามารถด้านเหตุผล คิดวิเคราะห์ และตอบคำถามจากบทอ่าน โดยนักเรียนอ่านบทอ่าน และทำการตอบคำถามจากบทอ่านเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่เป็นไปตามจุดประสงค์ โดยนักเรียนจะได้ทำภาระงานจากบทอ่านมี 5 หัวข้อ คือ (1) นิทาน (2) บทความ (3) ข่าว (4) บทอาขยาน และ (5) บทร้อยกรอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของสมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา กล่าวว่า ความสามารถของการอ่านจับใจความ จะต้องมีการตีความ สื่อสาร ทำความเข้าใจและหาคำตอบในรูปตัวอักษร สัญลักษณ์ และแปลความหมายของตัวอักษร เข้าใจการหาข้อเท็จจริง การขยายความ การแปลความ เข้าใจความหมายของคำ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ เพื่อให้ตรงตามที่ผู้เขียนต้องการสื่อความหมาย (สมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา, 2563)

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นหลังปฏิบัติภารกิจ (Post task) เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนบุคคล (Sharing personal experience) เป็นขั้นตอนการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและการสื่อสารเกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหาและข้อสรุปของคำตอบ โดยมุ่งเน้นให้นักเรียนได้สื่อสารและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นปัญหา วิธีการแก้ไขปัญหา และคำตอบจากสถานการณ์ปัญหาร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน ในขั้นตอนนี้นักเรียนจะนำเสนอแนวคิด วิธีการแก้ไขปัญหา และผลลัพธ์ที่ได้จากการดำเนินการแก้ปัญหาของตนเอง เพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน นอกจากนี้ นักเรียนยังได้รับข้อมูลย้อนกลับอย่างครบถ้วนภายหลังการปฏิบัติภาระงาน และการเข้าร่วมกิจกรรมในขั้นหลังปฏิบัติภารกิจ (Post-task) ที่ผู้วิจัยได้จัดขึ้น ซึ่งช่วยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ตรวจสอบความถูกต้องของผลงานด้วยตนเองในขั้นตอนดังกล่าว นักเรียนได้ร่วมกันวิเคราะห์คำตอบจากงานที่ปฏิบัติ โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะอย่างใกล้ชิด เช่น การนำข้อผิดพลาดจากการตอบคำถามเกี่ยวกับการอ่านจับใจความของนักเรียนมาร่วมกันพิจารณา วิเคราะห์ และปรับแก้ไขให้ถูกต้อง

ยิ่งขึ้น ทั้งนี้ครูมีบทบาทในการเสริมเติมความรู้เพื่อให้เนื้อหามีความถูกต้อง ครบถ้วน และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ส่งผลให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความได้ดียิ่งขึ้นสอดคล้องกับ Willis & Willis กล่าวว่า การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนบุคคล คือ ภาระงานที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พูดคุยเกี่ยวกับตนเอง แลกเปลี่ยนประสบการณ์ของตน หรือเรื่องในอดีตอย่างเป็นอิสระ และมีลักษณะใกล้เคียงกับการพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการในสังคม (Willis & Willis, 2007) ทำให้นักเรียนได้ทบทวนวิธีการแก้ปัญหาของตนเอง และสามารถนำแนวทางที่หลากหลายที่ได้จากการแลกเปลี่ยนไปใช้แก้ปัญหาในสถานการณ์ปัญหาที่จะเจอในชีวิตประจำวันต่อไป (Hanna G. & Yackel E., 2003) จากนั้นผู้สอนประเมินผล และมอบรางวัลตามที่ได้กำหนดกติกา เป็นการสร้างแรงกระตุ้นในการทำภารกิจต่อๆ ไป เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ สอดคล้องกับ Jensen ที่กล่าวถึงการให้รางวัล (Rewarding) ว่านอกจากความสนุกที่เป็นเอกลักษณ์แล้ว เกมส่วนมากยังมีระบบการให้รางวัล เพื่อจูงใจให้ผู้เล่นบรรลุเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ โดยมากของรางวัลจะใช้สิ่งที่มีมูลค่าหรือมีความหมายทางจิตใจกับผู้เล่น (Jensen, 2012) นอกจานี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของนันทวัน วิรุณภักดิ์ และคณะ ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากผลการวิจัยพบว่า ความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (นันทวัน วิรุณภักดิ์ และคณะ, 2565) ทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของวัทนพร บุญชู ซึ่งพบว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเพลินร่วมกับเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมมโนทัศน์เรื่องการอ่านสะกดคำและแรงจูงใจในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย นักเรียนมีคะแนนมโนทัศน์หลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 (วัทนพร บุญชู, 2567)

2. จากผลการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน อยู่ระดับมาก (M = 2.71, SD = 0.17) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ 1) ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ โดยภาพรวมพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ฝึกฝน เรียนรู้ วางแผน แก้ปัญหาด้วยตนเอง 2) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ โดยภาพรวมพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจากเกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ กระบวนการคิดแก้ปัญหา สร้างแรงจูงใจ ส่งเสริมทักษะทางสังคม ช่วยในการพัฒนา และปรับปรุงพฤติกรรม ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สอดคล้องกับ Streck ได้อธิบายประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน ไว้ว่า เกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจ (Streck, 2013) และ 3) ด้านประโยชน์ที่

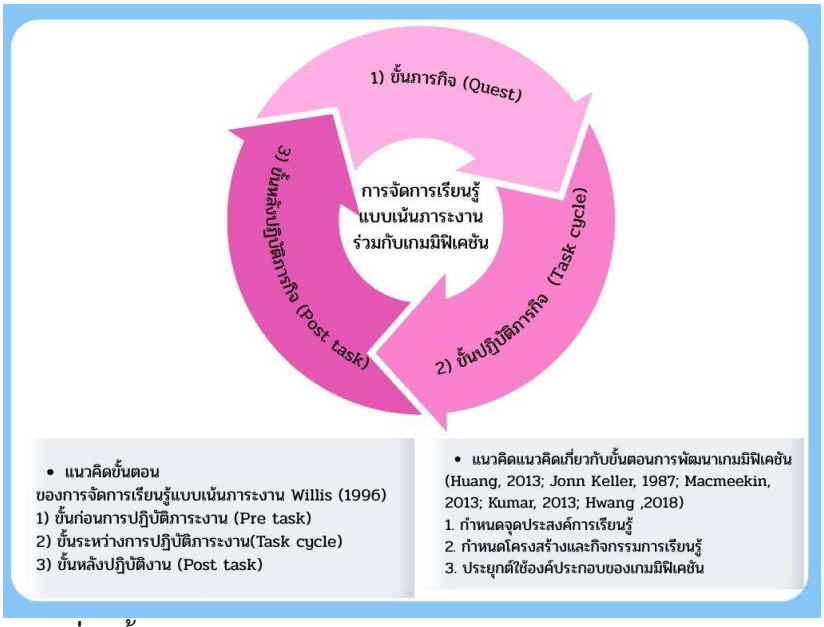
ได้รับจากการเรียนรู้ ผลการวิจัยว่าความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียน เพิ่มสูงขึ้นหลังการทดลอง โดยภาพรวมพบว่านักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก เนื่องจาก กิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้นตอน มีส่วนในการช่วยส่งเสริมให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา ช่วยให้สามารถพัฒนาการอ่านจับใจความจากบทอ่านประเภทต่างๆ ได้ดีขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของนรบดี สิริเนาวพงศ์ ได้ให้ความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะจำเป็น และถือเป็นกุญแจสำคัญในการดำเนินชีวิตเพราะมีผล ต่อการอ่านทุกจุดประสงค์ให้เกิดประสิทธิภาพ โดยเฉพาะด้านการศึกษาเล่าเรียนการแสวงหาความรู้ (นรบดี สิริเนาวพงศ์, 2560)

จากแนวคิดและผลการวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน ไม่เพียงแต่ช่วยยกระดับความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เท่านั้น แต่สามารถช่วยเพิ่มความสนใจ ความกระตือรือร้น การมีส่วนร่วมของผู้เรียน ส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความ อีกทั้งยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวก ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกและเรียนรู้อย่างมีความสุข

องค์ความรู้ใหม่

จากการสังเคราะห์ผลการวิจัย ผู้วิจัยสามารถนำเสนอองค์ความรู้ใหม่เป็นขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยขั้นตอนดังกล่าวเป็นการบูรณาการระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน และแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ผ่านการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบขั้นตอนเพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถในการอ่านจับใจความ และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความผ่านกระบวนการคิด การแก้ปัญหาที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริง โดยใช้ภาระงานต่างๆ ให้นักเรียนปฏิบัติร่วมกัน และมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำตลอดจนดูแลให้การทำกิจกรรมนี้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ การจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชันประกอบด้วยขั้นตอนดังนี้ 1) ขั้นภารกิจ (Quest) ผู้สอนแจ้งจุดประสงค์ และโครงสร้างเนื้อหา จากนั้นมีการทบทวนความรู้เดิม โดยนักเรียนศึกษาหลักการอ่านจับใจความตามคำแนะนำของผู้สอน 2) ขั้นปฏิบัติภารกิจ (Task cycle) จัดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานตามภาระงานที่เกี่ยวกับการอ่านจับใจความ ที่ผู้สอนจัดกิจกรรมโดยประยุกต์ตามประเภทของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน โดยมีขั้นตอน ดังนี้ 2.1) การเขียนรายการ (Listing) 2.2) การเรียงลำดับและจัดประเภท (Ordering and Sorting) 2.3) การเปรียบเทียบ (Comparing) และ 2.4) การแก้ปัญหา (Problem-solving) โดยนักเรียนจะได้ทำภาระงานจากบทอ่านมี 5 หัวข้อ คือ นิทาน, บทอาขยาน, บทร้อยกรอง, บทความ และข่าว 3) ขั้นหลังปฏิบัติภารกิจ (Post task) 3.1) การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ส่วนบุคคล (Sharing personal

experience) และ 3.2) ผู้สอนประเมินผล และมอบรางวัลตามที่ได้กำหนดกติกา มีการจัดอันดับบนกระดานจัดอันดับเพื่อแสดงระดับขั้นเป็นการสร้างแรงกระตุ้นในการทำภารกิจต่อๆ ไป เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ จึงขอนำเสนอแผนภาพประกอบการอธิบายดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

บทสรุป

จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า ความสามารถการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียน (M = 25.80 , SD = 3.68) สูงกว่าคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน (M = 10.40 , SD = 2.72) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 และความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน อยู่ระดับมาก (M = 2.71, SD = 0.17) เป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ลำดับคะแนนเฉลี่ยจากมากไปน้อย คือ ด้านเนื้อหาในการจัดการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ตามลำดับ

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. จากผลการวิจัย พบว่าผลการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงานร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ แต่จากการจัดการเรียนรู้

พบว่า ผู้สอนควรทบทวนเนื้อหาวิธีการอ่านจับใจความก่อนการทำกิจกรรมทุกครั้ง โดยเฉพาะในแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 1 ที่ควรเน้นย้ำถึงขั้นตอน และอธิบายรายละเอียดในหัวข้อต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจและสามารถทำกิจกรรมได้อย่างถูกต้องครบถ้วนตามกำหนดเวลา

2. เมื่อพิจารณาแต่ละประเภทของบทอ่าน พบว่า การอ่านบทร้อยกรอง และการอ่านบทอาขยาน นักเรียนจะมีปัญหาในการทำความเข้าใจเนื้อหา คำศัพท์ และการตีความ ด้วยเหตุนี้ครูต้องให้ความสำคัญในการสอนอ่านบทอ่านทั้งสองประเภทนี้ โดยฝึกฝนให้นักเรียนอ่าน และทำความเข้าใจมากขึ้น หมั่นทบทวนบคำศัพท์อยู่เสมอ สิ่งที่สำคัญคือ การเลือกบทอ่านของครู ควรเลือกบทอ่านให้มีความเหมาะสม มีความ ทันสมัย ทันเหตุการณ์ เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความเพิ่มขึ้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาการนำประเภทของการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน ที่น่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหา ช่วงวัย ความสามารถ และประสบการณ์ของนักเรียน มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านจับใจความ ทำให้การจัดการเรียนรู้เกิดประสิทธิภาพและตอบสนองความต้องการของนักเรียน

2. ควรมุ่งศึกษาการนำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในรูปแบบที่หลากหลาย สร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น โดยคัดเลือกองค์ประกอบที่มีความน่าสนใจและเหมาะสม นำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนรู้อย่างมีความหมาย ทั้งนี้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ควรคำนึงถึงการสร้างแรงจูงใจ ความท้าทาย และความสนุกสนาน ควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความอย่างเป็นระบบ

เอกสารอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). *เอกสารประกอบการแถลงข่าว ผลสอบ PISA สัญญาณเตือนวิกฤติการศึกษา แก้ปัญหาให้ถูกจุด.* นิตยาสาร สสวท. https://moe360.blog/2023/12/07/pisa-2022/

ขนิษฐา โลหะประเสริฐ. (2566). การพัฒนาชุดฝึกทักษะการอ่านร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อส่งเสริมความสามารถการอ่านคำภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สังกัดสำนักงานการศึกษาเอกชนจังหวัดสงขลา. *วารสารพิกุล คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 21(2):* 133-145.

นรบดี สิริเนาวพงศ์. (2560). *แบบประเมินผลตามตัวชี้วัด ภาษาไทย ป.3*. กรุงเทพฯ: ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.

นันทวัน วิรุณภักดิ์ และคณะ. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบภาระงานเป็นฐานร่วมกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางการเขียนภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *Journal of Roi Kaensarn Academi, 7(10):* 253-270.

วัทนพร บุญชู. (2567). การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเพลินร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมมโนทัศน์เรื่องการอ่านสะกดคำและแรงจูงใจในการเรียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย.* ภาควิชาหลักสูตรและวีการสอน: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2566, 6 ธันวาคม). *การแถลงข่าวผลการประเมิน PISA 2022*. PISA THAILAND สถานบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. https://pisathailand.ipst.ac.th/news-21/

สถิตาภรณ์ ศรีหิรัญ. (2560). *เทคนิคการอ่านเชิงวิชาการ.* พิษณุโลก: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สมศักดิ์ อัมพรวิสิทธิ์โสภา. (2563). *ทักษะการอ่านจับใจความ.* กรุงเทพฯ: ภูมิบัณฑิต.

สายใจ ทองเนียม. (2560). *ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร.* กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

Hanna, G., & Yackel, E. (2003). *Reasoning and Proof. In A Research Companion to Principles and Standards for School Mathematics*. Reston. Nation Council of Teacher of Mathematics.

Jensen, B. (2012) *Catching up: Learning from the Best School in East Asia.* Grattan Institute, Australia.

Nunan, D. (2004). Communicative tasks and the language curriculum. *TESOL Quaterly, 25(2):* 59-65.

OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education.* Paris: OECD Publishing.

Streck, H. (2013). *Yet another introduction to gamification.* http://gamification.com/gamification-blog-posts/yet-another-introduction-togamification/

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

Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. London: Longman.