



ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ ร่วมกับเกมคาฮูทที่มีต่อความเข้าใจ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

THE EFFECTS OF USING THE MURDOCH INTEGRATED APPROACH  
WITH THE KAHOOT GAME FOR ENGLISH READING COMPREHENSION  
OF PRIMARY 3 STUDENTS

วิทยานิพนธ์

ของ

ภัทรমন บรรณจิต

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

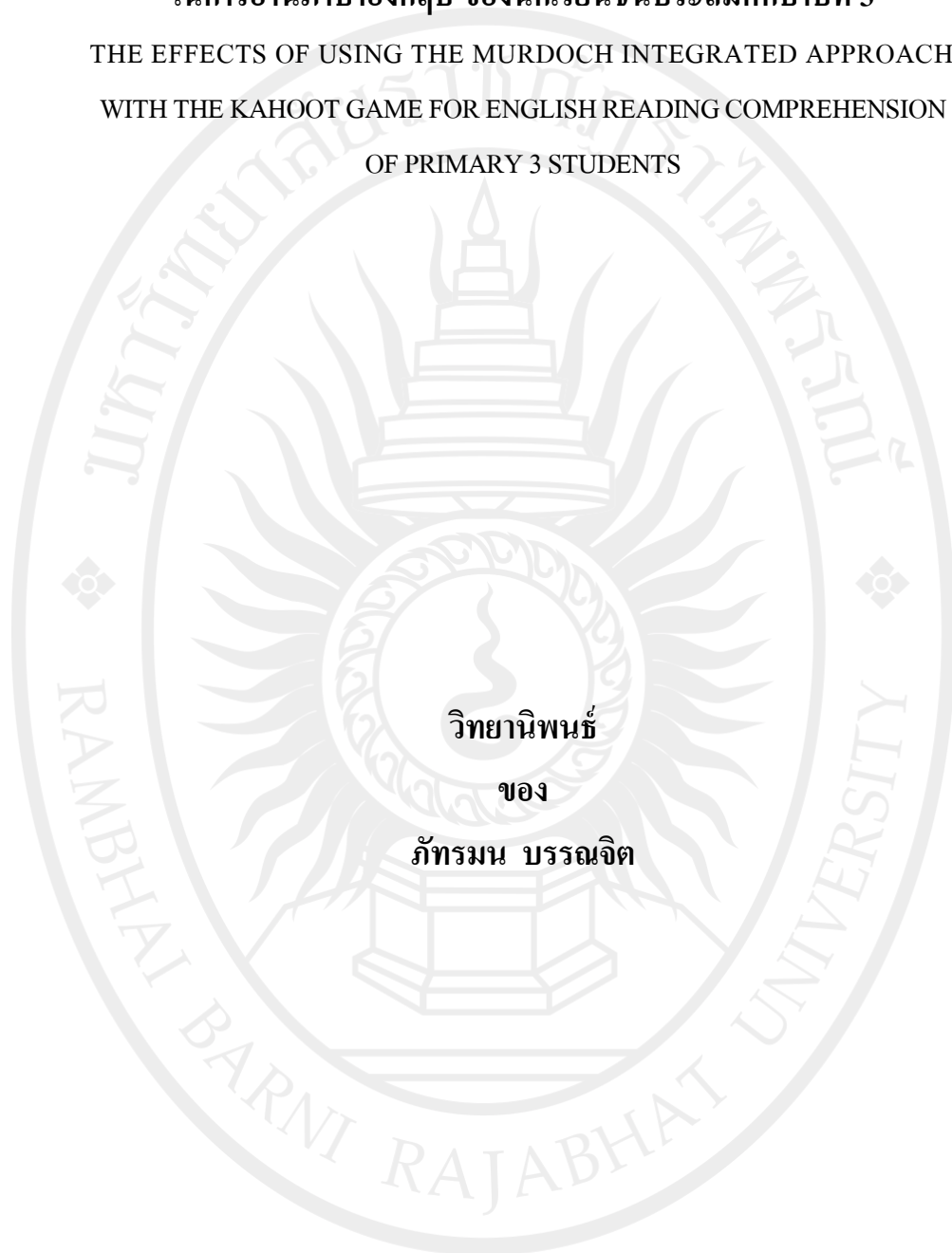
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

พฤษภาคม 2568

ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ ร่วมกับเกมคาฮูทที่มีต่อความเข้าใจ

ในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

THE EFFECTS OF USING THE MURDOCH INTEGRATED APPROACH  
WITH THE KAHOOT GAME FOR ENGLISH READING COMPREHENSION  
OF PRIMARY 3 STUDENTS



วิทยานิพนธ์

ของ

ภัทรমন บรรณจิต

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

เสนอต่อมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

พฤศจิกายน 2568



## ใบรับรองวิทยานิพนธ์

เรื่อง

ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาฮูทที่มีต่อความเข้าใจ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
The Effects of Using the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot Game  
for English Reading Comprehension of Primary 3 Students

ภัทรমন บรรณจิต

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ประธานสอบวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์เลลา ประเสริฐสังข์)

ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดีชัย ศรีพนมธนากร)

กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(อาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เขาวเรศ ใจเย็น)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ได้รับอนุมัติจากมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณีให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณบดีคณะครุศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

วันที่ 8 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2568

ภัทรมน บรรณจิต. (2568). ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท  
ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.  
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ชัย ศรีพนมธนากร	ประธานกรรมการ
กศ.ค. (วิจัยและประเมินผลการศึกษา)	
ดร.ชวณพ เอี้ยวสานุรักษ์	กรรมการ
กศ.ค. (นวัตกรรมการเรียนรู้และเทคโนโลยี)	

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณา  
การของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท 2) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบปกติ และ  
3) เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังเรียน  
ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท และการ  
จัดการเรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
โรงเรียนหอแซฟฟิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ใช้การสุ่มอย่างง่ายกำหนดกลุ่มทดลอง  
จำนวน 30 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการ  
เรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท และแบบทดสอบความเข้าใจ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
การทดสอบที (t-test) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว (One-way ANCOVA)

ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้  
แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน  
สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน  
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัด

การเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท มีความเข้าใจในการอ่าน  
ภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**คำสำคัญ :** ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ, แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์, เกมคาสูท



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

Phattaramon Bannajit. (2025). **The Effects of Using the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot Game for English Reading Comprehension of Primary 3 Students.** Thesis M.Ed. (Curriculum and Instruction). Chanthaburi: Rambhai Barni Rajabhat University.

**Thesis Advisors**

Assistant Professor Dr. Sawatchai Sripanomtanakorn Ph.D. (Education Research and Evaluation)	Chairman
Dr. Chuanpob Iaosanuruk Ph.D. (Learning Innovation and Technology)	Member

**Abstract**

The purposes of this research were to: 1) compare the English reading comprehension of Primary 3 students in the pre-learning and post-learning stages using the Murdoch Integrated Approach with the online Kahoot game; 2) compare the English reading comprehension of Primary 3 students in the pre-learning and post-learning stages through normal paper-based learning; and 3) compare the English reading comprehension of Primary 3 students in the post-learning stage between the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot game and normal learning. The sample group consisted of Primary 3 students studying at Josephvithaya School, Thamai District, Chanthaburi Province during the first semester of the 2024 academic year. The experimental group consisted of 30 students, and the control group also consisted of 30 students, both selected through simple random sampling. The research instruments were lesson plans based on the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot game, and an English reading comprehension test. The statistics used for data analysis were: mean, standard deviation, t-test, and one-way ANCOVA.

The results of the research were as follows: 1) the Primary 3 students who learned through the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot game showed significantly higher post-learning English reading comprehension scores compared to their pre-learning scores, at the statistically significant level of .01; 2) the Primary 3 students who learned through normal learning showed significantly higher post-learning English reading comprehension scores compared to their pre-learning scores, at the statistically significant level of .01; and 3) the Primary 3 students

who learned through the Murdoch Integrated Approach with the Kahoot game showed learning achievements in English reading comprehension that were higher than those of the normal learning group, at the statistically significant level of .01.

**Keywords:** English Reading Comprehension, Murdoch Integrated Approach, Kahoot Game



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือให้คำแนะนำอย่างดีจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สวัสดิ์ชัย ศรีพนมธนากร ประธานกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ ดร. ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์ กรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณอาจารย์ทรินทร์ ปิ่นทอง อาจารย์ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี อาจารย์วัชรภรณ์ เกตุช้าง อาจารย์ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี นางสาวณดา วรรณศิลป์ ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดสะพานหิน จังหวัดตราด นางไพรินทร์ เกตุช้าง ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดคลองพูล จังหวัดจันทบุรี และนางสาวสุภรณ์ คารวะวิวัฒน์กุล ครูชำนาญการ โรงเรียนบ้านเนินดินแดง จังหวัดจันทบุรี ที่ช่วยให้คำแนะนำในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียนขอแซฟวิทยา ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองใช้เครื่องมือ และเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัยเป็นอย่างดี รวมทั้งคณะครูและนักเรียนที่ให้ความสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จลุล่วง

ประโยชน์และคุณค่าอันเนื่องมาจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณงามความดีให้แก่ บิดา มารดา ครู อาจารย์ ผู้ที่มีส่วนช่วยเหลือและสนับสนุนในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ทุกท่าน

ภัทรমন บรรณจิต

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ.....	1
	ความเป็นมา.....	1
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	5
	ประโยชน์ของการวิจัย.....	5
	ขอบเขตของการวิจัย.....	6
	นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
	สมมติฐานในการวิจัย.....	9
2	แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ.....	11
	ความจำเป็นในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	11
	สาระหลักในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ.....	12
	สาระการเรียนรู้.....	12
	ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	13
	คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	14
	การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ.....	15
	ความเข้าใจในการอ่าน.....	18
	ความหมายของความเข้าใจในการอ่าน.....	18
	ระดับความเข้าใจในการอ่าน.....	20
	องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน.....	23
	การวัดความเข้าใจในการอ่าน.....	25
	การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์.....	27
	ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์.....	27
	ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์.....	27

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์.....	28
เกมคาสุท.....	31
การเรียนรู้โดยใช้เกม.....	31
ความเป็นมาของเกมคาสุท.....	33
ลักษณะของเกมคาสุท.....	34
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาสุท.....	36
การจัดการเรียนรู้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท..	37
แผนการจัดการเรียนรู้.....	39
ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้.....	39
ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้.....	40
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้.....	42
ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้.....	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	45
งานวิจัยต่างประเทศ.....	45
งานวิจัยในประเทศ.....	46
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	50
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	50
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	51
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	59
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	60
4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	62
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	63

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	67
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	67
วิธีดำเนินการวิจัย.....	67
สรุปผลการวิจัย.....	69
อภิปรายผล.....	70
ข้อเสนอแนะ.....	75
บรรณานุกรม.....	77
ภาคผนวก.....	84
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	85
ภาคผนวก ข หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย.....	87
ภาคผนวก ค ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติและแบบประเมิน แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	95
ภาคผนวก ง แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และประเมิน แบบทดสอบ.....	122
ภาคผนวก จ การหาคูณภาพของเครื่องมือวิจัย การหาความเหมาะสมของแผนการจัด การเรียนรู้ การหาคูณภาพของแบบทดสอบความเข้าใจในการอ่าน.....	141
ภาคผนวก ฉ การทดสอบสมมติฐานของการวิจัย.....	153
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	163

## สารบัญญัตินำ

ตาราง		หน้า
1	การสังเคราะห์ของรูปแบบเกมคาซุท.....	35
2	โครงสร้างแบบทดสอบวัดความความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง My Family ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	57
3	ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซุท ก่อนเรียนและหลังเรียน.....	63
4	ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน.....	64
5	ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน และค่าเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน หลังจากจัดอิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว .....	65
6	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังการจัดการเรียนรู้ ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	66
7	ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซุทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	143
8	ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	146
9	ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ (IOC) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3.....	149
10	ผลการแสดงการหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 .....	151
11	คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซุท.....	154

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
12	คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังจัดการเรียนรู้แบบปกติ..... 157
13	คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูทและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน..... 160

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบ

หน้า

1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	9
---	---------------------------	---



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมา

สังคมโลกปัจจุบันการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรม วิสัยทัศน์ของชุมชนโลก และทำให้ตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมและมุมมองของสังคมโลก นำมาซึ่งมิตรอันไมตรีและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ มาช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่น ได้ดียิ่งขึ้น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 1) จะเห็นได้ว่า ภาษาต่างประเทศที่ได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคนไทยและคนทั่วโลกมากที่สุด ก็คือภาษาอังกฤษถือว่าเป็นภาษาที่มีความจำเป็นอย่างมากและยังเป็นภาษากลางที่ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างในประเทศและต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นเพื่อการประกอบอาชีพ เพื่อการศึกษา รวมถึงเพื่อการถ่ายทอดวัฒนธรรมต่าง ๆ ของประเทศนั้น ๆ จนหลายคนได้ให้คำนิยามของภาษาอังกฤษว่าเป็นภาษาสากล (Global Language) จึงไม่สามารถปฏิเสธได้ว่าภาษาอังกฤษกลายเป็นภาษาที่สอง คนส่วนใหญ่จำเป็นต้องเรียนรู้ พัฒนาหน้าที่การเรียน และการทำงานของตนเอง (วารสาร ฟูลล์สตีล, 2564 : 1)

กระทรวงศึกษาธิการจึงได้กำหนดให้ภาษาอังกฤษเป็นวิชาพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่กำหนดให้ผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรในด้านสาระสำคัญต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น รวมไปถึงภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนโลก โดยมุ่งเน้นผู้เรียนมีความสามารถในทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 3 - 4)

จากความสำคัญของภาษาอังกฤษในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าการศึกษาในปัจจุบันจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความสามารถในทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เมื่อเปรียบเทียบความสำคัญของทักษะ

ทางภาษานั้นแล้ว ทักษะที่มีสำคัญกว่าทักษะอื่น ๆ ก็คือ ทักษะด้านการอ่าน (กมลวรรณ โคตรทอง. 2558 : 3) เป็นทักษะพื้นฐานที่มีความสำคัญในด้านภาษา ไม่ว่าจะเป็นการอ่านหนังสือ ตำราเรียน อ่านนิตยสาร อ่านสื่อสิ่งพิมพ์ อ่านบทความทางวิชาการ อ่านงานวิจัย รวมไปถึงการอ่านข้อมูล ข่าวสารบนสื่อออนไลน์ (สุภิญญา ยี่หมัดอะหลี. 2556 : 60) การอ่านที่มีประสิทธิภาพนั้น ไม่ใช่เพียงแค่การอ่านออกเสียงได้ถูกต้อง หรือรวดเร็วเท่านั้น นอกจากความสามารถในการอ่าน แล้วสิ่งที่ผู้อ่านจะต้องมี คือ ความเข้าใจ ในเรื่องราวหรือสาระสำคัญของเนื้อหาที่อ่านด้วย เมื่อผู้อ่านเกิดความเข้าใจในการสิ่งที่อ่านแล้ว (พัชรี ชวนฤทัย. 2563 : 2) ก็สามารถสื่อสารความหมายระหว่าง ผู้เขียนกับผู้อ่านได้และในระหว่างที่อ่านจะมีปฏิสัมพันธ์สำคัญบางอย่างระหว่างภาษา กับความคิด ที่เกิดขึ้น เพื่อที่จะจดจำกลุ่มคำและรู้ความหมายของคำหรือกลุ่มคำนั้น ๆ โดยอาศัยกระบวนการต่าง ๆ เช่น การสรุปความหรือตีความ จนกระทั่งได้ความหมายจากสิ่งที่อ่านตามความต้องการของผู้เขียนแล้ว (ภูมินทร์ เหลลาอำนาจ. 2555 : 39) ดังนั้น การอ่านจึงเป็นสิ่งสำคัญของการเรียนรู้สามารถใช้ในการแสวงหาความรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา และช่วยให้พัฒนาในทักษะอื่น ๆ ควบคู่ไปด้วยกันได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

ความเข้าใจในการอ่าน เป็นการเรียนรู้ความคิดของผู้เขียนจากรีวิวที่อ่านได้โดยเริ่มจากความเข้าใจในระดับตัวอักษร (Literal Comprehension) เป็นระดับความเข้าใจพื้นฐานในเรื่องของคำ หรือคำศัพท์จากรีวิวที่อ่าน รวมไปถึงความคิดของผู้เขียนที่สามารถบอกได้ว่าสิ่งที่อ่านไปคืออะไร (Harris and Sipay. 1990 : 583 - 586) ลำดับต่อมาคือความเข้าใจในระดับตีความ (Interpretive Comprehension) เป็นระดับความเข้าใจของผู้อ่านที่สามารถอ่านเรื่องราวได้อย่างเข้าใจลึกซึ้งกว่าระดับแรก ซึ่งผู้อ่านสามารถเข้าใจบทอ่าน ประโยค ลำดับเหตุการณ์ และตีความข้อมูลทั่วไป นอกจากนี้ผู้อ่านจะต้องสรุปและประเมินความคิดของผู้เขียนได้ โดยตัดสินใจยอมรับหรือนำข้อมูลเหล่านั้นไปประยุกต์ได้ คือ ความเข้าใจระดับการนำไปใช้ (Applied Comprehension) (อริตา ประพันธ์พจน์. 2565 : 2) นอกจากนี้ความเข้าใจในการอ่านมีองค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ ประการที่หนึ่ง คือ ผู้อ่านต้องมีความรู้เดิม มีความสามารถในด้านภาษา และมีความสามารถในการคิด ประการที่สอง คือ เนื้อเรื่องที่อ่านจะต้องมีความเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน และประการที่สาม คือ บริบทหรือสภาพแวดล้อมอื่น ๆ เช่น สิ่งแวดล้อม สถานการณ์ในการอ่าน และกระบวนการอ่าน (สุมาลี เพชรคง. 2561 : 14) ซึ่งนำไปสู่การวัดความเข้าใจในการอ่าน เพื่อตรวจสอบความเข้าใจในการอ่านของผู้อ่านนั้นบรรลุเป้าหมายอยู่ในระดับใด ทั้งนี้การวัดความเข้าใจในการอ่านมีหลายแบบ คือ แบบอัตนัย แบบปรนัย และแบบกึ่งปรนัย

ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษในปัจจุบัน พบว่าการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนในประเทศไทย มีผลการเรียนไม่เป็นที่น่าพอใจและคะแนนลดลงเรื่อย ๆ พิจารณาได้จาก

ผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับขั้นพื้นฐาน (O-NET) สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้ดำเนินการประเมินผลการเรียนของผู้เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า ผลการทดสอบในสาระการเรียนรู้ในสาระที่ 1 คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ประจำปีการศึกษา 2564 ในระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 39.22 ในระดับจังหวัด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 44.04 ในระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 69.74 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, ออนไลน์, 2564) และ ปีการศึกษา 2565 ในระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 42.84 ในระดับจังหวัด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 45.44 ในระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 51.31 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, ออนไลน์, 2565) และ ปีการศึกษา 2566 ในระดับประเทศ มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 37.32 ในระดับจังหวัด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 38.97 ในระดับโรงเรียน มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 46.62 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, ออนไลน์, 2566) จากการรายงาน ผลการทดสอบทางการศึกษา ระดับขั้นพื้นฐาน (O-NET) ในระดับประเทศ ในระดับจังหวัดจันทบุรี และในระดับโรงเรียน ขอแฉพิวิทยา จะเห็นได้ว่ามีค่าเฉลี่ยคะแนนที่ลดลงอย่างเห็นได้ชัด ในสาระการเรียนรู้ในสาระที่ 1 คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล จากการไม่เข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนซึ่งถือว่าเป็นปัญหาที่ผู้ที่เกี่ยวข้องจะต้องดำเนินการแก้ไขโดยวิเคราะห์วิธีการ และหาสาเหตุที่ทำให้ค่าเฉลี่ยคะแนนของผลการทดสอบทางการศึกษาการประเมินคุณภาพการศึกษาระดับชาติ (O-NET) ลดลง ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนการอ่านภาษาอังกฤษที่มีผลต่อความเข้าใจของผู้เรียนตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จึงมีความสำคัญเพื่อเป็นแนวทางการพัฒนาผู้เรียนให้มีพื้นฐานการอ่านเพื่อเข้าใจในวิชาภาษาอังกฤษที่ดีขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพ

การเรียนภาษาอังกฤษเพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะความรู้ในด้านการอ่านภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ จึงควรมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและมีสื่อการเรียนรู้ที่หลากหลาย โดยเน้นให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน โดยยึดผู้เรียนเป็นหลักให้ได้ลงมือปฏิบัติจริง และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจอยากที่จะเรียนรู้ จากการศึกษาเอกสารข้อมูลและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับวิธีการอ่านแบบต่าง ๆ ที่สามารถใช้แก้ปัญหาในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษได้นั้น ผู้วิจัยพบว่ามีวิธีการสอนการอ่านที่เหมาะสมและสามารถนำมาแก้ปัญหาข้างต้นได้คือการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ หรือ เรียกว่า “MIA” (Murdoch Intergrated Approach) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่มีกระบวนการขั้นตอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนคิดเป็น และเป็นการจัดกิจกรรมการสอนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง โดยมีทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) คือ ขั้นตอนให้ผู้สอนจะต้องตั้งคำถาม หรือ

ข้อความที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะอ่าน 2) ขั้นตอนการทำความเข้าใจกับคำศัพท์ (Understanding Vocabulary) คือ ขั้นตอนที่มีจุดประสงค์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความมั่นใจคำศัพท์ 3) ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง คือ ผู้สอนแจกเนื้อเรื่องให้ผู้เรียนอ่านตามเวลาที่กำหนด 4) ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text) คือ การตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน 5) ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น (Transferring Information) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนนำความรู้จากเรื่องราวที่อ่านมานำเสนอใหม่ในรูปแบบอื่น 6) ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุกรม (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure) คือ ผู้สอนจะต้องเตรียมชิ้นส่วนของประโยคที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่อ่าน และ 7) การประเมินผลและการแก้ไข (Evaluation and Correction) คือ การประเมินผลการเรียนรู้อีกครั้ง หลังจากที่ได้ทำการประเมินผลในเกือบทุกขั้นตอนแล้ว การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์จากดังกล่าวเป็นวิธีที่มุ่งเน้นกระบวนการคิด การแก้ปัญหา และดำเนินกิจกรรมด้วยตนเองตามขั้นตอนที่ครูผู้สอนได้เตรียมไว้เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ รวมไปถึงลักษณะสำคัญของการจัดการสอน โดยวิธีนี้คือ การจัดการกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงให้อยู่ในรูปแบบบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ คือ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน เข้าด้วยกัน ไปจะเน้นทักษะใดทักษะหนึ่งเป็นพิเศษในส่วนทักษะอื่น ๆ ที่ไม่ได้เน้นก็ควรพัฒนาทักษะไปพร้อม ๆ กัน (Murdoch. 1986 : 9 - 10)

นอกจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ผู้วิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้ที่ดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรักอยากเรียนรู้และช่วยให้พัฒนาทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพอีกทางหนึ่งก็คือ การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) เป็นกระบวนการที่ผู้สอนนำมาใช้ในการกระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยให้ผู้เรียนเล่นเกมตามกติกาและนำเนื้อหารวมถึงข้อมูลของเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปการเรียนรู้ ซึ่งวิธีการดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยให้ผู้เรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมสูง ปัจจุบันเทคโนโลยีได้ถูกนำมาใช้ในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนมากขึ้น (กิ่งมล ศิริประเสริฐ และกอบสุข คงมนัส. 2564 : 3) ซึ่งเกมคาฮูท (Kahoot) เป็นเกมที่ตอบสนองต่อการเรียนการสอนช่วยให้นักเรียนสนุกสนานกับการเรียน โดยเป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น ถือเป็นเครื่องมือสำหรับผู้สอนเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน ในรูปแบบของเกมคาฮูท จัดเป็นสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ โดยมีการคำถามที่มีลักษณะแบบปรนัย ทั้งนี้ผู้เรียนจะมีส่วนร่วมในการตอบคำถามได้ผ่านทางคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือโทรศัพท์ของตนเอง ที่มีการเชื่อมต่อผ่านระบบอินเทอร์เน็ต เครื่องมือดังกล่าว จะช่วยกระตุ้นและส่งเสริม

ให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียน อันจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพจากประสบการณ์โดยตรงของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้มีความสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกลอยอยากเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ที่เป็นความสามารถที่จะนำความรู้และความเข้าใจในบทเรียน โดยผลวิจัยจะทำให้ได้แนวทางในการแก้ปัญหาความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนที่ยังอ่านไม่ออก และยังไม่เข้าใจเพราะผู้เรียนได้ฝึกวิธีก่อนการอ่าน ขณะอ่านและหลังการอ่าน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการอ่านและยังให้ความสำคัญกับในด้านสติปัญญา อารมณ์ และความรู้สึกลอยอยากของผู้เรียนด้วย รวมทั้งใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาการเรียนการสอนเพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ร่วมกับเกมคาซูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

#### ประโยชน์ของการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในวิชาภาษาอังกฤษ เพื่อพัฒนาทักษะความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ให้มีประสิทธิภาพที่ดีขึ้นไป และผลของการวิจัยจะเป็นประโยชน์ให้สำหรับครูผู้สอนในรายวิชาภาษาอังกฤษต่อไป

## ขอบเขตของการวิจัย

### ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขอแซฟเวีย อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษาที่ 2567 จำนวน 4 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 150 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนขอแซฟเวีย อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน ซึ่งได้รับการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังจากนั้น โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากอีกครั้ง ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ร่วมกับเกมคาสุท และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

### ขอบเขตด้านตัวแปรที่จะศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ วิธีการจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ได้แก่
  - 1.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท
  - 1.2 การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
  - ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ
3. ขอบเขตของเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร มาตรฐาน ต.1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ต.1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ และมาตรฐานการเรียนรู้ ต.1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน ตามหลักสูตรของสถานศึกษา โรงเรียนขอแซฟเวีย อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ที่สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

## นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้กำหนดนิยามศัพท์เฉพาะของการวิจัยครั้งนี้ไว้ ดังนี้

**ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ** หมายถึง ความเข้าใจของผู้เรียนที่ใช้จากกระบวนการคิด ความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้ สามารถเข้าใจคำศัพท์ ประโยคหรือ บทอ่าน จับใจความสำคัญและสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้ รวมไปถึงสามารถสื่อสารความหมาย ระหว่างผู้เขียนได้โดยการตอบคำถาม ทั้งนี้สามารถวัดความเข้าใจของผู้เรียนได้จากแบบทดสอบ ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

**การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์** หมายถึง การจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของผู้เรียน ซึ่งเป็นแนวคิดของเมอร์ด็อกซ์ (Murdoch) ได้คิดพัฒนาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 คือ ขั้นการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) เป็นขั้นตอนการตั้งคำถาม หรือการคาดคะเนถึงเรื่องราวที่จะอ่าน ซึ่งเป็นการสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนว่าเรื่องที่จะอ่านกันนั้น เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอะไร

ขั้นตอนที่ 2 คือ ขั้นการทำความเข้าใจกับคำศัพท์ (Understanding Vocabulary) เป็นขั้นตอนที่ ผู้เรียนจะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำศัพท์ในเรื่องที่จะอ่าน

ขั้นตอนที่ 3 คือ ขั้นการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the Text) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนอ่าน ตามเวลาที่กำหนด หลังจากที่ได้เรียนรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์แล้ว

ขั้นตอนที่ 4 คือ ขั้นการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text) เป็นขั้นตอน การตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียนหลังการอ่าน

ขั้นตอนที่ 5 คือ ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น (Transferring Information) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนทำกิจกรรมหลังการอ่าน ผู้เรียนจะนำความรู้ที่ได้มานำเสนอในรูปแบบ ต่าง ๆ

ขั้นตอนที่ 6 คือ ขั้นการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเลข (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนทำกิจกรรมจากที่ผู้สอนเตรียมไว้ให้ โดยให้แต่ละคนนำข้อมูลมาต่อกันนั้น ต้องพูดและถามกันแล้วมาพิจารณาเลือกข้อมูลมาต่อกันให้เป็น เรื่องราวที่ถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 7 คือ การประเมินผลและการแก้ไข (Evaluation and Correction) เป็นขั้นตอน การประเมินผลการเรียนรู้อีกครั้ง หลังจากที่ได้ทำการประเมินผลในเกือบทุกขั้นตอนแล้ว และเป็นการแก้ไขด้านภาษาของผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างถูกต้องต่อไป

**เกมคาสุท** หมายถึง เกมออนไลน์ที่ใช้ในการประเมินและแข่งขัน โดยผ่านการตอบคำถาม การอภิปราย หรือการสำรวจความคิดเห็น และสามารถใช้งานผ่านคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตและ โทรศัพท์มือถือที่ผ่านการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต

**การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ต็อกซ์** ร่วมกับเกมคาสุท หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการฝึกทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สร้างบรรยากาศในห้องเรียน และการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยการเล่นเกม รวมไปถึง ทำให้ผู้เรียนทุกคน ได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น

**การจัดการเรียนรู้แบบปกติ** หมายถึง การจัดการเรียนรู้เพื่อใช้ในการฝึกทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของผู้เรียน ตามแนวทางของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา ขั้นพื้นฐาน สถาบันภาษาอังกฤษ ซึ่งกำหนดขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 คือ ขั้นการเตรียมความพร้อมหรือชั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) เป็น ขั้นตอนให้ผู้สอนทำให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียนกับบทเรียนใหม่ และทบทวนองค์ความรู้ เดิมเพื่อเชื่อมโยงกับองค์ความรู้ใหม่ของผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 2 คือ ขั้นการนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจะป้อนเนื้อหา ทางภาษาให้แก่ผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อหาใหม่เหล่านั้น

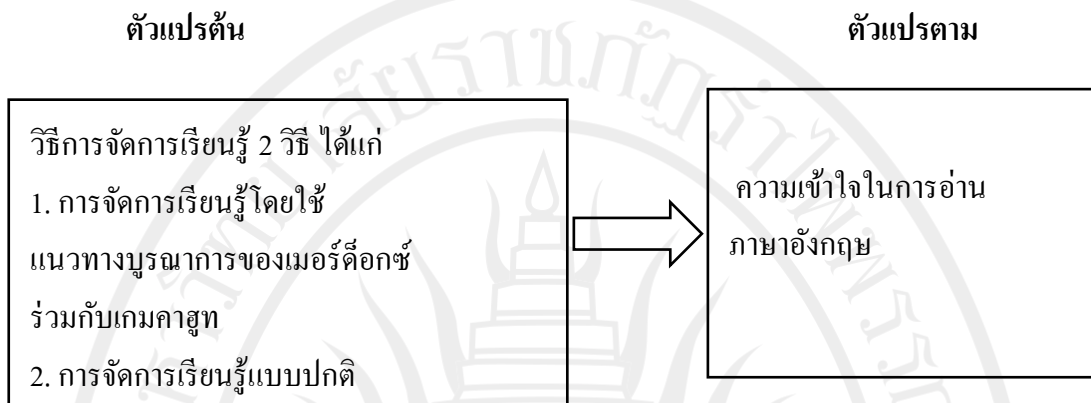
ขั้นตอนที่ 3 คือ ขั้นการฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนการฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาที่เรียนมา ได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้สอนได้แก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียน หลังได้รับการฝึกแล้ว

ขั้นตอนที่ 4 คือ ขั้นการนำไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเสนอกิจกรรม ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การทำแบบฝึกหัด การทำชิ้นงาน หรือการนำเสนองาน หลังจากได้ฝึกการใช้ ภาษาย่างถูกต้องแล้ว

ขั้นตอนที่ 5 คือ ขั้นการสรุป (Wrap Up) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนประเมินองค์ความรู้ของ ผู้เรียน หลังจากผู้เรียนได้รับประเมินในทุกขั้นตอนแล้ว ผู้สอนอาจจะการเสนอแนะเพื่อให้ผู้เรียน ได้ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาตนเองต่อไป

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



### ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

#### สมมติฐานในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีสมมติฐานของการวิจัยต่อไปนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัย ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
  - 1.1 ความจำเป็นในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
  - 1.2 สาระหลักในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ
  - 1.3 สาระการเรียนรู้
  - 1.4 ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
  - 1.5 คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
  - 1.6 การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
2. ความเข้าใจในการอ่าน
  - 2.1 ความหมายของความเข้าใจในการอ่าน
  - 2.2 ระดับความเข้าใจในการอ่าน
  - 2.3 องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน
  - 2.4 การวัดความเข้าใจในการอ่าน
3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์
  - 3.1 ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์
  - 3.2 ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์
  - 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์
4. เกมคาสูท
  - 4.1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม
  - 4.2 ความเป็นมาของเกมคาสูท
  - 4.3 ลักษณะของเกมคาสูท
  - 4.4 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาสูท
  - 4.5 การจัดการเรียนรู้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

5. แผนการจัดการเรียนรู้
  - 5.1 ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้
  - 5.2 ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้
  - 5.3 องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
  - 5.4 ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 6.1 งานวิจัยต่างประเทศ
  - 6.2 งานวิจัยในประเทศ

### หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มุ่งหวังให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อภาษาต่างประเทศ สามารถใช้ภาษาต่างประเทศ สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพ และศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลกและสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ ซึ่งกระทรวงศึกษาธิการได้กล่าวถึง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ไว้ดังนี้

#### ความจำเป็นในการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 1) ได้กล่าวไว้ในปัจจุบัน การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร การศึกษา การแสวงหาความรู้ การประกอบอาชีพ การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก นำมาซึ่งมิตรและความร่วมมือกับประเทศต่าง ๆ ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น รวมทั้งเข้าถึงองค์ความรู้ต่าง ๆ ได้ง่ายและกว้างขึ้น และมีวิถีทัศน์ในการดำเนินชีวิต

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งในการติดต่อสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการแสวงหาความรู้เพื่อการศึกษา การติดต่อสื่อสารเพื่อการประกอบอาชีพ รวมไปถึงการสร้างความเข้าใจและสัมพันธ์มิตรกับประเทศอื่น ๆ เกี่ยวกับวัฒนธรรมและวิถีทัศน์ของชุมชนโลก ซึ่งทำให้ภาษาต่างประเทศมีจำเป็นอย่างมากในสังคมปัจจุบัน

### สาระหลักในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ประกอบด้วยสาระสำคัญ 4 สาระ ได้แก่ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551 : 2)

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็น ในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม

สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือน และความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำไปใช้อย่างเหมาะสม

สาระที่ 3 ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น การใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยง ความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น เป็นพื้นฐานในการพัฒนา แสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก เป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ ประกอบอาชีพ และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า สาระหลักในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ประกอบด้วย ภาษาเพื่อการสื่อสาร ภาษาและวัฒนธรรม ภาษากับความสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก นอกจากนี้กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 2 - 3) ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศไว้ ดังนี้

#### สาระการเรียนรู้

สาระที่ 1 ภาษาเพื่อการสื่อสาร

มาตรฐาน ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

มาตรฐาน ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

## สาระที่ 2 ภาษาและวัฒนธรรม

มาตรฐาน ต 2.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และนำไปใช้ได้เหมาะสมกับกาลเทศะ

มาตรฐาน ต 2.2 เข้าใจความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทย และนำมาใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสมกับกาลเทศะ

## สาระที่ 3 ภาษากับสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

มาตรฐาน ต 3.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในการเชื่อมโยงความรู้กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และเป็นพื้นฐานในการพัฒนาแสวงหาความรู้ และเปิดโลกทัศน์ของตน

## สาระที่ 4 ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก

มาตรฐาน ต 4.1 ใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในสถานศึกษา ชุมชน และสังคม

มาตรฐาน ต 4.2 ใช้ภาษาต่างประเทศเป็นเครื่องมือพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับสังคมโลก

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า สาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศประกอบด้วย 4 สาระการเรียนรู้ และ 8 มาตรฐานการเรียนรู้ เพื่อมุ่งเน้นการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้ภาษาต่างประเทศให้มากยิ่งขึ้นเพื่อใช้ในการติดต่อสื่อสาร แสวงหาความรู้เพื่อการศึกษา และเพื่อการประกอบอาชีพ

## ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 13 - 72) ได้กำหนดตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ต 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องและคำแนะนำง่าย ๆ ที่ฟังหรืออ่าน

ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำประโยค และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.3/3 เลือกรูปภาพหรือสัญลักษณ์ตรงตามความหมายของกลุ่มคำ และประโยคที่ฟัง

ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

ต 1.2 ป.3/1 พูดยุติด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสาร ในห้องเรียน ระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง

ต 1.2 ป.3/2 ใช้คำสั่งและคำขอร้องง่าย ๆ ตามแบบที่ฟัง

ต 1.2 ป.3/3 บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเองตามแบบที่ฟัง

ด 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง ตนเองและเรื่องใกล้ตัว และเพื่อน ตามแบบที่ฟัง

ด 1.2 ป.3/5 บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัว หรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

ด 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

ด 1.3 ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟัง หรืออ่าน

ด 2.1 ป.3/1 พูดและทำท่าประกอบตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา

ด 2.1 ป.3/2 บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลองและชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา

ด 2.1 ป.3/3 เข้าร่วมกิจกรรม ทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

ด 2.2 ป.3/1 บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

ด 3.1 ป.3/1 บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

ด 4.1 ป.3/1 ฟัง/พูด ในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

ด 4.2 ป.3/1 ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง ใกล้ตัว

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ มีทั้งหมด 18 ตัวชี้วัด เพื่อเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน นอกจากนี้ กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อได้เรียนจบครบตามหลักสูตร ไว้ดังนี้

### คุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กระทรวงศึกษาธิการ (2551 : 3 - 4) ได้กำหนดคุณภาพของนักเรียนเมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไว้ดังนี้

1. ปฏิบัติตามคำสั่ง คำขอร้องที่ฟัง อ่านออกเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ ประโยคง่าย ๆ และบทพูดเข้าจังหวะง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน บอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟัง ตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ

2. พูดโต้ตอบด้วยคำสั้น ๆ ง่าย ๆ ในการสื่อสารระหว่างบุคคลตามแบบที่ฟัง ใช้คำสั่ง และคำขอร้องง่าย ๆ บอกความต้องการง่าย ๆ ของตนเอง พูดขอและให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง และเพื่อน บอกความรู้สึกของตนเองเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ใกล้ตัวหรือกิจกรรมต่าง ๆ ตามแบบที่ฟัง

3. พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว จัดหมวดหมู่คำตามประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของตามที่ฟังหรืออ่าน

4. พูดและทำท่าประกอบตามมารยาทสังคม/วัฒนธรรมของเจ้าของภาษา บอกชื่อและคำศัพท์ง่าย ๆ เกี่ยวกับเทศกาล/วันสำคัญ/งานฉลอง และชีวิตความเป็นอยู่ของเจ้าของภาษา เข้าร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรมที่เหมาะสมกับวัย

5. บอกความแตกต่างของเสียงตัวอักษร คำ กลุ่มคำ และประโยคง่าย ๆ ของภาษาต่างประเทศและภาษาไทย

6. บอกคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น

7. ฟัง/พูดในสถานการณ์ง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในห้องเรียน

8. ใช้ภาษาต่างประเทศ เพื่อรวบรวมคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องใกล้ตัว

9. มีทักษะการใช้ภาษาต่างประเทศ (เน้นการฟัง-พูด) สื่อสารตามหัวข้อเรื่องเกี่ยวกับตนเอง ครอบครัว โรงเรียน สิ่งแวดล้อมใกล้ตัว อาหาร เครื่องดื่ม และเวลาว่างและนันทนาการ ภายในวงคำศัพท์ ประมาณ 300-450 คำ (คำศัพท์ที่เป็นรูปธรรม)

10. ใช้ประโยคคำเดียว (One Word Sentence) ประโยคเดียว (Simple Sentence) ในการสนทนาโต้ตอบตามสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน

จากการศึกษาหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 จะเห็นได้ว่า หลักสูตรได้กำหนดสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และคุณภาพของผู้เรียน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ทั้งนี้ผู้เรียนยังสามารถนำภาษาต่างประเทศไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

#### **การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ**

การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เป็นการสอนภาษาเพื่อเน้นทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวไว้ ดังนี้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถาบันภาษาอังกฤษ (2558 : 42 - 43) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) เป็นขั้นที่กระตุ้นความสนใจให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ อยากเรียนบทเรียนใหม่และทบทวนความรู้เดิมเพื่อเชื่อมโยงไปยังความรู้ใหม่ ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ประเมินว่าผู้เรียนมีความพร้อมมากน้อยเพียงใดก่อนจะเริ่มบทเรียนใหม่ โดยกิจกรรมที่เหมาะสมกับการนำเข้าสู่บทเรียนมีหลากหลายกิจกรรม เช่น นิทาน การถามคำถาม เรื่องเล่า เกม เพลง เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 คือ ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูจะป้อนเนื้อหาทางภาษาแก่ผู้เรียนมี การเสนอคำศัพท์ใหม่ โครงสร้างทางไวยากรณ์ เป็นต้น ให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ

ในเนื้อหาใหม่เหล่านั้น นอกจากนี้ครูยังผู้ป้อนข้อมูลที่สำคัญแก่ผู้เรียน โดยครูจะต้องมีความรู้ในเนื้อหา นั้น ๆ อย่างถ่องแท้ และสามารถสอนผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 3 คือ ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมา มีจุดมุ่งหมาย ให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว และขั้นตอนนี้จะเป็นโอกาสที่ครูจะได้แก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียน การแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนควรทำหลังจากการฝึกเสร็จ ควรหลีกเลี่ยงการแก้ไขในช่วงที่ผู้เรียนกำลังฝึกทดลองฝึกอยู่ เพราะจะทำให้ความมั่นใจของผู้เรียนลดลงได้

ขั้นตอนที่ 4 คือ ขั้นการนำไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา นำเสนอในรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การทำแบบฝึกหัด การทำ ชิ้นงาน การเล่นเกม หรือการนำเสนอผลงาน เป็นต้น ในขั้นตอนนี้ครูจะทำหน้าที่คอยช่วยเหลือ ผู้เรียน ให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง โดยใช้ความรู้ความสามารถที่ได้เรียนและฝึกมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนที่ 5 คือ ขั้นสรุป (Wrap Up) เป็นขั้นตอนสุดท้าย มีจุดมุ่งหมายเพื่อสรุปองค์ความรู้ของนักเรียนตั้งแต่เรียนมาต้นชั่วโมง ครูอาจจะมีการเสนอแนะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียน ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาตนเองต่อไปได้

กุซนัค มัชฌิม (2559 : 57 - 58) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษไว้ 5 ขั้นตอนนี้ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) เป็นขั้นที่ครูจะทำการกระตุ้นความรู้ของนักเรียน โดยการทบทวนความรู้พื้นฐานก่อนการเสนอบทเรียนใหม่ โดยเริ่มจากความรู้เดิมของนักเรียน ตั้งแต่ง่ายไปจนถึงยาก

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นที่ครูนำเสนอความรู้ใหม่ให้กับนักเรียน ไม่ว่าจะเป็น โครงสร้างต่าง ๆ ของประโยค คำศัพท์ การนำเสนอในขั้นตอนนี้ครูต้องมีความชัดเจน และตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อหาอย่างน้อยแค่ไหน การสอนของครูจะเน้นให้ผู้เรียนทำความเข้าใจ หลีกเลี่ยงการแปลความหมายให้กับผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ครู คอยควบคุมกิจกรรมของผู้เรียนให้ผู้เรียนสามารถฝึกการใช้ภาษาได้อย่างเต็มที่ ซึ่งอาจจะเริ่มจากการฝึกเป็นกลุ่ม เมื่อผู้เรียนเกิดความคุ้นเคย และสามารถใช้ประโยคได้แล้ว จึงให้ผู้เรียนฝึกเดี่ยว ขั้นตอนนี้อาจจะใช้เวลามากกว่าขั้นตอนอื่น ๆ เพื่อให้ให้นักเรียนทุกคนได้ฝึกปฏิบัติจริงทุกคน

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการใช้ภาษา (Production) เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้นำความรู้จากเนื้อหาบทเรียนมาใช้ครู อาจจะให้เด็กได้ทำแบบฝึกหัด ร้องเพลง หรือนำเสนอผลงาน เป็นต้น กิจกรรมที่ครูให้นักเรียนจะต้องเป็นกิจกรรมที่นักเรียนจะได้ใช้ความรู้ที่เรียนมาสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap Up) เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะได้สรุปความรู้ที่เรียนมาที่ได้จากกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นผลกระทประเมินหรือผลงานของตนเอง

ชรินทร์ทิพย์ ปฎิมาประกร (2565 : 21) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนและผู้เรียนต่างมีบทบาทสำคัญ ผู้สอนมีหน้าที่คอยควบคุมกิจกรรมต่าง ๆ ให้เป็นไปตามขั้นตอนช่วยเหลือดูแลนักเรียน ให้ผู้เรียนสามารถฝึกทักษะทางภาษาทั้ง 4 ด้าน อย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพ การจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสามารถแบ่งได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) เป็นขั้นตอนการกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนใหม่ที่ครูกำลังจะสอน เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะดึงความรู้เดิมที่มีเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ที่กำลังจะได้รับกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ได้แก่ นิทานหรือเรื่องราวต่าง ๆ เพลง เกม หรือการถามคำถาม เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นนำเสนอบทเรียน (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูถ่ายทอดความรู้ใหม่ให้กับผู้เรียนเช่น คำศัพท์ โครงสร้างประโยค เป็นต้น ผู้สอนจำเป็นจะต้องมีความรู้ ความแม่นยำในเนื้อหา ก่อนไปขั้นตอนถัดไปผู้สอนควรตรวจสอบให้แน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจในเนื้อหา

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้นำความรู้ทั้งหมดที่เรียนมาใช้ฝึก เพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ความรู้นั้นได้อย่างถูกต้อง ผู้เรียนสามารถเริ่มฝึกเป็นกลุ่มเมื่อเกิดความคล่องแคล่วแล้ว สามารถมาฝึกกับครูได้ โดยในขั้นตอนนี้ครูสามารถแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนได้

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการใช้ (Production) เป็นขั้นตอนการฝึกความคล่องแคล่วการบูรณาการความรู้ทั้งหมดที่ผู้เรียนมีสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงาน ซึ่งครูสามารถใช้กิจกรรมที่หลากหลายขึ้นอยู่กับกรอบที่เหมาะสมกับผู้เรียน

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุปบทเรียน (Wrap Up) เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการจัดการเรียนรู้ เป็นขั้นตอนของการสรุปองค์ความรู้ที่เรียนมาทั้งหมด ครูอาจจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถซักถาม ข้อสงสัย หรือสามารถให้คำแนะนำผู้เรียนในด้านต่าง ๆ ได้

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนภาษาอังกฤษ เป็นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ประกอบด้วย 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนจะกระตุ้นบทบาทของนักเรียนให้พร้อมจะเรียนรู้ 2) ขั้นนำเสนอ (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนนำเข้าสู่เนื้อหาเข้าสู่บทเรียน 3) ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและ 4) ขั้นการนำไปใช้ (Production) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเสนอความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ทำแบบฝึกหัด และ 5) ขั้นสรุป (Wrap Up) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนได้สรุปองค์ความรู้ที่ได้เรียนมา

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ให้ความสำคัญกับทักษะการอ่านของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ ซึ่งสอดคล้องกับคุณภาพของผู้เรียนตามที่กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ในข้อที่ 1 คือ การบอกความหมายของคำและกลุ่มคำที่ฟังตรงตามความหมาย ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนาหรือนิทานง่าย ๆ ดังนั้นผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับสาระการเรียนรู้ในสาระที่ 1 คือ ภาษาเพื่อการสื่อสาร ในมาตรฐานการเรียนรู้ ต.1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล ในมาตรฐานการเรียนรู้ ต.1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ และในมาตรฐานการเรียนรู้ ต.1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

## ความเข้าใจในการอ่าน

### ความหมายของความเข้าใจในการอ่าน

จุดมุ่งหมายของการอ่านที่แท้จริงคือ การทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่าน ดังนั้นความเข้าใจในการอ่านจึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการอ่านของทุก ๆ ประเภท แต่ในการทำความเข้าใจในเรื่องที่อ่านนั้นจะต้องอาศัยความรู้ความสามารถและประสบการณ์เดิมของผู้อ่านนั้นด้วยว่ามีมากน้อยเพียงใด ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความของความเข้าใจในการอ่านไว้ ดังนี้

คาร์เรลล์ (Carrell, 1984 : 441) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง ความสามารถในการเข้าใจ ประโยค (Paragraph) โดยเฉพาะความเข้าใจรูปแบบโครงสร้าง หรือการเรียบเรียงของผู้เขียนที่ว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจมีสองระดับ คือ ความเข้าใจระดับจุลภาค (Micro Process in Comprehension) คือ ความเข้าใจตั้งแต่ระดับคำวลี และประโยคกับความเข้าใจมหภาค (Macro Process in Comprehension) คือ ความเข้าใจเรื่องทั้งหมดที่อ่าน

กันนิง (Gunning, 1992 : 188) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง ความสามารถในการทำความเข้าใจความหมายของคำและภาษาที่เขียนถ้าไม่เกิดความเข้าใจนั้นหมายความว่าไม่เกิดการอ่าน ซึ่งถือว่าเป็นวัตถุประสงค์หลักของการอ่าน

วรรษยา สาราณมย์ (2557 : 38) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง การอ่านแล้วสามารถเข้าใจสิ่งที่อ่านและตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ว่าใคร (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไร (When) และอย่างไร (How) หรือ ผู้อ่านสามารถตอบคำถามตามเนื้อเรื่องหรือบทความ

วันเพ็ญ วัฒนฐานะ (2557 : 29) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการเข้าใจความหมายของคำ กลุ่มคำ ประโยค โดยผู้อ่านจะต้องใช้

ทักษะการคิด และประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ เพื่อแปลความ ตีความ ขยายความและสรุปความจากเรื่อง ที่อ่าน ได้ตัดสินความหมายของการอ่านอย่างมีเหตุมีผลด้วยความเข้าใจ แล้วสามารถนำไปใช้ให้เกิด ประโยชน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสามารถวัดได้จากการทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจ ในการอ่าน

โกวิทช์ โชติพินิจ (2561 : 38) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง การอ่านเพื่อให้ ได้สารข้อมูลที่ต้องการจากงานเขียน ซึ่งสารนั้นอาจเป็นข้อเท็จจริงที่ทำให้เกิดความสนุกสนานได้ แนวคิด เกิดความรู้สึก โดยอาศัยกระบวนการตีความของผู้อ่าน ซึ่งการที่ผู้อ่าน ได้ตอบกับผู้เขียน เป็นรู้แบบการสื่อสารอย่างหนึ่ง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้เขียน

สุมาลี เพชรคง (2561 : 13) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง การแปลความหมาย จากตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ ความหมาย ซึ่งผู้อ่านจะต้องอาศัยความรู้พื้นฐานเดิม ที่มีอยู่ประกอบกับความสามารถในการคิด การแปลความ การตีความ การขยายความ การจับใจความสำคัญ การสรุปความ รวมถึงความรู้ทางภาษา ในการตีความหมายของสิ่งที่อ่านเพื่อให้ได้ความหมาย ที่ชัดเจน ตรงตามที่ผู้เขียนต้องการจะสื่อ ออกมาให้ผู้อ่านได้รับรู้ ถือเป็นการแลกเปลี่ยนความคิด ข่าวดสารและความรู้ระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน นอกจากนี้การอ่านยังเป็นกระบวนการอ่านที่เป็นทาง ภาษาศาสตร์จิตวิทยา เป็นพฤติกรรมส่วนบุคคลและสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมต่าง ๆ ไปพร้อมกับการ อ่าน

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 24) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง การเข้าใจ คำ วลี ประโยค บทความเรื่องราวต่าง ๆ จากการอ่าน แสดงถึงความสามารถในการตีความ แปลคำศัพท์ หรือความหมาย ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน และสรุปสาระสำคัญจากเรื่องที่อ่านมาเป็นภาษาของตน ได้อย่างถูกต้อง โดยอาศัยโครงสร้าง ทางภาษา และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน

วารภรณ์ พูลสวัสดิ์ (2564 : 52) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง ความสามารถ ในการสื่อสาร เป็นกระบวนการแปลความหมายจากตัวอักษรจากเรื่องที่อ่านหรือจากรูปภาพผู้อ่าน ออกมาซึ่งสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่มองเห็นในเนื้อเรื่องที่อ่าน โดยผ่านกระบวนการคิดและความรู้ ทางด้านภาษา ที่เป็นระบบโดยมีการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิม ความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ เพื่อแปล จากสิ่งที่อ่านให้เข้าใจได้สาระตรงตามที่ต้องการโดยสามารถถ่ายทอดออกมาโดยใช้ถ้อยคำ ภาษาอย่างใหม่และได้ใจความถูกต้อง

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง ความเข้าใจของผู้เรียน ที่ใช้จากกระบวนการคิด ความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่ได้จากการเรียนรู้ สามารถเข้าใจ คำศัพท์ ประโยคหรือบทอ่าน จับใจความสำคัญและสรุปความเรื่องที่อ่านได้ รวมไปถึงสามารถ สื่อสารความหมายระหว่างผู้เขียนได้โดยการตอบคำถาม

### ระดับความเข้าใจในการอ่าน

ความเข้าใจในการอ่าน คือ สิ่งสำคัญของผู้อ่านเมื่อผู้อ่านได้เรียนรู้ความรู้และความคิดของผู้เขียนจากเรื่องราวที่ผู้อ่านได้อ่าน ทำให้ความเข้าใจในอ่านของผู้อ่านนั้นมีหลายระดับที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นนักศึกษาหลายท่านจึงได้แบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านไว้ต่าง ๆ กัน ดังนี้

มิลเลอร์ (Miller. 1972 : 1) ได้กล่าวว่าการแบ่งความเข้าใจในการอ่านสามารถแบ่งได้ 4 ระดับ ดังนี้

1. ระดับความเข้าใจตามตัวอักษรหรือข้อเท็จจริง (Literal or Factual Comprehension) ประกอบด้วยทักษะย่อย ดังนี้

- 1.1 บอกใจความสำคัญได้
- 1.2 บอกรายละเอียดที่สำคัญและไม่สำคัญได้
- 1.3 เรียงลำดับเหตุการณ์ได้
- 1.4 ปฏิบัติตาม แนะนำได้

2. ระดับความเข้าใจแบบตีความหรือสรุปลงความเห็น (Interpretation or Inferential Comprehension) ประกอบด้วยทักษะย่อย ดังนี้

- 2.1 ตอบคำถามโดยใช้การตีความ
- 2.2 อ้างอิงหรือสรุปความได้
- 2.3 สามารถทำนายความได้
- 2.4 เข้าใจอารมณ์และจุดประสงค์ของผู้เขียน
- 2.5 ย่อความจากสิ่งที่อ่านได้
- 2.6 เข้าใจความที่เป็นเหตุเป็นผล
- 2.7 สรุปใจความสำคัญได้

3. ระดับการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Reading) เป็นการประเมินหรือตัดสินสิ่งที่อ่านด้วยเกณฑ์ที่ผู้อ่านกำหนดขึ้น ประกอบด้วยทักษะย่อย ดังนี้

- 3.1 สามารถแยกแยะระหว่างข้อเท็จจริงกับการแสดงความคิดเห็นได้
- 3.2 สามารถประเมินสิ่งที่อ่านได้
- 3.3 สามารถเปรียบเทียบสิ่งที่อ่านได้
- 3.4 สามารถแปลความภาษาได้
- 3.5 สามารถบอกถึงความโน้มเอียงของผู้เขียนได้
- 3.6 สามารถบอกเทคนิคที่ผู้เขียนใช้ในงานเขียนได้

4. ระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์หรือการนำไปใช้ (Creative Reading) เป็นการอ่านที่สามารถนำสิ่งที่ได้จากการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน จึงมีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าการอ่านประยุกต์ (Applied Reading) หรือการอ่านอย่างบูรณาการ (Integrative Reading ประกอบด้วยทักษะย่อย ดังนี้

- 4.1 สามารถนำสิ่งที่ได้จากการอ่านมาใช้ในการแก้ปัญหาได้
- 4.2 สามารถนำกิจกรรมที่ได้จากการอ่านมาใช้เป็นประโยชน์ได้
- 4.3 สามารถนำสิ่งที่ได้จากการอ่านมาเขียนอย่างสร้างสรรค์ได้

สมิธ (Smith, 2002) ได้กล่าวว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านแบ่งออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ระดับความเข้าใจความหมายตามตัวอักษร (Literal Comprehension) เป็นขั้นตอนการทำความเข้าใจพื้นฐานเรื่องของคำจากเรื่องทีอ่าน และสามารถแปลตามตัวอักษรได้

2. ระดับความเข้าใจขั้นตีความ (Inferential Comprehension) เป็นขั้นตอนที่ผู้อ่านสามารถเข้าใจความหมายของข้อความจากเรื่องทีอ่านได้ลึกกว่าจากระดับแรก เป็นการตีความสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้อย่างชัดเจน

3. ระดับความเข้าใจขั้นวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Reading) เป็นขั้นตอนที่ผู้อ่านต้องอาศัยความเข้าใจในการอ่าน โดยอาศัยความเข้าใจในระดับแรกเป็นพื้นฐาน เป็นการอ่านที่ผู้อ่านต้องใช้ความคิดและวิจารณญาณของตนเองในการคิดวิเคราะห์จากเรื่องทีอ่านนั้น

แฮร์ริส และ ซิเพย์ (Harris and Sipay, 1990 : 583 - 586) ได้กล่าวว่าการแบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

1. ระดับตรงตามตัวอักษร (Literal Comprehension) คือ ความเข้าใจในสิ่งที่อ่านอย่างตรงไปตรงมา โดยไม่มีความหมายอื่นใดแฝงอยู่

2. ระดับตีความ (Inferential Comprehension) คือ ความเข้าใจในเรื่องทีอ่าน โดยผ่านการพิจารณาตัดสินความหมายที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง

3. ระดับวิเคราะห์วิจารณ์ (Critical Reading) คือ ความเข้าใจทีผ่านกระบวนการคิด และการนำประสบการณ์เดิมมาใช้เพื่อประเมินและวินิจฉัยเรื่องทีอ่าน

4. ระดับสร้างสรรค์ (Creative Reading) คือ ความสามารถคิดกว้างไกล คิดหลายแง่มุม มีจินตนาการ สามารถสร้างสรรค์ความคิดใหม่

ซัชชัช แซ่ปึง และคณะ (2557 : 9 - 10) ได้กล่าวว่ ระดับความสามารถในการอ่านจำแนกออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ความเข้าใจระดับตัวอักษร เป็นการทำความเข้าใจในข้อมูลทีกล่าวไว้ตรง ๆ ในเรื่องทีอ่าน เป็นการบอกรายละเอียดของเนื้อเรื่องทีปรากฏตามทีผู้เขียนแสดง

2. ความเข้าใจระดับตีความ เป็นการทำความเข้าใจในสิ่งที่เกี่ยวกับเรื่องที่อ่านโดยอาศัยข้อมูลจากส่วนย่อย ๆ มาสัมพันธ์กัน รวมกับประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่าเป็นความสามารถในการค้นหาความหมายแฝงที่ผู้เขียนมิได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนในข้อความที่อ่าน

3. ความเข้าใจระดับวิเคราะห์วิจารณ์ เป็นการทำความเข้าใจในการประเมินในสิ่งที่อ่านได้ทั้งด้านคุณค่าและความถูกต้อง ตลอดจนจำแนกแยกแยะว่าสิ่งใดเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น

สุมาลี เพชรคง (2561 : 17) ได้กล่าวว่า ระดับของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษนั้นคือ การที่ผู้เรียนในการใช้กระบวนการทางความรู้ ความคิด และประสบการณ์เดิมทำความเข้าใจสิ่งที่อ่าน ซึ่งจำแนกระดับของความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียนออกเป็นหลายระดับ โดยเริ่มจากความเข้าใจในระดับแปลความหรือความเข้าใจตามตัวอักษร ระดับที่สูงขึ้นอีกคือ การตีความที่ผู้อ่านต้องใช้ประสบการณ์เดิมในการตีความเพื่อให้เข้าใจในความหมายที่แฝงอยู่ เป็นระดับที่ผู้อ่านทำความเข้าใจเรื่องโดยอาศัยความรู้หรือบทเรียนก่อน ๆ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 26) ได้กล่าวว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านขึ้นอยู่กับความสามารถของผู้อ่าน แบ่งออกเป็นระดับความเข้าใจตามตัวอักษร ระดับความเข้าใจแบบตีความหรือสรุปลงความเห็น ระดับการอ่านอย่างวิเคราะห์วิจารณ์ และระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์หรือการนำไปใช้ โดยแต่ละระดับของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับสติปัญญาความรู้ด้านภาษา และประสบการณ์เดิมของผู้อ่านแต่ละคน

อริตา ประพันธ์พจน์ (2565 : 21) ได้กล่าวว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านสามารถแบ่งระดับออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ความเข้าใจในระดับตัวอักษร (Literal Comprehension) เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่านสามารถบอกความหมายของคำบอกคำสรรพนามที่ใช้แทนคำถาม การหาความจริงจากเรื่องบอกสาระสำคัญ การแยกแยะรายละเอียดสำคัญ และรายละเอียดย่อย การเรียงลำดับเหตุการณ์ รวมทั้งการปฏิบัติตามคำสั่งได้

2. ความเข้าใจในระดับตีความ (Interpretive Comprehension) เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่าน สรุปเรื่องที่อ่านจากการคาดคะเนเหตุการณ์ล่วงหน้า รับรู้อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียน เข้าใจความสัมพันธ์ของเหตุผล และสามารถบอกความหมายโดยนัยของเรื่องที่อ่านได้

3. ความเข้าใจระดับการนำไปใช้ (Applied Comprehension) ผู้อ่านจะต้องประเมินผลความคิดของผู้เขียน ตัดสินใจ ยอมรับหรือปฏิเสธ หรือนำข้อมูลเหล่านั้น ไปประยุกต์ได้ ซึ่งผู้อ่านสามารถนำสิ่งที่เรียนรู้จากการอ่านไปใช้กับสถานการณ์ที่คล้ายคลึง หรือสถานการณ์อื่น ๆ ได้ การแบ่งระดับความเข้าใจของนักเรียนดังที่กล่าวมานั้น สามารถสรุปได้ว่าระดับความเข้าใจในการอ่านเป็นส่วนที่สำคัญที่จะกำหนดขอบเขตวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านเกิดจากความสามารถของผู้อ่าน ซึ่งผู้อ่านแต่ละคนมีระดับความเข้าใจในการอ่านจากเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งสามารถแบ่งระดับความเข้าใจในการอ่านได้หลายระดับ โดยเริ่มจากระดับความเข้าใจตามตัวอักษร ระดับความเข้าใจการตีความ ระดับความเข้าใจการวิเคราะห์วิจารณ์ และระดับความเข้าใจการสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของผู้อ่านในแต่ละคน

#### องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน

ความเข้าใจในการอ่าน มีความสำคัญอย่างยิ่งและมีจุดประสงค์ในการอ่าน คือ ความเข้าใจในเรื่องที่อ่านและทำให้เกิดความรู้ ความเพลิดเพลินในการอ่าน ในทางตรงข้ามหากไม่เข้าใจในการอ่าน จะทำให้เกิดความสับสนและเบื่อหน่ายไม่สามารถเข้าใจในเรื่องราวที่อ่านได้ ดังนั้นผู้สอนจำเป็นต้องรู้ถึงองค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน เพื่อให้ให้นักเรียนมีความสามารถในการอ่านที่ถูกต้อง ดังที่นักการศึกษาได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่านไว้ดังนี้

แฮร์ริส และซีเพย์ (Harris and Sipay, 1990 : 27) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของการอ่านที่จะก่อให้เกิดความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ ความสามารถในการคิด และการแก้ไขปัญหา และยังมีความสามารถอื่น ๆ อีกที่จำเป็นต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจ คือการมีความรู้ในคำศัพท์ ความสามารถในการใช้ทักษะการถอดรหัสภาษาออกเป็นความหมายโดยใช้ตัวชี้แนะในบริบท (Context Cue) ผู้อ่านที่มีความสามารถจะทำความเข้าใจข้อความทีละหน่วยความหมาย ซึ่งก็คือกลุ่มคำที่ประกอบกันแล้ว มีความหมายเป็นหน่วยซึ่งจะมีความหมายเท่าใดนั้นสามารถยึดหยุ่นได้ตามความหมายที่ควรจะเป็นและการคาดเดา นอกจากนี้แล้วผู้อ่านที่เก่งจะให้ความสนใจกับข้อความที่เกี่ยวข้องกับจุดหมายในการอ่านของเขาและตัดข้อมูลที่ไมเกี่ยวข้องออก

บุญรวม งามคณะ (2555 : 17) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของการอ่านเกี่ยวข้องกับวัย และความสามารถของผู้อ่าน สิ่งแวดล้อม อารมณ์ แรงจูงใจ บุคลิกภาพ ความหมายของสาร การเลือกความหมาย และการนำไปใช้ รวมไปถึงสารที่นำมาใช้อ่าน กระบวนการในการอ่าน โดยผู้อ่านควรมีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สมอ อารมณ์ และสังคม มีความสามารถในการอ่านเหมาะสมกับระดับของสารที่นำมาใช้เป็นสื่อและได้รับการฝึกฝนให้อ่านตามลำดับขั้นของกระบวนการอ่านจึงจะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการอ่าน และสิ่งที่จะช่วยให้การอ่านมีประสิทธิภาพนั้นต้องอาศัยความรู้ทางภาษา และความรู้ในด้านอื่น ๆ โดยเฉพาะประสบการณ์เดิมของนักเรียน และความรู้รอบตัวด้านต่าง ๆ ตลอดจนความเชื่อ ถ้าผู้รับสารและผู้ส่งสารมีความเข้าใจตรงกัน ผู้รับสารก็จะยิ่ง เข้าใจความหมายได้ง่ายยิ่งขึ้น

รัชญา สาราณรมย์ (2557 : 43) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของความเข้าใจ คือการจดจำเรื่องที่อ่าน แล้วนำมาแยกแยะ ตีความ ระบุนิยามสำคัญของเรื่องที่อ่าน โดยพิจารณาได้ตรง

ข้อสรุปจนไปถึงความถูกต้อง ถ้าย้อนความรู้เดิมที่ได้ และนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพูดและการเขียน

วันเพ็ญ วัฒนฐานะ (2557 : 43) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจในการอ่านนั้น ผู้อ่านจะต้องมีความสามารถในการคิด มีสติปัญญาในการแก้ไข โดยการใช้วิจารณญาณ ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิม และทำความเข้าใจความหมายของคำ หน่วยความคิด ประโยค และย่อหน้า ตลอดจนความสัมพันธ์แต่ละย่อหน้าของเรื่อง อาศัยความรู้ทางภาษาจากประสบการณ์เดิม มาเชื่อมโยงต่อกันรวมทั้งความสามารถในการแปลความ ตีความ และขยายความ มาประกอบกันตลอดจนสภาพจิตใจและอารมณ์ของผู้อ่าน เทคนิคและกลวิธีที่ผู้อ่านใช้ในการอ่าน เพื่อให้การอ่านมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

สุมาลี เพชรคง (2561 : 14) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของความเข้าใจในการอ่าน ภาษาอังกฤษของแต่ละบุคคลที่จะทำให้การอ่านประสบความสำเร็จนั้น ประกอบไปด้วยปัจจัยหลักสำคัญ ๆ ได้แก่ตัวผู้อ่าน เนื้อเรื่องและบริบทของการอ่าน ซึ่งแบ่งออกได้ดังนี้ ประการแรก ผู้อ่านต้องมีประสบการณ์เดิม มีความรู้ความสามารถด้านภาษา มีความสามารถในการคิด รวมทั้งความสามารถในการจับใจความสำคัญ แปลความ ตีความและขยายความ ประการที่สองคือ ผู้อ่านต้องมีความสนใจและแรงจูงใจในการอ่าน เช่น ลักษณะของบทอ่าน ข้อเท็จจริงต่าง ๆ เป็นต้น ประการที่สามคือ ผู้อ่านต้องพัฒนาทักษะการอ่านอย่างต่อเนื่อง ประการที่สี่คือ ความสามารถในการเลือกใช้กลวิธีต่าง ๆ ที่เหมาะสมในการอ่าน นอกจากนี้ยังต้องอาศัยบริบทหรือปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ เช่น สิ่งแวดล้อม สถานการณ์ในขณะที่อ่าน กระบวนการในการอ่าน เป็นต้น

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 27) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบสำคัญของความเข้าใจในการอ่านที่จะทำให้เกิดความเข้าใจในการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ต้องมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ ความรู้ และประสบการณ์เดิม ความสามารถในการคิด และการแก้ไขปัญหา ความสามารถในการแปลความ รวมไปถึงสภาพร่างกายและจิตใจ อารมณ์ของผู้อ่านด้วย เพราะการอ่านไม่ใช่เพียงการอ่านตามตัวอักษร แต่ต้องสร้างความเข้าใจกับบทอ่านนั้นคือการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของความเข้าใจในการอ่าน เป็นสิ่งสำคัญของการอ่านอย่างยิ่งที่เกิดจากความสามารถของผู้อ่าน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ จะต้องมียุทธศาสตร์หลักที่สำคัญของการอ่าน ได้แก่ ความรู้และประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน ความสนใจและแรงจูงใจในการอ่านของผู้อ่าน กระบวนการในการอ่านของผู้อ่าน รวมไปถึงสภาพสิ่งแวดล้อม และสภาพร่างกายและจิตใจของผู้อ่านในขณะที่อ่าน

### การวัดความเข้าใจในการอ่าน

การวัดความเข้าใจในการอ่านเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่ความสำเร็จต้องมีการวัดให้ครอบคลุมระดับความเข้าใจในการอ่าน เพื่อที่จะตัดสินระดับความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของผู้อ่าน เป็นการตรวจสอบว่าการสอนนั้นบรรลุเป้าหมายในระดับใดได้อย่างถูกต้อง นักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงการวัดความเข้าใจในการอ่านไว้ ดังนี้

ฟินอคเชียโร และซาโก (Finocchiaro and Sako, 1983 : 109) ได้กล่าวว่า แบบทดสอบที่ใช้ในการวัดความเข้าใจการอ่านเพื่อความเข้าใจที่นิยมใช้ว่ามีอยู่ 3 แบบ ได้แก่

1. แบบทดสอบแบบอัดนัย คือ แบบทดสอบความเรียง โดยให้นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน โดยเขียนคำตอบเป็นประโยคหรือข้อความยาว ๆ
2. แบบทดสอบแบบปรนัย คือ แบบเลือกตอบ แบบถูกผิด แบบจับคู่ แบบเติมคำ เป็นต้น
3. แบบทดสอบแบบกึ่งปรนัย คือ แบบทดสอบที่ต้องการคำตอบสั้น ๆ ให้เติมหรือต่อให้สมบูรณ์ ให้คะแนนโดยครูประจำชั้นหรือผู้ทดสอบที่มีความถนัดในการวัด

แบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) จะเป็นที่นิยมใช้มากกว่า เพราะเป็นแบบทดสอบที่ง่ายต่อการตรวจให้คะแนน และสามารถประเมินผลได้ทุกระดับ (อัมพวา อรุณพราหมณ์, 2540 : 58) ทั้งยังเป็นแบบทดสอบที่มีความเที่ยงตรงสูง เนื่องจากได้คะแนนเหมือนกัน ไม่ว่าใครจะเป็นผู้ตรวจ สะดวกต่อการกิดคะแนน มีคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

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

1. คำถามที่มีคำตอบเด่นชัดในบทอ่าน (Textually Explicit Question) คือ คำถามที่ยึดบทอ่านเป็นหลัก คำในคำถามจะคล้าย ๆ คำในบทอ่าน คำถามแบบนี้ต้องการให้นักเรียนหาข้อเท็จจริง จากบทอ่านและเข้าใจผู้เขียนกล่าวถึงอะไร ใช้วัดความเข้าใจในระดับแปลความ
2. คำถามที่มีคำตอบเป็นนัยในบทอ่าน (Textually Implicit Question) คือ คำถามแบบประสานข้อมูลที่มีในบทอ่านเข้ากับความรู้เดิมของนักเรียน ผู้อ่านต้องเข้าใจความหมายที่บทอ่านไม่ได้กล่าวถึงโดยตรงและเชื่อมโยงสิ่งที่รู้แล้วเข้ากับเนื้อเรื่องที่อ่าน ใช้วัดความเข้าใจระดับตีความขยายความ และสรุปความ
3. คำถามที่ใช้ประสบการณ์ในการตอบ (Scriptually Implicit Question) คือ คำถามที่ต้องการคำตอบที่ใช้ประสบการณ์ของผู้อ่านสัมพันธ์กับเรื่องที่อ่านอย่างเหมาะสม ใช้วัดความเข้าใจระดับสรุปความ

สุมาลี เพชรคง (2561 : 20) ได้กล่าวว่า การวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักวิชาการหลายท่าน ดังที่กล่าวมาแล้วสามารถสรุปได้ว่า การวัดและประเมินผลความเข้าใจ ในการอ่านภาษาอังกฤษนั้น สามารถวัดความเข้าใจในระดับต่าง ๆ ได้แก่ การวัดความเข้าใจระดับ ประโยค ระดับความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่าน และสามารถสรุปความได้ ซึ่งวิธีที่ใช้ในการวัด ประเมินผลความเข้าใจสามารถทำได้โดยการวัดแบบอัตนัยหรือ ปรนัยก็ได้

โกวิทช์ โชติพิณิจ (2561 : 41) ได้กล่าวว่า การวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ เพื่อความเข้าใจให้ครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ นั้น สามารถวัดได้หลายวิธี คือ แบบอัตนัย แบบทดสอบปรนัยหรือแบบทดสอบแบบที่เลือกตอบแบบจับคู่ หรือแบบถูกผิด และ แบบทดสอบ กึ่งปรนัย ที่เป็นแบบทดสอบที่ต้องการคำตอบสั้น ๆ ให้เติมคำหรือต่อประโยค ให้สมบูรณ์ ดังนั้น ผู้วิจัยวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีปรนัยแบบเลือกตอบมี 4 ตัวเลือก หากตอบถูกได้ 1 คะแนน และตอบผิด จะได้ 0 คะแนน เพราะเป็นการวัดเหมาะสมต่อการให้คะแนน

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 29) ได้กล่าวว่า การวัดความเข้าใจการอ่านภาษาอังกฤษ คือ การวัด ความสามารถของนักเรียนในการเข้าใจ คำ วลี ประโยค บทความเรื่องราวต่าง ๆ จากการอ่าน แสดงถึงความสามารถในการตีความ แปลคำศัพท์หรือความหมาย ตอบคำถามจาก เรื่องที่อ่าน และ สรุปสาระสำคัญ ซึ่งสามารถวัดความเข้าใจในการอ่านได้จากแบบทดสอบความเข้าใจ ในการอ่าน ภาษาอังกฤษที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก โดยมีเกณฑ์ การการวัด ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ 3 ลักษณะ คือ 1) การเข้าใจคำศัพท์ และไวยากรณ์ 2) การเข้าใจ บทอ่าน สามารถตอบคำถาม และจับใจความสำคัญของเรื่องได้ 3) ความสามารถ ในการสรุปความ และแสดงความคิดเห็น ทั้งนี้ต้องจัดทำข้อสอบให้เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา และจุดประสงค์ การเรียนรู้ ตรงตามมาตรฐานตัวชี้วัดในหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ และควรคำนึงปัจจัยต่าง ๆ ทั้งด้านความรู้ในทางภาษา ประสบการณ์เดิม ของผู้เรียน จึงจะเป็น การวัดผลที่มีคุณภาพ

วราภรณ์ พูลสวัสดิ์ (2564 : 55) ได้กล่าวว่า การวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อ ความเข้าใจทำได้โดยการให้ผู้เรียนอ่านแล้วแสดงความเข้าใจในเรื่องที่อ่านผ่านทักษะ การฟัง พูด อ่าน และเขียนออกมา โดยผู้เรียนสามารถอ่านเนื้อเรื่อง ประโยค คำศัพท์ หรือ คู่มือสัญลักษณ์ รูปภาพ ต่าง ๆ แล้วแสดงความเข้าใจจากการตอบคำถามที่ผู้สอนกำหนดขึ้นมา เช่น การถาม ความหมาย ของคำศัพท์ การถามหาความสัมพันธ์ระหว่างประโยค การหาความหมายจากประโยค ที่กำหนดให้ การถามถึงรายละเอียดในเนื้อเรื่อง เป็นต้น

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การวัดความเข้าใจในการอ่าน เป็นการวัดความเข้าใจในการอ่านของที่ผู้อ่าน โดยแบ่งออก 3 ด้าน ได้แก่ 1) การเข้าใจคำศัพท์และไวยากรณ์ 2) การเข้าใจบทอ่าน และ 3) การจับใจความและสรุปความของเรื่อง ซึ่งการวัดความเข้าใจในการอ่านสามารถวัดได้หลายแบบ เช่น แบบทดสอบแบบอัตนัย แบบทดสอบแบบปรนัย แบบทดสอบแบบกึ่งปรนัย หรือแบบทดสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ เป็นต้น

### **การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์**

การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจนั้นนับว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งและเพื่อมุ่งเน้นและส่งเสริมการอ่านของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องใช้เทคนิคและวิธีสอนเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพความเข้าใจในการอ่าน ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้นำเสนอวิธีสอนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ หรือเรียกว่า “MIA” (Murdoch Integrated Approach) โดยมีความสำคัญและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

#### **ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์**

เมอร์ด็อกซ์ (Murdoch, 1986 : 9 - 10) ความเป็นมาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ ผู้ที่คิดค้นวิธีการสอนนั้นก็คือ เมอร์ด็อกซ์ เป็นอาจารย์สอนที่มหาวิทยาลัยคูเวต (Kuwait University) ซึ่งได้รับหน้าที่ในการสอนภาษาและได้ประสบปัญหาในการสอนอ่านภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาต่างประเทศเนื่องจากการสอนไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร สาเหตุที่เกิดเนื่องจากโอกาสที่นักเรียนจะนำภาษาอังกฤษไปใช้ในชีวิตประจำวันมีน้อยมาก จึงได้มีการคิดค้นวิธีการสอนอ่านภาษาอังกฤษแนวใหม่ขึ้น โดยยึดหลักจิตวิทยาภาษาศาสตร์ (Psycholinguistics) และจิตวิทยาในการคิด มาประยุกต์ใช้ในการสอนเพื่อการสื่อสาร (Communicative Approach) โดยใช้ชื่อว่า "Murdoch Integrated Approach to the Teaching of Reading" นอกจากนี้ยังเป็นวิธีการสอนที่บูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ มาใช้เข้าด้วยกัน ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะเขียน นอกจากนี้เมอร์ด็อกซ์ (Murdoch, 1986 : 9 - 10) ยังได้กล่าวไว้อีกว่า การจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมารุ้สอนส่วนใหญ่จะแยกทักษะแต่ละทักษะออกจากกัน โดยสิ้นเชิง ทั้งนี้การจัดการเรียนการสอนที่ดีควรจะมีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะเข้าด้วยกันไปจะเน้นทักษะใดทักษะหนึ่งเป็นพิเศษ ในส่วนทักษะอื่น ๆ ที่ไม่ได้เน้นก็ควรพัฒนาทักษะไปพร้อม ๆ กัน

#### **ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์**

เมอร์ด็อกซ์ (Murdoch, 1986 : 9 - 15) ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เน้นกระบวนการคิดทุกขั้นตอน มุ่งเน้นให้

ผู้เรียนคิดเป็น และการจัดกิจกรรมการสอนที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง ไม่ว่าจะเป็นการตั้งคำถามจากที่เรื่องอ่าน หรือการอภิปรายกลุ่มเพื่อหาคำตอบ โดยการนำประสบการณ์เดิมมาผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ เพื่อแก้ปัญหาที่ผู้เรียนกำลังประสบอยู่ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิดแก้ปัญหาที่ตนเอง นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านการคิด โดยมีขั้นตอนเริ่มแรกที่กำหนดให้นักเรียนทำความเข้าใจคำศัพท์ (Understanding Vocabulary) นักเรียนจะต้องใช้ความคิดในด้านความรู้ (Knowledge) คือความสามารถในการคิดถึงรายละเอียดของเรื่องราวประสบการณ์เดิมทั้งหมด ตลอดจนสามารถจดจำความรู้ที่เกี่ยวกับคำศัพท์ในส่วนของความหมาย ความหมายแอบแฝงของคำศัพท์และสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ศัพท์ยาก หรือ ศัพท์เทคนิค เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของแฮร์ริส และซีเพย์ (Harris and Sipay, 1990 : 274 - 275) ที่กล่าวไว้ว่า คำศัพท์ส่งผลต่อการอ่านเพื่อความเข้าใจซึ่งมีผลโดยตรงต่อการพัฒนาทางความคิดของผู้ที่อ่าน ในส่วนกิจกรรมการอ่านนั้น เนื้อเรื่อง (Reading the Text) โดยใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์นั้น มาสอดคล้องกับความคิดในด้านการวิเคราะห์ คือ ความสามารถในการแยกแยะข้อมูลหรือ เรื่องราวที่เกี่ยวข้องออกมาเป็นส่วนย่อย ๆ ซึ่งอาจเป็นการวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของเรื่องราวที่กำหนดไว้ เช่น การวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างคำนามกับคำสรรพนามในเนื้อเรื่อง การถ่ายโอนข้อมูล การประเมินผลและการแก้ไข จะเป็นกิจกรรมที่เน้นความคิดด้านความเข้าใจ ซึ่งหมายถึง ความสามารถในการคัดแปลงปรับปรุง หรือเสริมแต่งความรู้เดิมให้มีลักษณะใหม่ เป็นการขยายความรู้ไปสู่สถานการณ์ใหม่ที่เป็นไปตามกระบวนการของความเข้าใจ

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถด้านการคิดและการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองได้ แล้วไปถึงการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะเข้าด้วยกันไป ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะเขียน

#### ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์

เมอร์ค็อกซ์ (Murdoch, 1986 : 9 - 15) ได้คิดพัฒนาขั้นตอน การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ไว้ 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) คือ ขั้นตอนที่ต้องตั้งคำถาม หรือข้อความที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะอ่าน โดยจะกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เป็นการคาดคะเนถึงเรื่องราวที่จะอ่าน ซึ่งเป็นการสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนว่าเรื่องที่จะอ่านกันนั้นเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอะไร เมื่อถึงเวลาอ่านจริง ๆ นักเรียนทุกคนจะพยายามค้นหาคำตอบว่า คำตอบที่คิดไว้ล่วงหน้านั้นตรงกับเรื่องที่จะอ่านหรือไม่ การอ่านจึงเป็นการกระตุ้นเราให้

นักเรียนหาคำตอบ ซึ่งตรงกับความคิดของกู๊ดแมน และไนลส์ (Goodman and Niles. 1973 : 13) ที่ได้กล่าวว่า “การอ่านเป็นเกม การเดาชนิดหนึ่งโดยให้ผู้อ่านเดาว่าสิ่งที่อ่านนั้นตรงกับความคิดที่ตนคาดหวังไว้หรือไม่” นอกจากนี้การถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) ยังช่วยให้นักเรียนเกิดแรงขับ (Drive) อันจะส่งผลต่อการเรียนรู้ที่ดีของนักเรียน นั่นคือการกระตุ้นนักเรียนด้วยปัญหาที่ค้างไว้หลังการอภิปรายร่วมกันว่า สิ่งที่พวกเขาเดากันไว้นั้น เป็นการเดาที่ถูกต้องมากน้อยเพียงใด ซึ่งเป็น ธรรมชาติของมนุษย์ทุกคนที่ชอบการทำทายเอาชนะ เมื่อทำหรือคิดอะไรไปแล้วก็อยากจะทราบผลของการกระทำนั้น จึงเป็นเรื่องที่ดีที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงขับอยากอ่านเพื่อหาคำตอบให้ตนเอง

2. ขั้นตอนการทำความเข้าใจกับคำศัพท์ (Understanding Vocabulary) คือ ขั้นตอนที่มีจุดประสงค์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความมั่นใจว่า คำศัพท์บางคำที่เป็นตัวบ่งชี้ความหมาย (Key Words) นั้น ผู้อ่านมีความเข้าใจถูกต้องแล้ว โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้เลือกคำศัพท์เหล่านั้นขึ้นมาเอง คำบางคำนั้น ผู้เรียนอาจจะรู้ความหมายอยู่แล้ว หรือคำศัพท์บางคำที่มีความหมายหลายความหมาย ผู้สอนอาจจะเขียนความหมายของคำศัพท์คำนั้นในสถานการณ์ที่พบเจอก็ได้ หลักการดังกล่าวตรงกับความคิดเห็นของแฮริส และซีเพย์ (Harris and Sipay. 1990 : 294 - 295) ที่กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจนั้นต้องอาศัยความสามารถหลาย ๆ อย่างรวมกัน ไม่เฉพาะแต่รู้ความหมายของคำศัพท์เพียงอย่างเดียว แต่คำศัพท์มีส่วนอย่างมาก ต่อความเข้าใจในการอ่าน ในการทดสอบจะพบว่าหากคะแนนความเข้าใจของนักเรียนสูง คะแนน ความสามารถการใช้คำศัพท์ก็จะสูงตามด้วย

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การทำความเข้าใจคำศัพท์ จะช่วยส่งเสริมพัฒนาความรู้พื้นฐานในการอ่านของผู้เรียน ได้อย่างมากในอีกขั้นหนึ่ง ซึ่งตรงกับความคิดของวิดโดว์สัน (Widdowson. 1979 : 82 - 86) ที่ว่าการอ่านเพื่อความเข้าใจนั้นเราต้องพยายามจัดปัญหาและอุปสรรคที่มาสกัดกันไม่ให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจ เช่น คำหรือวลีที่ ยาก ๆ วิธีการอย่างหนึ่งที่จะแก้ปัญหานั้นได้ก็คือให้ผู้อ่านเรียนรู้สิ่งเหล่านั้นก่อนการอ่านทำให้ ปัญหาเรื่องคำศัพท์หมดไปเมื่อถึงเวลาอ่าน

3. ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the Text) คือ ผู้สอนแจกเนื้อเรื่องให้ผู้เรียนอ่านตามเวลาที่กำหนด หลังจาก que ผู้เรียน ได้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์แล้ว และในเนื้อเรื่อง que ผู้เรียน ได้อ่านจะแตกต่างจากเนื้อเรื่องปกติ จะมีคำถามย่อยแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่าน ได้วิเคราะห์เนื้อเรื่อง เช่น วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านามกับคำสรรพนาม ในเนื้อเรื่อง เพื่อเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านให้มากยิ่งขึ้น โดยในการวิเคราะห์เนื้อหาแบบนี้ นอกจากจะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวเพราะต้องคิดอยู่ตลอดเวลา และต้องพยายามทำความเข้าใจเนื้อเรื่องโดยตลอด

4. ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text) คือ การตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนเติมข้อความจากประโยคปลายเปิดที่ผู้สอนได้กำหนดมาให้ เขียนเติมประโยคเหล่านั้นให้เป็นประโยคข้อความที่สมบูรณ์ตามเนื้อเรื่องที่ย่าน โดยในการเติมข้อความนั้นต้องพิจารณาว่าผู้เรียนจะไม่สามารถไปลอกประโยคจากเนื้อเรื่องมาตอบได้ แต่ถ้าผู้สอนมีความคิดเห็นว่าความสามารถของผู้เรียนไม่สามารถใช้ภาษาและสำนวนของตนเองได้อาจจะแก้ไขโดยวิธีเลือกประโยคที่เป็นใจความสำคัญของเรื่อง (Main Idea) มาเป็นประโยคให้ผู้เรียนเติมใจความให้สมบูรณ์แทนก็ได้ (Sentence-completion Exercise) จากการทำกิจกรรมในขั้นตอนทั้ง 3 ขั้นตอนแล้ว (การถามนำก่อนการอ่าน-การทำความเข้าใจคำศัพท์-การอ่านเนื้อเรื่อง) จะเป็นพื้นฐานอยู่ที่เพียงพอที่จะทำให้นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ การช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องโดยวิธีนี้สอดคล้องกับความคิดของวิดโดว์สัน (Widdowson, 1979 : 119 - 122) ที่กล่าวว่าแบบฝึกหัดเพื่อความเข้าใจนั้นจะต้องมีการเตรียมอย่างดีหมายความว่า จะต้องเสริมให้นักเรียนพยายามใช้คำพูดหรือเขียนออกมาเป็นภาษาของตน ซึ่งจะทำให้นักเรียนได้เข้าไปร่วม

5. ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น (Transferring Information) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนนำความรู้จากเรื่องราวที่อ่าน มานำเสนอใหม่ในรูปแบบอื่น เช่น อาจนำคำหรือข้อมูลที่ได้อัปประเด็นสำคัญจากการอ่านมาเสนอใหม่ในรูปตาราง แผนภูมิ กราฟ หรือแผนที่อย่างใดอย่างหนึ่งตามความเหมาะสมของข้อมูล เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้อ่านหาทางแก้ไขปัญหา ไม่ใช่แบบฝึกหัดทั่ว ๆ ไป สอดคล้องกับความคิดของวินโดว์สัน (Widdowson, 1979 : 141 - 142) กล่าวว่า กิจกรรมเชื่อมโยงข้อมูล (Information Transfer) เป็นกิจกรรมที่ดีเป็นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยการเขียนแทนคำพูด เป็นการแปลงข้อมูลจากรูปแบบหนึ่งให้เป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ดังนั้นหากผู้สอนคิดว่าผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้ในสิ่งที่อ่านแล้วอาจให้นักเรียนแสดงความสามารถในการอ่าน โดยให้นักเรียนเขียนแทนคำพูด ซึ่งอาจจะให้เขียนในรูปของแผนผัง เป็นต้น

6. ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเจต (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure) คือ ครูผู้สอนจะต้องเตรียมชิ้นส่วนของประโยคที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่ย่านให้กับผู้เรียนจำนวนหนึ่ง แล้วให้แต่ละกลุ่ม ช่วยกันต่อชิ้นส่วนต่าง ๆ ของประโยคเหล่านั้นให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์และเรียงตามลำดับที่ถูกต้องด้วย การจัดกิจกรรมการสอนดังกล่าวอาจจะทำเป็นกลุ่มหรือทำเป็นรายบุคคลก็ได้ ประโยคที่ให้ต้องเป็นเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง และกิจกรรมนั้น ๆ ก็เพื่อต่อประโยคให้ถูกต้อง อันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาหรือทราบเรื่องที่เกิดขึ้น ซึ่งการทำกิจกรรมโดยให้แต่ละคนนำข้อมูล มาต่อกันนั้นต้องพูดและถามกัน แล้วพิจารณาเลือกข้อมูลมาต่อกันให้เป็นเรื่องราวที่ถูกต้อง

7. ขั้นตอนการประเมินผลและการแก้ไข (Evaluation and Correction) คือ การประเมินผล การเรียนรู้อีกครั้ง หลังจากที่ได้ทำการประเมินผลในเกือบทุกขั้นตอนแล้ว และเป็นการแก้ไข เกี่ยวกับด้านภาษาที่ผู้เรียนใช้ในการอภิปรายและเขียนในแบบฝึกหัด เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษา อย่างถูกต้องต่อไป

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์คือกษ์ เป็นการสอนแบบบูรณาการทักษะทางภาษา ทั้ง 4 ทักษะ เพื่อฝึกใช้ในการฝึกทักษะการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ โดยมีขั้นตอนการสอนคือ ตั้งคำถามนำก่อน การอ่าน สอนทำความเข้าใจกับคำศัพท์ การอ่านเนื้อเรื่อง การทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง การถ่ายโอน ข้อมูลในรูปแบบอื่น การทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียง โครงสร้างอนุเจตและการประเมินผลและการแก้ไข ซึ่งเป็นไปตามลำดับ การพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจเป็นหลัก ตลอดจนพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ และความสามารถด้านอื่น ๆ พร้อมกันไปด้วย

### เกมคาฮูท

เกมคาฮูท (Kahoot) เป็นเกมที่นำเทคโนโลยีในปัจจุบันมาออกแบบการจัดการกิจกรรม การเรียนรู้ โดยสอดแทรกเนื้อหาในบทเรียน ไว้ภายในเกม และให้นักเรียนนำความรู้ในบทเรียน มาใช้ในการเล่นเกมเพื่อผ่านกลไกของเกม ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและได้เรียนรู้ไป พร้อม ๆ กัน ซึ่งสอดคล้องกับนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) ดังนี้

#### การเรียนรู้โดยใช้เกม

การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) ซึ่งเกมเป็นสื่อการเรียนรู้แบบหนึ่งได้ถูก ออกแบบมาเพื่อให้ความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการได้รับความรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาเอาไว้ ในเกมในการจัดการเรียนการสอน และใช้เทคโนโลยีด้านดิจิทัลมีเดียในการทำ GBL ก็อาจเรียกชื่อ ให้ชัดเจนว่าเป็น Digital Game Based Learning ซึ่งจะถือว่าเป็น e-Learning อีกรูปแบบหนึ่งที่ทำให้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียนเอง

ฟูซซาร์ด และคณะ (Fuszard and et al. 2001) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) คือ การนำเสนอถึงโครงสร้างที่มีเอกลักษณ์เฉพาะที่จะเสริมกลยุทธ์ การสอน แบบดั้งเดิมเข้ากับการสอนที่เต็มไปด้วยชีวิตชีวา จุดประกายความคิด และขยายทิศทางในวิธีการ จัดการเรียนรู้ เกมทำให้การเรียนรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์ สำคัญเข้าใจได้ง่ายขึ้นสำหรับผู้เรียน และกระตุ้นการคิดของผู้เรียนให้เกิดความสร้างสรรค์มากขึ้น รวมทั้งเกมยังกระตุ้นพฤติกรรม ที่สร้างสรรค์ช่วยละลายพฤติกรรมและกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายกันระหว่างเล่นเกม

ทิสนา แคมมณี และคณะ (2544 : 81 - 85) กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยให้นักศึกษาเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการให้นักศึกษาเล่นเกมตามกติกา และนำเนื้อหาและข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่น และผลของการเล่นเกมของนักศึกษามาใช้ในการสรุปการเรียนรู้โดยมีจุดประสงค์เพื่อช่วยให้นักศึกษาได้เรียนรู้เรื่องต่าง ๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักศึกษาเป็นผู้เล่นเองทำให้ได้ประสบการณ์ตรง เป็นวิธีที่เปิดโอกาสให้นักศึกษามีส่วนร่วมสูง

พร้อมเพื่อน จันทร์นวล (2560 : 23) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) หรือเกมศึกษา หมายถึง การจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ใช้เกมเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และความสนุกสนานในเวลาเดียวกัน

ชลธิชา เลิศวิสุทธินันท์ (2562 : 36) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม (Games-based Learning) เป็นการนำเทคโนโลยีในปัจจุบันมาออกแบบการจัดการจัดการการเรียนรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาในบทเรียนไว้ภายในเกม และให้นักเรียนนำความรู้ในบทเรียนมาใช้ในการเล่นเกมเพื่อผ่านกฎกติกาของเกม ทำให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานและได้เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

อริป อนันต์กิตติกุล (2564 : 41) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกฎ กติกา และวิธีการเล่นที่แน่นอน สามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นหมู่คณะได้ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความสนุกสนานไปพร้อมกับการพัฒนา ทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ พัฒนาทักษะทางสมอง ช่วยละลายพฤติกรรม กระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มคน โดยมีการประเมินผลความสำเร็จเป็นสิ่งเร้าที่ทำให้เกิดการพัฒนาของผู้เรียน

ชนกนันท์ ช่วยประคอง (2565 : 30) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) หมายถึง การจัดการเรียนการสอน โดยนำสื่อประเภทเกมมาใช้ในชั่วโมงการสอน เพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของนักเรียน โดยในเกมจะมีการสอดแทรกเนื้อหาของบทเรียนเพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-based Learning) เป็นการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจและกระตุ้นความสนใจในการเรียนรู้ของผู้เรียน ในการจัดการเรียนการสอนนั้น จะสอดแทรกเนื้อหาในการเรียนรู้ไว้ภายในเกม เพื่อมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านสติปัญญาและด้านจิตใจ ทั้งนี้ผู้เรียนยังได้รับความสนุกสนานไปพร้อม ๆ กันด้วย

นอกจากนี้ เกมคาสุท เป็นสื่อการเรียนรู้ที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เกิดความสนุกสนานและได้ความรู้ไปพร้อม ๆ โดยเกมคาสุท เป็นเครื่องมือช่วยในการประเมินผล โดยผ่านการตอบคำถาม จะมีกฎและกติกาของเกมที่ชัดเจน ต้องนำความรู้ของผู้เรียนที่ได้รับจากการเรียนรู้มาผ่านด่านเงื่อนไขของเกม

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมีความสนใจที่นำเกมคาฮูท มาเป็นส่วนหนึ่งในงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งเป็นการนำทฤษฎีเกมเพื่อการเรียนรู้ (GBL: Games Based Learning) มาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากที่จะเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

### ความเป็นมาของเกมคาฮูท

ความเป็นมาของเกมคาฮูท ดังที่นักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงการความเป็นมาของเกมคาฮูทไว้ ดังนี้

เซลลา เซ็ปตินา มาร์ซ่า และคณะ (Shella Septina Marsa and et al. 2021 : 133 - 149) ได้กล่าวว่า เกมคาฮูทได้รับการพัฒนาโดยผู้ก่อตั้งทั้ง 3 คนคือ Morten Versvik, Johan Brand และ Jamie Brooker เป็นโครงการร่วมระหว่าง Mobitroll กับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์นอร์เวย์ ซึ่งเกมคาฮูทเป็นแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกมแบบไม่มีค่าใช้จ่าย โดยใช้เป็นเทคโนโลยีทางการศึกษา เปิดตัวเมื่อเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2556 ที่ประเทศนอร์เวย์ ในปัจจุบันมีผู้เล่นเกมคาฮูทถูกออกแบบให้เข้าถึงได้ในห้องเรียน และได้รับความสนใจนำไปใช้ในห้องเรียนเป็นจำนวนมาก ซึ่งทุกคนสามารถสร้างเกมทางการเรียนรู้ของเกมคาฮูท (Kahoot) ได้เอง โดยปราศจากข้อจำกัดทางอายุ หรือหัวข้อที่ใช้ในการเล่นเกมคาฮูท (Kahoot) สามารถเล่นได้ผ่านอุปกรณ์หลากหลาย เช่น คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือ

ชลธิชา เลิศวิสุทธินันท์ (2562 : 36) ได้กล่าวว่า เกมคาฮูท ถูกสร้างขึ้นในปี 2012 โดย Morten Versvik, Johan Brand และ Jamie Brooker ซึ่งเป็นโครงการความร่วมมือระหว่างบริษัท Mobitroll และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์นอร์เวย์ เกมคาฮูท ได้รับการพัฒนาโดยหน่วยงาน We Are Human ซึ่งเป็นหน่วยงานในการออกแบบด้านพฤติกรรมจากกรุงลอนดอน นอกจากนี้ยังได้รับทุน สนับสนุนโครงการจากคณะผู้ก่อตั้งและสถาบัน Norwegian Research Council อ้างอิงจาก [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) โดยในปัจจุบันเกม Kahoot ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากผู้คนทั่วโลกในการนำมาเป็นสื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เนื่องจากเกมคาฮูท (Kahoot) การใช้งานง่ายและสะดวก รวมไปถึงนักเรียนทุกเพศและทุกวัยสามารถเข้าถึงได้

สุรนา สิริชนดิพันธ์ (2561 : 27) ได้กล่าวว่า เกมคาฮูท ในปัจจุบันมีผู้ใช้งานมากกว่า 50 ล้านคนทั่วโลกใน 180 ประเทศ โดย Morten Versvik, Johan Brand และ Jamie Brooker เป็นผู้สร้างขึ้นและได้รับแรงบันดาลใจจากความนิยมของการ “นำอุปกรณ์ของคุณมาเอง” โดยเป็นโครงการความร่วมมือระหว่างบริษัท Mobitroll และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์นอร์เวย์ เกมคาฮูท (Kahoot) ตั้งเป้าให้ใช้ได้กับเว็บเบราว์เซอร์หลายแบบ และอุปกรณ์พกพาสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ไม่มีข้อจำกัดทางอายุหรือเนื้อหาในการเล่นของผู้ใช้งาน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ความเป็นมาของเกмкаาสุท ถูกสร้างขึ้นโดย Morten Versvik, Johan Brand และ Jamie Brooker ซึ่งเป็นโครงการความร่วมมือระหว่างบริษัท Mobitroll และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์นอร์เวย์ ในปัจจุบันเกмкаาสุท (Kahoot) ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในการนำมาเป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ สามารถใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และมือถือได้ โดยเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

### ลักษณะของเกмкаาสุท

ลักษณะของเกмкаาสุท เป็นแพลตฟอร์มเกมเพื่อใช้ในการตอบคำถามแบบออนไลน์ ดังที่นักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงลักษณะของเกмкаาสุทไว้ ดังนี้

อาเธอร์ตัน (Atherton, 2018 : 10) ได้กล่าวว่า ลักษณะของเกмкаาสุท เป็นการสร้างเกมให้ ผู้เรียนทำกิจกรรมตอบคำถามโดยการตั้งคำถามไว้บนเกмкаาสุทและสามารถใช้สมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเล่นผ่านเว็บ [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) ซึ่งเกмкаาสุทมีรูปแบบคำถามทั้งหมด 3 รูปแบบ คือคำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) คำถามแบบสำรวจ (Survey) และคำถามแบบผสม (Jumble) ทั้งนี้ผู้เรียนต้องตอบให้เร็วและถูกต้อง โดยแอปพลิเคชันจะรวมคะแนนแสดงผลที่หน้าจอหลักทุกครั้งที่ตอบคำถาม และสรุปผลคะแนนว่าใครเป็นผู้ได้คะแนนสูงสุด ต่ำสุดผู้เรียนจะรู้ผลทันทีว่าตนถูกหรือผิด

เซลลา เช็ปตินา มาร์ซา และคณะ (Shella Septina Marsa and et al. 2021 : 133 - 149) ได้กล่าวว่า ลักษณะของเกмкаาสุท (Kahoot) เป็นแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ที่ไม่ค่าใช้จ่ายเพื่อใช้ในการตอบคำถาม ซึ่งสามารถเล่นผ่านเว็บ [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) โดยเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกмкаาสุทมีรูปแบบของคำถามมีทั้งหมด 3 รูปแบบ คือ คำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) คำถามแบบสำรวจ (Survey) และคำถามแบบผสม (Jumble) โดยแอปพลิเคชันจะแสดงชื่อผู้เล่นทุกคนในชั้นเรียน และมีการเสริมแรงทุกครั้งที่ตอบคำถาม โดยแสดงผลการตอบคำถามในการแข่งขัน และอันดับของผู้เข้าร่วมแข่งขันแบบทันทีทันใดหลังการตอบคำถาม แต่ละคำถามและเกมเสร็จสิ้น นอกจากนั้นยังมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและสะดวก เกмкаาสุท (Kahoot) เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน ทบทวน ฝึกทักษะ หรือทดสอบ ทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่มย่อยระหว่างเรียน

พร้อมเพื่อน จันทรันวล (2560 : 27) ได้กล่าวว่า ลักษณะของเกмкаาสุท เป็นลักษณะสื่อการเรียนการสอน ที่ผู้สอนใช้เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ตามที่ได้ตั้งวัตถุประสงค์ เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยผ่านการเลือกตอบคำถามจากเกмкаาสุทในรูปแบบคำถามให้เลือกตอบ (Quiz) ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สุธนา สิริชนดีพันธ์ (2561 : 28) ได้กล่าวว่า ลักษณะของเกมคาฮูท คือ แพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านเกมจากการตอบคำถามเพื่อตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนอย่างรวดเร็ว โดยลักษณะของคำถามมี 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) คำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) 2) คำถามแบบสำรวจ (Survey) และ 3) คำถามแบบผสม (Jumble) ซึ่งสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

ชลธิชา เลิศวิสุทธินันท์ (2562 : 48) ได้กล่าวว่า ลักษณะของเกมคาฮูท มีลักษณะเป็นแพลตฟอร์มเกมเพื่อใช้ในการตอบคำถามออนไลน์ ซึ่งสามารถเล่นได้โดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย มีคำถามจะแสดงอยู่บนหน้าจอของผู้เล่นแต่ละคนเองเป็นเกมที่มีความสนุกสนาน และมีความท้าทายกับผู้เล่นคนอื่น ๆ เพราะผู้เล่นต้องแข่งขันกันตอบคำถาม รวมทั้งยังมีการจัดอันดับผู้เล่นให้เกิดความตื่นตัวในการเป็นผู้ชนะ เกมคาฮูท เป็นสื่อการเรียนรู้โดยมีรูปแบบของคำถามทั้งหมด 3 รูปแบบ คือคำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) คำถามแบบสำรวจ (Survey) และคำถามแบบผสม (Jumble) ทั้งนี้ได้รูปแบบคำถามเหมาะสมกับการเรียนรู้ คือ รูปแบบคำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) และ คำถามแบบผสม (Jumble)

#### ตาราง 1 การสังเคราะห์ของรูปแบบเกมคาฮูท

รูปแบบ	อาเธอร์ตัน	เขตกา เซปตินา มาร์ช และคณะ	พร้อมเพื่อน จันทรวาด	สุธนา สิริชนดีพันธ์	ชลธิชา เลิศวิสุทธินันท์
1. คำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz)	✓	✓	✓	✓	✓
2. คำถามแบบสำรวจ (Survey)					
3. คำถามแบบผสม (Jumble)					✓

#### ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

จากการสังเคราะห์ของเกมคาฮูท ที่นำเสนอในข้างต้น ผู้วิจัยได้สรุปรูปแบบคำถามของเกมคาฮูท (Kahoot) ได้ 3 รูปแบบ ดังนี้ 1) คำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) 2) คำถามแบบสำรวจ (Survey) และ 3) คำถามแบบผสม (Jumble) ซึ่งรูปแบบที่นิยมใช้ในการเล่นเกมคาฮูท ก็คือ คำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz)

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ลักษณะของเกมคาฮูท เป็นแพลตฟอร์มเกมที่ใช้สร้างคำถามออนไลน์และเป็นเครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอนในลักษณะของเกมการแข่งขันได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น และส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ซึ่งเกมคาฮูท (Kahoot) มีรูปแบบคำถามทั้งหมด 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) คำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) 2) คำถามแบบสำรวจ (Survey) และ 3) คำถามแบบผสม (Jumble) โดยการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกใช้รูปแบบการเล่นคำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) เพื่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่ดีและเหมาะสมกับผู้เรียน

#### การจัดการเรียนรู้โดยเกมคาฮูท

การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท เป็นการเรียนการสอนที่สร้างความสัมพันธ์ไมตรีระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ทั้งนี้ยังเป็นการสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนภายในห้องเรียนให้ดียิ่งขึ้น ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้ให้คำจำกัดความของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูทไว้ ดังนี้

พร้อมเพื่อน จันทน์วาล (2560 : 26) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) เป็นการสร้างชุดคำถามให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสอน เพื่อฝึกฝนทักษะเพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระ หรือเพื่อเรียนรู้ความจริงของสถานการณ์ ผู้สอนต้องสังเกตให้ชัดเจนก่อนที่จะสร้างชุดคำถาม และความพร้อมของผู้เรียน

สุธนา สิริชนดิพันธ์ (2561 : 29) ได้กล่าวว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท มีฐานอยู่บนการสร้างพื้นที่ในการเรียนรู้ที่เชื่อถือได้ เพื่อส่งเสริมการส่งผ่านจาก "ผู้สอน สู่ ผู้เรียนรู้" ไม่ว่าจะเป็นการโต้แย้ง การคิดวิเคราะห์ การเรียนรู้ที่เน้นบทบาทและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน (Active Learning)

ชลธิชา เลิศวิสุทธินันท์ (2562 : 45) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูทนั้น มีความเหมาะสมทำให้เกิดประโยชน์สามารถช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นการเรียนที่ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง สามารถนำเกมคาฮูทมาวัดความสามารถนักเรียนได้เป็นอย่างดี สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนและนักเรียนตลอดจนระหว่างนักเรียนกับนักเรียน สร้างบรรยากาศที่สนุกสนานกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับนักเรียนมากขึ้น ทั้งนี้เกมคาฮูท (Kahoot) เป็นสื่อที่ใช้งาน สะดวก และประหยัดค่าใช้จ่าย เพียงแต่ต้องใช้อุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตทั้งครูสอนและนักเรียน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท เป็นการเรียนการสอนที่สอดคล้องในยุคปัจจุบันนี้มีการนำเทคโนโลยี อินเทอร์เน็ต และเกมเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอนในครั้งนี้ ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความอยากที่จะเรียนรู้ ทั้งนี้ยังเป็นการเปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงของผู้เรียนนั่นเอง

### การจัดการเรียนรู้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท

การจัดการเรียนรู้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท เป็นการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดของเมอร์ด็อกซ์ (Murdoch. 1986 : 9 - 15) ที่ได้พัฒนาไว้ทั้งหมด 7 ขั้นตอน โดยมาบูรณาการร่วมกับเกมคาสุทดังนี้

1. ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) คือ ขั้นตอนให้ผู้สอนจะต้องตั้งคำถาม หรือข้อความที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะอ่าน โดยจะกระตุ้นให้เกิดการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เป็นการคาดคะเนถึงเรื่องราวที่จะอ่าน ซึ่งเป็นการสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนว่าเรื่องที่จะอ่านกันนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร ซึ่งตรงกับความคิดของกู๊ดแมน และไนลส์ (Goodman and Niles. 1973 : 13) ที่ได้กล่าวว่า “การอ่านเป็นเกม การเดาชนิดหนึ่งโดยให้ผู้อ่านเดาลึกลับที่อ่านนั้น ตรงกับความคิดที่ตนคาดหวังไว้หรือไม่” ในส่วนขั้นตอนนี้ จึงมีความเหมาะสมที่นำเกมคาสุทมาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบคำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz)

2. ขั้นตอนการทำความเข้าใจกับคำศัพท์ (Understanding Vocabulary) คือ ขั้นตอนที่มียุจุดประสงค์ เพื่อให้ผู้อ่านเกิดความมั่นใจว่า คำศัพท์บางคำที่เป็นตัวบ่งชี้ความหมาย (Key Words) นั้น ผู้อ่านมีความเข้าใจถูกต้องแล้ว โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้เลือกคำศัพท์เหล่านั้นขึ้นมาเอง คำบางคำนั้น ผู้เรียนอาจจะรู้ความหมายอยู่แล้ว หรือคำศัพท์บางคำที่มีความหมายหลายความหมาย ผู้สอนอาจจะเขียน ความหมายของคำศัพท์คำนั้นในสถานการณ์ที่พบเจอก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของแฮริส และซีเพย์ (Harris and Sipay. 1990 : 294 - 295) ที่กล่าวว่า การอ่านเพื่อความเข้าใจนั้น ต้องอาศัยความสามารถหลาย ๆ อย่างรวมกัน ไม่เฉพาะแต่รู้ความหมายของคำศัพท์เพียงอย่างเดียว แต่คำศัพท์มีส่วนอย่างมาก ต่อความเข้าใจในการอ่าน

3. ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the Text) คือ ผู้สอนแจกเนื้อเรื่องให้ผู้เรียนอ่านตามเวลาที่กำหนด หลังจากที่ผู้เรียนได้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์แล้ว และในเนื้อเรื่องที่ผู้เรียนได้อ่านจะแตกต่างจากเนื้อเรื่องปกติ จะมีคำถามย่อยแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านได้วิเคราะห์เนื้อเรื่อง เช่น วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคำนามกับคำสรรพนาม ในเนื้อเรื่อง เพื่อเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านให้มากยิ่งขึ้น โดยในการวิเคราะห์เนื้อหาแบบนี้ นอกจากจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวเพราะต้องคิดอยู่ตลอดเวลา และต้องพยายามทำความเข้าใจเนื้อเรื่องโดยตลอด

4. ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text) คือ การตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนเติมข้อความจากประโยคปลายเปิดที่ผู้สอนได้กำหนดให้ เขียนเติมประโยคเหล่านั้นให้เป็นประโยคข้อความที่สมบูรณ์ตามเนื้อเรื่องที่อ่าน โดยในการเติมข้อความนั้นต้องพิจารณาว่าผู้เรียนจะไม่สามารถไปลอกประโยคจากเนื้อเรื่องมาตอบได้ แต่ถ้า

ผู้สอนมีความคิดเห็นว่าคุณสมบัติของผู้เรียนไม่สามารถใช้ภาษาและสำนวนของตนเองได้อาจจะแก้ไขโดยวิธีเลือกประโยคที่เป็นใจความสำคัญของเรื่อง (Main Idea) มาเป็นประโยคให้ผู้เรียนเติมใจความให้สมบูรณ์แทนก็ได้ (Sentence-completion Exercise) จากการทำกิจกรรมในขั้นตอนทั้ง 3 ขั้นตอนแล้ว (การถามนำก่อนการอ่าน-การทำความเข้าใจคำศัพท์-การอ่านเนื้อเรื่อง) จะเป็นพื้นฐานอยู่ที่เพียงพอที่จะทำให้ นักเรียนเข้าใจเนื้อเรื่องได้ การช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องโดยวิธีนี้สอดคล้องกับความคิดของวิดโดสัน (Widdowson, 1979 : 119 - 122) ที่กล่าวว่าแบบฝึกหัดเพื่อความเข้าใจนั้นจะต้องมีการเตรียมอย่างดีหมายความว่า จะต้องเสริมให้นักเรียนพยายามใช้คำพูดหรือเขียนออกมาเป็นภาษาของตน ซึ่งจะให้นักเรียนได้เข้าไปร่วม

5. ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น (Transferring Information) คือ กิจกรรมที่ให้ผู้เรียนนำความรู้จากเรื่องราวที่อ่าน มาเสนอใหม่ในรูปแบบอื่น เช่น อานำคำหรือข้อมูลที่ได้จับประเด็นสำคัญจากการอ่านมาเสนอใหม่ในรูปตาราง แผนภูมิ กราฟ หรือแผนที่อย่างใดอย่างหนึ่งตามความเหมาะสมของข้อมูล เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้อ่านหาทางแก้ไขปัญหา ไม่ใช่แบบฝึกหัดทั่วไป สอดคล้องกับความคิดของวินโดสัน (Widdowson, 1979 : 141 - 142) กล่าวว่า กิจกรรมเชื่อมโยงข้อมูล (Information Transfer) เป็นกิจกรรมที่ดีเป็นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยการเขียนแทนคำพูด เป็นการแปลงข้อมูลจากรูปแบบหนึ่งให้เป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ดังนั้นหากผู้สอนคิดว่าผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้ในสิ่งที่อ่านแล้วอาจให้นักเรียนแสดงความสามารถในการอ่าน โดยให้นักเรียนเขียนแทนคำพูด ซึ่งอาจจะให้เขียนในรูปของแผนผัง เป็นต้น

6. ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเจต (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure) คือ ครูผู้สอนจะต้องเตรียมชิ้นส่วนของประโยคที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่อ่านให้กับผู้เรียน ช่วยกันต่อชิ้นส่วนต่าง ๆ ของประโยคเหล่านั้นให้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ การจัดกิจกรรมการสอนดังกล่าวอาจจะทำเป็นกลุ่มหรือทำเป็นรายบุคคลก็ได้ ในส่วนขั้นตอนนี้ จึงมีความเหมาะสมที่นำเกมคาสุทที่มาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบคำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz)

7. ขั้นตอนการประเมินผลและการแก้ไข (Evaluation and Correction) คือ การประเมินผลการเรียนรู้อีกครั้ง หลังจากที่ได้ทำการประเมินผลในเกือบทุกขั้นตอนแล้ว และเป็นการแก้ไขเกี่ยวกับด้านภาษาที่ผู้เรียนใช้ในการอภิปรายและเขียนในแบบฝึกหัด เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างถูกต้องต่อไป

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ร่วมกับเกมคาสุท ที่ได้นำการจัดการเรียนรู้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ตามแนวคิดของเมอร์ดีออกซ์ที่คิดพัฒนาไว้ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ซึ่งนำเกมคาสุทมาบูรณาการร่วมทั้งหมด

2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) และขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเจต (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure)

## แผนการจัดการเรียนรู้

### ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการวางแผนล่วงหน้าของผู้สอนเพื่อเตรียมความพร้อมในการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนอย่างเป็นระบบ ดังที่ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

ศศิธร เวียงวะลัย (2556 : 51) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนในการจัดการเรียนการสอนที่ครูหรือผู้สอนเป็นผู้จัดทำขึ้นจากแนวการจัดการเรียนการสอนของคู่มือครูหรือวิชาการ ภายใต้กรอบเนื้อหาสาระที่ผู้สอนต้องการผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดประสงค์ วิธีการดำเนินการหรือกิจกรรมให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ สื่อการเรียนรู้ และวิธีวัดผลประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

วิจิตรา สุระคำพันธ์ (2558 : 39) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แผนการสอนที่ได้วางแผนการจัดการเรียนการสอนในวิชาหนึ่ง เป็นการเตรียมการสอนอย่างเป็นระบบโดยกำหนดสาระสำคัญ จุดประสงค์ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนการสอน รวมทั้งในการใช้สื่อและการวัดผลประเมินผล แผนการจัดการเรียนรู้และจุดมุ่งหมายหลักสูตรอย่างมีประสิทธิภาพ

จรัสศรี พัวจินดาเนตร (2560 : 156) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง เอกสารประกอบหลักสูตรชนิดหนึ่งที่คุณสอนใช้เป็นคู่มือสำหรับจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การใช้สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้และการวัดจุดประสงค์การเรียนรู้ของผู้เรียนในแต่ละบท เพื่อให้บรรลุผลตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

วัชรพล วิบูลยศรีน (2561 : 243) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง แนวทางการจัดการเรียนรู้ของผู้สอนเพื่อดำเนินการส่งเนื้อหาไปยังผู้เรียนโดยผ่านกิจกรรมและสื่อการเรียนการสอน ประกอบด้วย การกำหนดเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ วิธีการบรรลุไปยังเป้าหมาย และวิธีการวัดคุณภาพของการบรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 54) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนการจัดการเรียนการสอนไว้ล่วงหน้าอย่างเป็นระบบและเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น การใช้เนื้อหาวิธีการสอน สื่อการสอน การประเมิน เป็นต้น เพื่อช่วยให้นักเรียนการเรียนการสอน บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ความหมายของแผนการจัดการเรียนรู้ หมายถึง การวางแผนการจัดการเรียนสอนที่ผู้สอนได้จัดทำขึ้นเพื่อมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนและเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้สอนได้พัฒนาการเรียนการสอนไปสู่จุดประสงค์การเรียนรู้ และจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้อย่างมีประสิทธิภาพ

### ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการปฏิบัติการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้สอนที่จะทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังนี้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553 : 204 - 205) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ มี 6 ประการ ดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนสอนด้วยความมั่นใจ เมื่อเกิดความมั่นใจในการสอนย่อมจะสอนด้วยความคล่องแคล่ว เป็นไปตามลำดับขั้นตอนอย่างราบรื่น ไม่ติดขัด เพราะได้เตรียมการทุกอย่างไว้พร้อมแล้ว การสอนก็จะดำเนินไปสู่จุดหมายปลายทางอย่างสมบูรณ์

2. แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้เป็นการสอนที่มีคุณค่าคุ้มกับเวลาที่ผ่านไป เพราะผู้สอนสอนอย่างมีแผน มีเป้าหมาย และมีทิศทางในการสอน มิใช่สอนอย่างเลื่อนลอย ผู้เรียนได้รับความรู้ ความคิด เกิดเจตคติ เกิดทักษะ และเกิดประสบการณ์ใหม่ตามที่ผู้สอนวางแผนไว้ทำให้เป็นการเรียนการสอนที่มีคุณค่า

3. แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามหลักสูตร ทั้งนี้เพราะในการวางแผนการสอน ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรทั้งด้านจุดประสงค์การสอน เนื้อหาสาระที่จะสอน การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การใช้สื่อการสอน การวัดและประเมินผล แล้วจัดทำออกมาเป็นแผนการสอน เมื่อผู้สอนสอนตามแผนการสอน ก็ย่อมทำให้เป็นการสอนที่ตรงตามจุดมุ่งหมาย และทิศทางของหลักสูตร

4. แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้การสอนบรรลุผลอย่างมีประสิทธิภาพดีกว่าการสอนที่ไม่มีแผนการสอน เนื่องจากในการวางแผนการสอนผู้สอนต้องวางแผนอย่างรอบคอบในทุกองค์ประกอบของการสอนรวมทั้งการจัดเวลา สถานที่ และสิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ซึ่งจะเอื้ออำนวยให้เกิดการเรียนรู้ได้โดยสะดวกและง่ายดายขึ้น ดังนั้น เมื่อมีการวางแผนการสอนที่รอบคอบและปฏิบัติตามแผนการสอนที่วางไว้ ผลของการสอนย่อมสำเร็จได้ดีกว่าการไม่ได้วางแผนการสอน

5. แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนมีเอกสารเตือนความจำ สามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการสอนต่อไป ทำให้ไม่เกิดความซ้ำซ้อนและเป็นแนวทางในการทบทวนหรือการออก

ข้อทดสอบเพื่อวัดผลประเมินผลผู้เรียนได้ นอกจากนี้ทำให้ผู้สอนมีเอกสารไว้ให้แนวทางแก่ผู้ที่เข้าสอนแทนในกรณีจำเป็น เมื่อผู้สอนไม่สามารถเข้า สอนเองได้ ผู้เรียนจะได้รับความรู้ และประสบการณ์ที่ต่อเนื่องกัน

6. แผนการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อผู้สอนและต่อวิชาเรียน ทั้งนี้เพราะผู้สอนสอนด้วยความพร้อมเป็นความพร้อมทั้งทางด้านจิตใจ และความพร้อมทางด้านวัตถุ ความพร้อมทางด้านจิตใจคือความมั่นใจในการสอน เพราะผู้สอนได้เตรียมการสอนมาอย่างรอบคอบ ส่วนความพร้อมทางด้านวัตถุคือ การที่ผู้สอนได้ เตรียมเอกสารหรือสื่อการสอนไว้อย่างพร้อมเพรียง เมื่อผู้สอนเกิดความพร้อมในการสอน

ศศิธร เวียงวะลัย (2556 : 52) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นเครื่องมือในการสอนที่ช่วยให้ครูสามารถจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริงของนักเรียน เป็นเครื่องมือในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และเกิดความมั่นใจในการสอน เป็นคู่มือสำหรับผู้สอนที่ทำการสอนแทน และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ

สมชาย รัตนทองคำ (2556 : 229) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ไว้ดังต่อไปนี้

1. ผู้สอนและผู้เรียนได้รู้วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนการสอน
2. ผู้สอนเข้าใจและสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยความมั่นใจ
3. ผู้สอนสามารถวางแผน และจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมกับผู้เรียน
4. ผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีคุณภาพและใช้เป็นข้อมูล

ในการวัดผลประเมินผลการสอนและการประกันคุณภาพการศึกษา

5. ผู้สอนแทนสามารถสอนแทนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามแผนการสอนที่ได้วางไว้

นิตยา ชันทะ (2560 : 74) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับครู เพราะครูสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ไว้ล่วงหน้า เพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปอย่างเรียบร้อย และบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนเกิดความเลื่อมใสศรัทธาในตัวครู เพราะครูมีความมั่นใจที่เกิดจากการเตรียมการจัดการเรียนรู้อย่างดี และเมื่อครูมีความจำเป็นไม่ได้จัดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้มาจัดการเรียนรู้แทนก็จะจัดการเรียนรู้ให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ไว้เช่นกัน

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 55) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้สอนมีความมั่นใจในการสอน สามารถจัดกิจกรรมได้สอดคล้องกับจุดประสงค์และเป็นไปตามลำดับขั้นตอน ใช้สื่อเหมาะสม มีการวัดและประเมินผลตามสภาพที่แท้จริง

มณฑล วรรณทจักราชิตี (2565 : 67) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ผู้สอนได้เตรียมการล่วงหน้าหรือวางแผนการสอน และเรียบเรียงเนื้อหาตามความยากง่าย หรือสอดคล้องต่อบริบทได้อย่างเหมาะสมมากกว่านั้น การเขียนแผนการสอนเป็นอีกหนึ่งวิธี ที่ทำให้ผู้สอนได้ศึกษาหาความรู้ เพื่อให้นำไปปรับปรุงพัฒนาแผนการสอนให้ดียิ่งขึ้น เช่น วิธีการสอนเทคนิคการสอน และนวัตกรรมสื่อการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสัมฤทธิ์ผล ทาง การเรียน ตลอดจนการจัดการเรียนรู้ที่บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อาณัติ วงศ์จำปา (2566 : 32) ได้กล่าวว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และการเตรียมสื่อการสอนไว้ล่วงหน้า เพื่อให้การสอนมีคุณภาพและเกิดผลตามวัตถุประสงค์ ทำให้เกิดความมั่นใจกับผู้สอน และสามารถให้ผู้อื่นสอนแทนหรือนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มอื่น ๆ ได้

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ความสำคัญของแผนการจัดการเรียนรู้ เป็นการวางแผนและการเตรียมการเรียนการสอนของผู้สอนไว้ล่วงหน้า เพื่อให้ผู้สอนได้เกิดความมั่นใจในการสอน ทำให้การสอนเป็นไปอย่างราบรื่นไม่ติดขัด ทั้งนี้ยังเป็นคู่มือให้สำหรับผู้ที่ปฏิบัติหน้าที่สอนแทนได้อย่างมีประสิทธิภาพตามแผนการสอนที่ได้วางไว้

### องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ผู้สอนควรตระหนักถึงเป็นอย่างยิ่งในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ดังที่ นักการศึกษาหลายท่านได้ให้องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2553 : 33) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ ดังต่อไปนี้

1. มาตรฐานการเรียนรู้
2. สาระการเรียนรู้
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้
4. กระบวนการประเมินผล
5. แหล่งการเรียนรู้

### ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ประจวบจิตร คำจัตุรัส (2560 : 6 - 54) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบทั้งหมด 8 ส่วน ได้แก่

1. ชื่อวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ชื่อเรื่อง และระยะเวลาที่สอน

2. สารระการเรียนรู้หรือหัวข้อเรื่อง เป็นการเขียนระบุเนื้อหาของบทเรียนหรือเรื่องที่จะสอน การเรียงลำดับสารระการเรียนรู้หรือหัวข้อเรื่อง จะต้องจัดลำดับตามเนื้อหาที่ต้องการก่อนเรียนหลังเรียน และตามลำดับความยากง่าย

3. สารระสำคัญหรือมโนมติ เป็นการเขียนหัวข้อเรียงลำดับตามสารระการเรียนรู้หรือหัวข้อเรื่องหรือเขียนเป็นความเรียงโดยระบุเฉพาะส่วนที่แก่นของบทเรียนนั้น

4. จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวังเป็นการระบุความคาดหวังที่แสดงพฤติกรรมของนักเรียนที่คาดหวัง หลังจบบทเรียน ซึ่งต้องครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการและเจตคติเขียนเป็นข้อ ๆ เรียงลำดับตามหัวข้อสารระการเรียนรู้

5. กระบวนการจัดการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้

6. สื่อและแหล่งเรียนรู้ เป็นการเขียนรายการวัสดุอุปกรณ์สื่อและแหล่งเรียนรู้ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมของแผนการจัดการเรียนรู้

7. การประเมินผล เป็นการเขียนระบุวิธีการประเมินผล ซึ่งจะต้องสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ วิธีการประเมินผลทำได้หลายวิธี เช่น การให้ตอบคำถาม การสังเกต การปฏิบัติกิจกรรมหรือปฏิบัติการทดลองการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม การตรวจผลงานหรือผลการทดลองการให้ทำแบบฝึกหัด การทดสอบ ทั้งนี้ต้องระบุชนิดของเครื่องมือและเกณฑ์ที่ใช้ในการประเมินด้วย

8. หมายเหตุ เป็นการเขียนบันทึกปัญหา อุปสรรคที่พบ และข้อเสนอแนะที่ได้ หลังจากการสอนเมื่อจบบทเรียนแล้ว ข้อมูลต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ครั้งต่อไป

มลฑล วรานนทจักราชติ (2565 : 68) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบทั้งหมด 8 ส่วน ดังนี้

1. ชื่อวิชา กลุ่มสารระการเรียนรู้ ระดับชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ชื่อเรื่อง และระยะเวลาที่สอน
2. มาตรฐานหรือสารระการเรียนรู้
3. จุดประสงค์การเรียนรู้หรือผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้
5. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
6. สื่อและแหล่งเรียนรู้
7. การประเมินผล
8. หมายเหตุหรือบันทึกหลังสอน

อาณัติ วงศ์จำปา (2566 : 33) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ มีความครอบคลุม และส่วนสำคัญ ครบถ้วนพอสมควรเหมาะสมกับการนำไปใช้ดังนั้นงานวิจัยครั้งนี้ จึงใช้องค์ประกอบที่สรุปไว้ดังกล่าวข้างต้นสำหรับสร้างเครื่องมือวิจัยเพื่อพัฒนาผู้เรียน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงในการทำแผนการจัดการเรียนรู้ มีทั้งหมด 8 ส่วน ได้แก่ 1) ชื่อวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ชื่อเรื่อง และระยะเวลาที่สอน 2) มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด 3) สาระสำคัญและสาระการเรียนรู้ 4) จุดประสงค์การเรียนรู้ 5) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 7) การวัดผลและประเมินผล 8) บันทึกหลังการสอน

### ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้สอนที่จะช่วยพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีลักษณะ ดังที่นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ ไว้ดังนี้

จิราภรณ์ แก้วอรสาร (2561 : 65) ได้กล่าวว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะที่มีกระบวนการ มีลำดับขั้นตอนมีด้านจุดประสงค์การสอนเนื้อหา การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การวัดผลและประเมินผล เน้นให้ผู้เรียนได้คิด ได้ทำ ได้แก้ปัญหา รวมไปถึงสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมไปสู่ประสบการณ์ใหม่ได้

จิตินันท์ บุญเสริม (2562 : 45) ได้กล่าวว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่ให้แนวทางการสอนแก่ผู้สอนอย่างชัดเจน ทั้งด้านจุดประสงค์การสอน เนื้อหาการจัดกิจกรรม การเรียนการสอน การใช้สื่อ การสอนและการวัดประเมินผล โดยเฉพาะแนวทางการจัดกิจกรรม ควรเป็นกิจกรรมที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ช่วยให้การสอนประสบผลสำเร็จและมีประสิทธิภาพ ในการจัดการทำแผนการสอนจะต้องศึกษาหลักสูตรของโรงเรียน วิเคราะห์คำอธิบายรายวิชา จุดประสงค์การเรียนรู้ โครงสร้างเนื้อหาวิชา ศึกษาตัวอย่างการสอนในคู่มือครู ก่อนการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ โดยกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ มีการวัดผลประเมินผลที่หลากหลาย ทั้งนี้แผนการจัดการเรียนรู้จะต้อง นำไปใช้ได้จริงและส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 55) ได้กล่าวว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ ต้องครอบคลุมกิจกรรมการเรียนรู้ 4 ลักษณะ คือ ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ด้วยตนเอง เน้นทักษะกระบวนการและส่งเสริมให้ผู้เรียน เน้นการใช้วัสดุอุปกรณ์ในห้องเรียนแล้ว แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีต้องผ่านการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ จึงจะทำให้การจัดกิจกรรมประสบความสำเร็จตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดไว้

มลทลี วรานนท์จิราโชติ (2565 : 70) ได้กล่าวว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรมีความชัดเจนและกระบวนการอย่างเป็นระบบ มีการกำหนดหัวข้อในแผนการจัดการเรียนรู้ มีการกำหนดจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ มีการวัดผลและประเมินผล มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริงเพื่อสร้างเสริม ประสบการณ์ให้แก่ผู้เรียน

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า ลักษณะของแผนการจัดการเรียนรู้ควรมีแผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีความครบถ้วนสมบูรณ์ทุกขั้นตอน และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ รวมไปถึงผู้เรียนที่มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมส่งผลให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้ นอกจากนี้แผนการจัดการเรียนรู้ที่ดีควรได้รับการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ จึงจะทำให้การจัดกิจกรรมประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องและมีลักษณะใกล้เคียงกับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ (MIA) และเกมคาฮูท (Kahoot) ซึ่งมีผู้วิจัยศึกษา มีดังนี้

เมอร์ด็อกซ์ (Murdoch, 1986 : 9 - 10) ซึ่งได้สอนนักศึกษามหาวิทยาลัยควิวต ฟีกการอ่านโดยใช้วิธี MIA ผลวิจัยพบว่าการกระตุ้นด้วยกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของโดยวิธี MIA ทำให้นักศึกษามหาวิทยาลัยควิวต มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านและการเขียนมากยิ่งขึ้น และได้สรุปขั้นตอนการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจไว้ 7 ขั้นตอนดังนี้ คือ การถามก่อนการอ่าน การทำความเข้าใจ คำศัพท์ การอ่านเนื้อ เรื่อง การทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง การถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น การทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วน ประโยค และการประเมินผลและการแก้ไข

อาเธอร์ตัน (Atherton, 2018 : 10) ได้ศึกษา เรื่องการประเมินเพื่อการพัฒนาโดยกล่าวว่า เกมคาฮูท (Kahoot) เป็นระบบการตอบรับของนักเรียน โดยใช้เกมเป็นฐาน (G.S.R.S) ซึ่งเปิดตัวในปี 2012 ผู้วิจัยได้ตั้งคำถามว่า เกมคาฮูทสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากตัวบทเรียนและสามารถสาธิตการเรียนรู้ใน ห้องเรียนได้หรือไม่ ผลวิจัยพบว่า เกมคาฮูทมีแนวโน้มให้ครูได้พัฒนาทักษะความคิด เทคนิคในการตั้งคำถาม และสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในการตอบคำถามมากยิ่งขึ้น

เซลลา เซ็ปตินา มาร์ซ่า และคณะ (Shella Septina Marsa and et al. 2021 : 1) ได้ศึกษา ผลการใช้ เกมคาฮูท (Kahoot) พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียน ในโครงการการศึกษาภาษาอังกฤษของ STKIP Nurul Huda ผลวิจัยพบว่า จากการใช้เกมคาฮูท

ในการเรียนการสอน ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วม การรับรู้ แรงจูงใจ และทัศนคติเชิงบวกในระดับสูงขึ้น และนักเรียนได้รับประสบการณ์โดยตรงทำให้การอ่านเพื่อความเข้าใจสำเร็จไปด้วยดี

### งานวิจัยในประเทศ

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ (MIA) และเกมคาฮูท (Kahoot) มีผู้วิจัย ดังนี้

พร้อมเพื่อน จันทร์นวล (2560 : 52) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) เพื่อการพัฒนาการเรียนรู้วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่ง ผลวิจัยพบว่า หลังจากการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยาโดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

สุธนา สิริชนดิพันธ์ (2561 : 50 - 51) ได้ศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมควบคู่กับการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) เพื่อพัฒนาทักษะการแต่งประโยค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ชุดกิจกรรมควบคู่ กับการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 83.28 / 85.00 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ไว้คือ 80/80 การหาค่าดัชนีประสิทธิผลการจัดการเรียนรู้ของแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมควบคู่ กับการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6980 แสดงว่านักเรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น 0.6980 หรือคิดเป็นร้อยละ 69.80 และนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ โดยใช้ชุดกิจกรรม ควบคู่กับการใช้แอปพลิเคชันคาฮูท (Kahoot) มีทักษะในการแต่งประโยค หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุมาลี เพชรคง (2561 : 39 - 40) ได้ศึกษาผลการอ่านภาษาอังกฤษแบบบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ (MIA) ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนห้วยยอด ผลวิจัยพบว่า ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนตามแบบบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ (MIA) ในระดับมาก

โกวิทย์ โชติพิณิจ (2561 : 82) ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การสอนแบบ MIA สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสารคามพิทยาคม ผลวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้การสอนอ่านแบบ

MIA มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.62 / 74.72 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ค่าดัชนีประสิทธิผลการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีการสอนอ่านแบบ MIA เท่ากับ .5763 นักเรียนมีความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านแบบ MIA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการสอนอ่านแบบ MIA โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชลธิชา เลิศวิสุทธินันท์ (2562 : 67) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ผลวิจัยพบว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพสูงกว่าเกณฑ์ระดับคะแนนของโรงเรียนร้อยละ 60 และโดยเฉลี่ยได้คะแนนความสามารถร้อยละ 90.55 สูงกว่าเกณฑ์ระดับคะแนนของโรงเรียนร้อยละ 60 เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า อยู่ในระดับดีเยี่ยม ร้อยละ 90 ระดับดีมากร้อยละ 2.50 และระดับดีร้อยละ 7.50 นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อน โดยมีคะแนนเพิ่ม 19 - 48 คะแนน และนักเรียนทั้งชั้นมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพโดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้และมีความสามารถแต่งกลอนสุภาพได้ดีขึ้น มีความสุขในการเรียนมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น

ชนิกานต์ โนหลักหมื่น (2563 : 50 - 51) ได้ศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยวิธีสอนแบบบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านสีเสียดบำรุง ผลวิจัยพบว่า กระบวนการจัดการเรียนรู้อ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนแบบบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม มี 7 ขั้นตอน ได้แก่ การถามนำก่อนการอ่าน การทำความเข้าใจคำศัพท์ การอ่านเนื้อเรื่อง การทำความเข้าใจเรื่อง การถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น การทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเจต และการประเมินผลและการแก้ไข ส่วนผลสัมฤทธิ์ความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้วิธีสอนของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม คิดเป็นร้อยละ 70.37 และมีความพึงพอใจต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 79) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และวิธี CIRC ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาลเมืองขลุง 1 (บูรวิทยาการ) ผลวิจัยพบว่า นักเรียนได้รับ

การจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และวิธี CIRC มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนที่แตกต่างกันและนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และวิธี CIRC มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์หลังเรียนแตกต่างกัน

กิ่งกมล ศิริประเสริฐ และกอบสุข คงมนัส (2564 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน ร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยอยู่ในระดับกลาง 2) ผลการกำกับตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่เรียนด้วยห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ มีการกำกับตนเองหลังเรียนสูงกว่าก่อน เรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยอยู่ในระดับกลาง และ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ห้องเรียนกลับด้านร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในภาพรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 3.77$ , S.D. = 0.66)

ณัฐธินิชา ปฐมพุทธิธรรม (2564 : 44) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการใช้แบบฝึกหัดแบบปกติและการใช้แบบฝึกหัดตามแบบบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) โรงเรียนสามง่ามชนูปถัมภ์ ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของนักเรียนกลุ่มทดลองที่ใช้แบบฝึกหัดตามแบบบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) สูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมที่ใช้แบบฝึกหัดแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ใช้แบบฝึกหัดแบบปกติ มีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ใช้แบบฝึกหัดตามแบบบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) มีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แหว่ววัน มนุชาราม (2564 : 77 - 78) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีการสอนอ่านของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลวิจัยพบว่าความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียน ( $M = 23.07$ ,  $SD = 2.32$ ) ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับ เทคนิคหมวก 6 ใบ สูงกว่า

ก่อนเรียน ( $M = 12.19$ ,  $SD = 1.94$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $.05$  โดยนักเรียนมีร้อยละพัฒนาการเพิ่มสูงขึ้น 59.21 และความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่าน ของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ มีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.51$ ,  $SD = 0.17$ )

อริดา ประพันธ์พจน์ (2565 : 70) ได้ศึกษาผลของการใช้วิธีการสอนแบบ MIA ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมเทคนิค LT เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนโพธารวมเสนา ผลวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างหลังจาก จัดการเรียนรู้ โดยการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ MIA ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $.05$  และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยการใช้วิธีการสอนอ่าน แบบ MIA ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัย ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ ผู้วิจัยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ร่วมกับเกมคาฮูท เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้กับผู้เรียน ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ เป็นวิธีการสอนที่มีขั้นตอนที่ชัดเจนและเป็นระบบ ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีทักษะด้านการอ่านและการคิดได้ด้วยตนเอง และเกมคาฮูท (Kahoot) ที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนครั้งนี้ ทำให้การจัดกิจกรรมอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของผู้เรียน มีความสนุกสนาน ไม่เบื่อหน่าย และเกิดความท้าทายความสามารถของผู้เรียน รวมไปถึงเป็นการสร้างสัมพันธ์ไมตรีของผู้สอนและผู้เรียนอีกด้วย ดังนั้น จากข้อมูลพื้นฐานเหล่านี้ ทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการศึกษาผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาฮูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อแนวทางสำหรับครูผู้สอนภาษาอังกฤษต่อไป

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัย เรื่อง ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

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

#### การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

##### การกำหนดประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนหอแซฟวิทยา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี มีจำนวน 4 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 150 คน

##### การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟวิทยา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน ซึ่งได้รับการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังจากนั้น โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากอีกครั้ง ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น แบ่งตามความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ทั้งหมด 3 ด้าน คือ 1) การเข้าใจ คำศัพท์ และไวยากรณ์ 2) การเข้าใจบทอ่าน 3) จับใจความและสรุปความของเรื่อง เป็นแบบทดสอบ แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ใช้ทดสอบก่อน และหลังการทดลอง

### ○ การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

#### 1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ร่วมกับเกมคาสูท

การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางที่ต้องรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของโรงเรียนหอเทพวิทยา เพื่อเป็น แนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และขึ้นการประเมินผลการเรียนรู้

1.2 ศึกษาแนวคิด เอกสาร ทฤษฎี และกระบวนการขั้นตอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ โดยโดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท จากหนังสือ เอกสาร วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

1.3 ศึกษาและเลือกเนื้อหาที่จะในการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือแบบเรียน วารสาร และ อินเทอร์เน็ต ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Family จำนวน 4 เรื่อง ที่มีความยากง่าย จำนวนคำศัพท์ โครงสร้างประโยคที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My Family

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Names of Family Members

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Appearances of Family Members

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Occupations and Workplace of Family Members

1.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับ เกมคาซู สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง โดยดำเนิน กิจกรรมตามขั้นตอนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

1.4.1 ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) ผู้สอนตั้งคำถามหรือ ข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่จะอ่านโดยใช้เกมคาซู เพื่อสร้างคำถามแบบออนไลน์ โดยผู้เรียน ใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เล่นเป็นรายบุคคลและแข่งขันในกลุ่มห้อง เพื่อช่วย กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมีส่วนร่วมในการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน มากขึ้น

1.4.2 ขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ (Understanding Vocabulary) ผู้สอน ให้ผู้เรียนหาความหมายของคำศัพท์จากเรื่องที่จะได้อ่านลงในใบงานที่แจกให้โดยใช้พจนานุกรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น และผู้อ่านสามารถคาดเดาเรื่องที่จะได้อ่าน จากคำศัพท์ในขั้นตอนนี้

1.4.3 ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the Text) ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่อง ที่กำหนดให้ โดยในเนื้อเรื่องจะประกอบด้วยคำถามแทรกย่อย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจอ่าน เนื้อเรื่องและหาคำตอบด้วยตนเอง

1.4.4 ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text) ผู้สอนวัด ความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียน โดยการตอบคำถามและการเขียนเติมข้อความที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อเรื่องให้ถูกต้องลงในใบงาน ซึ่งผู้เรียนได้ผ่านขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน ขั้นตอนการหา ความหมายของคำศัพท์ และขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่องแล้ว จึงทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อเรื่อง ที่อ่านได้มากขึ้น

1.4.5 ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information) ผู้สอนให้ผู้เรียนนำ ความรู้จากเนื้อเรื่องที่อ่าน มานำเสนอใหม่ในรูปแบบอื่น ๆ เช่น ตาราง แผนภูมิ กราฟ แผนที่ หรือ วิธีอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง หากผู้เรียนสามารถถ่ายโอนข้อมูลจากเนื้อเรื่องที่อ่าน ลงในใบงานได้ถูกต้อง แสดงว่าผู้เรียนสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน ได้

1.4.6 ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็น โครงสร้างอนุเจต (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure) โดยใช้เกมคาสุท เป็นขั้นตอนที่ ผู้สอนเตรียมชุดคำถามที่สร้างขึ้นโดยใช้เกมคาสุท แบบให้เลือกตอบ (Quiz) ซึ่งชุดคำถามเกี่ยวกับ เนื้อเรื่องจากที่อ่าน เป็นการเรียงประโยคตาม โครงสร้างอนุเจต โดยผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับ อินเทอร์เน็ต เล่นเป็นรายบุคคลและแข่งขันในกลุ่มห้อง จากการตอบคำถามจะมีการสรุปผล คະแนว่าใครเป็นผู้ได้คะแนนสูงสุด ต่ำสุดบนหน้าจอหลักของผู้สอน ผู้เรียนจะรู้ผลทันทีว่าตอบถูก หรือตอบผิด ทั้งนี้ผู้สอนสามารถอธิบายเพิ่มเติมให้ผู้เรียนเข้าใจจากการตอบคำถามในกรณีที่มีการตอบผิดมากในคำถามข้อนั้น หลังจากตอบคำถามที่สร้างขึ้นโดยใช้เกมคาสุทแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียน ทำใบงานต่อชิ้นส่วนประโยค โครงสร้างอนุเจตอีกครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนมีความเข้าใจ ในโครงสร้างประโยคจากของเนื้อเรื่องที่อ่านอย่างแท้จริง

1.4.7 ขั้นตอนการประเมินและแก้ไข (Evaluation and Correction) ผู้สอนเฉลย และแก้ไขข้อบกพร่องจากการทำใบงานของผู้เรียนที่ได้ทำในขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล และขั้นตอนการทำแบบฝึกหัด ต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็น โครงสร้างอนุเจต ผู้สอนประกอบการอ่านร่วมกับผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนประเมินความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียนอีกครั้ง โดยการทำแบบทดสอบย่อยเกี่ยวกับ เรื่องที่ได้อ่าน

1.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสม ของเนื้อหา กิจกรรมและการประเมินผล แล้วนำมาปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำหรือ ข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ต่อไป

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุทที่ปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน (รายละเอียดชื่อผู้ทรงคุณวุฒิดังภาคผนวก ก) เพื่อพิจารณาความถูกต้อง และเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมมีลักษณะเป็น มาตรฐานส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น (รายละเอียดดังภาคผนวก จ)

1.7 วิเคราะห์ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน แล้วเทียบกับระดับเกณฑ์ และระดับคุณภาพตามคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้มีค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 ซึ่งเป็นเกณฑ์คุณภาพที่เหมาะสม ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท มีผลการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.83 หมายความว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด (รายละเอียดดังภาคผนวก จ)

1.8 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ที่ได้ผ่านการแก้ไขปรับปรุงให้มีความสมบูรณ์และถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้เป็นลำดับต่อไป

## 2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การสร้างและหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และสาระการเรียนรู้แกนกลางที่ต้องรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ และหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศของโรงเรียนอัสสัมชัญวิทยา เพื่อเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้และขึ้นการประเมินผลการเรียนรู้

2.2 ศึกษาแนวคิด เอกสาร ทฤษฎี และกระบวนการขั้นตอนเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยวิธีปกติ จากหนังสือ เอกสาร วารสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศ และต่างประเทศ

2.3 ศึกษาและเลือกเนื้อหาที่จะในการจัดการเรียนรู้ ที่สอดคล้องและเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จากแหล่งการเรียนรู้ต่าง ๆ เช่น หนังสือแบบเรียน วารสาร และอินเทอร์เน็ต ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Family จำนวน 4 เรื่อง ที่มีความยากง่าย จำนวนคำศัพท์ โครงสร้างประโยคที่เหมาะสมกับระดับความสามารถของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ดังต่อไปนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My Family

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Names of Family Members

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Appearances of Family Members

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Occupations and Workplace of Family Members

2.4 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีจำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง มีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.4.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียนในบทเรียนใหม่ ๆ และมีการทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงไปยังความรู้ใหม่ที่จะได้เรียน โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินผู้เรียนว่ามีความพร้อมมากน้อยเพียงใดก่อนจะเริ่มบทเรียนใหม่ โดยมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับการนำเข้าสู่บทเรียน เช่น วิดีโอ บัตรภาพ บัตรคำ เป็นต้น

2.4.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) ผู้สอนป้อนเนื้อหาคำศัพท์ในเนื้อเรื่องที่จะเรียน หลังจากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนเขียนความหมายคำศัพท์ลงในใบงาน ในส่วนของประโยคตามโครงสร้างทางไวยากรณ์ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้อย่างเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่คอยให้คำแนะนำ

2.4.3 ขั้นฝึก (Practice) ผู้สอนอธิบายเนื้อหาที่เรียนและยกตัวอย่างการใช้คำศัพท์และประโยคตามโครงสร้างไวยากรณ์จนผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง หลังจากนั้นให้ผู้เรียนฝึกการใช้คำศัพท์และประโยคตามโครงสร้างทางไวยากรณ์โดยให้ผู้เรียนทำลงในใบงานที่กำหนดให้

2.4.4 ขั้นการนำไปใช้ (Presentation) ผู้สอนให้ผู้เรียนทำใบงานเพื่อวัดความเข้าใจในการอ่าน โดยการตอบคำถามและการเขียนเติมข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องให้ถูกต้อง โดยผู้สอนทำหน้าที่คอยช่วยเหลือผู้เรียนให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง โดยใช้ความรู้ความสามารถที่ได้เรียนและฝึกมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2.4.5 ขั้นสรุป (Wrap Up) ผู้สอนสรุปองค์ความรู้ของผู้เรียนตั้งแต่เรียนมาต้นชั่วโมงโดยให้ผู้เรียนทำลงในใบงานอีกครั้งเพื่อสรุปความเข้าใจในการเรียนครั้งนี้ หลังจากนั้นผู้สอนมีการเสนอแนะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียน ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาตนเองต่อไปได้

2.5 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเหมาะสมของเนื้อหา กิจกรรมและการประเมินผล แล้วนำมาปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ต่อไป

2.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติที่ปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน (รายละเอียดชื่อผู้ทรงคุณวุฒิดังภาคผนวก ก) เพื่อพิจารณาความถูกต้องและเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้

แบบประเมินความเหมาะสมมีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น (รายละเอียดดังภาคผนวก จ)

2.7 วิเคราะห์ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน แล้วเทียบกับระดับเกณฑ์ ระดับคุณภาพตามคะแนนเฉลี่ย ดังนี้

4.51 - 5.00	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
2.51 - 3.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
1.00 - 1.50	หมายถึง	ความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยกำหนดให้มีค่าเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 3.51 ซึ่งเป็นเกณฑ์คุณภาพที่เหมาะสม ถือว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีผลการประเมิน ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 หมายความว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด (รายละเอียดดังภาคผนวก จ)

2.8 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ ที่ได้ผ่านการแก้ไขปรับปรุงให้มีสมบูรณ์และถูกต้อง เพื่อนำไปใช้ทดลองสอบจริงกับกลุ่มตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้เป็นลำดับต่อไป

### 3. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ

แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งกำหนดขอบเขตในการสร้างแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ สำหรับนักชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.2 ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และการวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ที่ได้นำมาใช้ ในการจัดทำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ เป็นแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ

3.3 สร้างแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ 1) การเข้าใจคำศัพท์ และไวยากรณ์ 2) การเข้าใจบทอ่าน 3) จับใจความสำคัญและสรุปความของเรื่อง โดยมีโครงสร้างแบบวัดความเข้าใจในการอ่าน ดังต่อไปนี้

ตาราง 2 โครงสร้างแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ เรื่อง My Family  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	เนื้อหา	จำนวนแบบทดสอบ			รวม
			เข้าใจคำศัพท์	เข้าใจบทอ่าน	จับใจความและสรุปความ	
มาตรฐาน ค 1.1 เข้าใจและ ตีความเรื่องที่ฟัง และอ่านจากสื่อ ประเภทต่าง ๆ และแสดง ความคิดเห็น อย่างมีเหตุผล	ค 1.1 ป.3/1 ปฏิบัติ ตามคำสั่ง คำขอร้อง และคำแนะนำง่าย ๆ ที่ฟังหรืออ่าน	เรื่องที่ 1 My Family	3	2	2	7
		เรื่องที่ 2 Names of Family Members	2	3	3	8
		เรื่องที่ 3 Appearances of Family Members	3	3	2	8
มาตรฐาน ค 1.2 มีทักษะ การสื่อสารทาง ภาษาในการ แลกเปลี่ยนข้อมูล ข่าวสาร แสดง ความรู้สึกและ ความคิดเห็นอย่าง มีประสิทธิภาพ	ค 1.1 ป.3/2 อ่าน ออกเสียงคำ สะกด คำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูด เข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้อง ตามหลักการอ่าน	เรื่องที่ 4 Occupations and Workplace of Family Members	2	2	3	7

## ตาราง 2 (ต่อ)

มาตรฐาน	ตัวชี้วัด	เนื้อหา	จำนวนแบบทดสอบ			รวม	
			เข้าใจศัพท์	เข้าใจบทอ่าน	จับใจความและสรุปความ		
มาตรฐาน ต 1.3 นำเสนอ ข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอด และความคิดเห็น ในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูด และ การเขียน	ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการ ฟังหรืออ่าน ประโยค บท สนทนา หรือนิทาน ง่าย ๆ ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ ข้อมูลง่าย ๆ เกี่ยวกับตนเอง และ เพื่อนตามแบบที่ฟัง ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูล เกี่ยวกับตนเองและ เรื่องใกล้ตัว ต 1.3 ป.3/2 จัดหมวดหมู่คำตาม ประเภทของบุคคล สัตว์ และสิ่งของ ตามที่ฟัง หรืออ่าน						
			รวม	10	10	10	30

3.4 นำเสนอแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษที่สร้างขึ้น เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อในการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหาและการประเมินผล แล้วนำมาปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำหรือข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ต่อไป

3.5 นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษที่ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์แล้ว เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน (รายละเอียดชื่อผู้ทรงคุณวุฒิดังภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์ (IOC) ซึ่งจะต้องสูงกว่า 0.50 จึงจะยอมรับได้ ซึ่งผลการวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์ (IOC) โดยสรุปมีค่าอยู่ในช่วง 0.80 - 1.00 (รายละเอียดดังภาคผนวก จ)

3.6 นำแบบทดสอบไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนหอแซฟวิทยา ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ที่เคยเรียนเนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง Family เพื่อหาความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น โดยวิธีของ KR-20 โดยผลการวิเคราะห์พบว่าแบบทดสอบมีค่าความยากง่ายอยู่ในช่วง 0.22 - 0.78 ค่าอำนาจจำแนกอยู่ในช่วง 0.22 - 0.89 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.89 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้

3.7 นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ ที่ได้รับการตรวจสอบแล้วไปจัดทำแบบทดสอบ ฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้ในลำดับต่อไป

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองการจัดการเรียนรู้และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลวิจัย ตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา เพื่อขอเก็บข้อมูลการวิจัย
2. ผู้วิจัยอธิบายวัตถุประสงค์ ความสำคัญ และแนวทางการจัดการเรียนรู้ให้กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
3. ผู้วิจัยทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนของผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน
4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองการจัดการเรียนรู้ โดยกลุ่มทดลอง ใช้แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

รวม 8 ชั่วโมง และกลุ่มควบคุม ใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 4 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง

5. เมื่อสิ้นสุดการทดลองการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนของผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่ม ด้วยแบบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน ซึ่งเป็นชุดเดียวกับการทดสอบก่อนเรียน บันทึกผลการทดสอบไว้เป็นคะแนนหลังเรียน

6. ผู้วิจัยนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนจากการทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่ม ไปวิเคราะห์ค่าทางสถิติ เพื่อทดสอบสมมติฐานและสรุปผลต่อไป

#### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมจากเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยแต่ละประเภทมาทำการวิเคราะห์ทางสถิติโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติจาโมวี (Jamovi) โดยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างก่อนเรียน - หลังเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลอง ด้วยสถิติทดสอบที (t-test) สูตรที่กลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent t-test)

2. ทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียว

#### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

##### สถิติพื้นฐาน

1. ร้อยละ (Percentage)
2. ค่าเฉลี่ย (Mean)
3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

##### สถิติใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

1. การทดสอบที กรณีกลุ่มตัวอย่างไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent t-test)
2. การวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบทางเดียว (One-way Analysis of Covariance :

ANCOVA)

### สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบกับจุดประสงค์ IOC (Index of Item Objective Congruence)
2. ค่าความยากง่าย (Difficulty)
3. ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination)
4. ค่าความเชื่อมั่น (Reliability)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยขอเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังต่อไปนี้

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
$\bar{d}$	แทน	ผลต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2 กลุ่ม
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน (t-test)
p	แทน	ความน่าจะเป็นทางสถิติ
$\bar{X}'$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ยที่ได้ขจัดอิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว
F	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบค่าเอฟ
SS	แทน	ผลรวมกำลังสอง
df	แทน	องศาอิสระ
MS	แทน	ผลรวมกำลังสองเฉลี่ย
**	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

#### การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยขอนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาซูทที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 ตอน ตามลำดับวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

**ตอนที่ 1** ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

**ตอนที่ 2** ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดลอง	n	$\bar{X}$	$\bar{d}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	30	14.90		2.37		
หลังเรียน	30	25.00	10.10	2.27	19.446**	.001

\*\*  $p < .01$

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท มีคะแนนเฉลี่ยความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 14.90 คะแนน และหลังเรียน มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.00 คะแนน และผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ดังรายละเอียดในภาคผนวก จ)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

ตาราง 4 ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

การทดลอง	n	$\bar{X}$	$\bar{d}$	S.D.	t	p
ก่อนเรียน	30	13.60	5.80	2.57	16.55**	.001
หลังเรียน	30	19.40		2.81		

\*\*p < .01

จากตาราง 4 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีคะแนนเฉลี่ย  
ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 13.60 คะแนน และหลังเรียน  
มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 19.40 คะแนน และผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่าน ก่อนเรียนและ  
หลังเรียน โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท พบว่า นักเรียนมีความเข้าใจ  
ในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01  
(ดังรายละเอียดในภาคผนวก จ)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**ตอนที่ 3** ผลการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การวิจัยครั้งนี้ใช้กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม มีจำนวนกลุ่มละ 30 คน เก็บข้อมูลก่อนและหลังทดลองโดยใช้แบบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ จากนั้นนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน หลังจากนั้นทำการหาค่าเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังการทดลอง ซึ่งได้ขจัดอิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว คือ ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษก่อนเรียน ( $\bar{X}'$ ) ได้ผลการวิเคราะห์ ดังตาราง

**ตาราง 5** ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากผลการทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ก่อนเรียนและหลังเรียน และค่าเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน หลังจากขจัดอิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว

กลุ่ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน		$\bar{X}'$
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
กลุ่มทดลอง	14.90	2.37	25	2.27	24.64
กลุ่มควบคุม	13.60	2.57	19.40	2.81	19.76

จากตาราง 5 พบว่า เมื่อทำการขจัดอิทธิพลของตัวแปรร่วมแล้ว ปรากฏว่า ค่าเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมเท่ากับ 24.64 คะแนน และ 19.76 คะแนน ตามลำดับ

ผู้วิจัยจึงได้ทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียน ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยใช้สถิติทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว ได้ผลวิเคราะห์ดังตาราง

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังการจัดการเรียนรู้ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F	p
ระหว่างกลุ่ม (b)	333.442	1	333.442	70.167**	.001
ภายในกลุ่ม (w)	270.871	57	4.752		
รวม (t)	604.313	58			

\*\* p < .01

จากตาราง 5 และตาราง 6 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ร่วมกับเกมคาสูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติมีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ร่วมกับเกมคาสูท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ( $\bar{X}' = 24.64$ ) สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ( $\bar{X}' = 19.76$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (ดังรายละเอียดในภาคผนวก จ)

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัย เรื่อง ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

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

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

#### วิธีดำเนินการวิจัย

##### การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนขอแซฟวิทยา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี จำนวน 4 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 150 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนหอแซฟพิทยา อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 2 ห้อง มีนักเรียนทั้งหมด 60 คน ซึ่งได้รับจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) และกำหนดกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมหลังจากนั้น โดยใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยการจับสลากอีกครั้ง ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/3 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

### **เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย**

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
3. แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ

### **การรวบรวมข้อมูล**

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำหนังสือถึงผู้อำนวยการสถานศึกษา เพื่อขอเก็บข้อมูลการวิจัย
2. ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์ของการจัดเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ให้นักเรียนกลุ่มทดลอง 1 และ 2
3. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ด้วยแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ
4. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้งกลุ่มทดลอง 1 และ 2 ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 4 แผน ใช้เวลา 8 ชั่วโมง
5. ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ กับกลุ่มทดลองที่ 1 และ 2 ด้วยแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 30 ข้อ

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ร่วมกับเกมคาฮูท ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบทีแบบไม่อิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
2. เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการทดสอบทีแบบไม่อิสระจากกัน (t-test for Dependent Sample)
3. เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ร่วมกับเกมคาฮูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยการทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมชนิดทางเดียว (One-way ANCOVA)

### สรุปผลการวิจัย

จากการทดลองการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาฮูท (Kahoot) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สรุปผลได้ดังนี้

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาฮูท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน
3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาฮูท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐาน

## อภิปรายผล

จากการศึกษา เรื่อง ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ร่วมกับเกมคาสุท ก่อนเรียนได้คะแนนสูงสุด 19 คะแนน คะแนนต่ำสุด 10 คะแนน ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ย 14.90 คะแนน และหลังเรียนได้คะแนนสูงสุด 28 คะแนน คะแนนต่ำสุด 18 คะแนน โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ย 25 คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีขั้นตอนชัดเจน และเป็นการจัดกิจกรรมการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์โดยตรง รวมไปถึงลักษณะสำคัญของการจัดการเรียนรู้คือการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั่วโมงจะอยู่ในรูปแบบบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทักษะ ได้แก่ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน เข้าด้วยกัน จะเน้นทักษะใดทักษะหนึ่งเป็นพิเศษ ในส่วนทักษะอื่น ๆ ที่ไม่ได้เน้นก็จะพัฒนาทักษะไปพร้อม ๆ กัน (Murdorch, 1986 : 9 - 10) ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เน้นทักษะการอ่านและพัฒนาทักษะการฟัง การพูด และการเขียนไปพร้อม ๆ กัน และมีการบูรณาการร่วมกับเกมคาสุท ในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีการทำกิจกรรมตอบคำถาม โดยผู้สอนตั้งคำถามไว้บนเกมคาสุท ผู้เรียนต้องตอบให้เร็วและถูกต้อง โดยผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เล่นเป็นรายบุคคล และแข่งขันในกลุ่มห้องโดยแอปพลิเคชันดังกล่าวจะรวมคะแนนแสดงผลที่หน้าจอของผู้สอน ทุกครั้งที่ผู้เรียนตอบคำถาม และสรุปผลคะแนนว่าใครเป็นผู้ได้คะแนนสูงสุด ต่ำสุดผู้เรียนจะรู้ผลทันทีว่าตนตอบถูกหรือตอบผิด อีกทั้งผู้สอนสามารถอธิบายเพิ่มเติมให้เข้าใจได้เมื่อพบว่าผู้เรียนตอบผิดเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้เกมนี้จะทำให้ผู้เรียนได้แข่งขันกับตนเองและแข่งขันกับเพื่อนในกลุ่มห้อง รวมไปถึงทำให้บรรยายกาสภายในห้องเรียนสนุกสนาน ตื่นเต้น และผู้เรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมมากในชั้นเรียนมากขึ้น โดยมีขั้นตอนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions) ผู้สอนตั้งคำถามหรือข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่จะอ่าน โดยใช้เกมคาสุท เพื่อสร้างคำถามแบบออนไลน์ โดยผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เล่นเป็นรายบุคคลและแข่งขันในกลุ่มห้อง เพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมีส่วนร่วมในการอภิปรายร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนมากขึ้น

1.2 ขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ (Understanding Vocabulary) ผู้สอนให้ผู้เรียนหาความหมายของคำศัพท์จากเรื่องที่จะได้อ่านลงในใบงานที่แจกให้โดยใช้พจนานุกรม เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในเรื่องได้ง่ายขึ้น และผู้อ่านสามารถคาดเดาเรื่องที่จะได้อ่านจากคำศัพท์ในขั้นตอนนี้

1.3 ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the Text) ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ โดยในเนื้อเรื่องจะประกอบด้วยคำถามแทรกย่อย เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจอ่านเนื้อเรื่องและหาคำตอบด้วยตนเอง

1.4 ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text) ผู้สอนวัดความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียน โดยการตอบคำถามและการเขียนเติมข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องให้ถูกต้องลงในใบงาน

1.5 ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล (Transferring Information) ผู้สอนให้ผู้เรียนนำความรู้จากเนื้อเรื่องที่อ่าน มานำเสนอใหม่ในรูปแบบอื่น ๆ เช่น ตาราง แผนภูมิ กราฟ แผนที่ หรือวิธีอื่น ๆ ตามความเหมาะสมของเนื้อเรื่อง หากผู้เรียนสามารถถ่ายโอนข้อมูลจากเนื้อเรื่องที่อ่านลงในใบงานได้ถูกต้อง แสดงว่าผู้เรียนสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้

1.6 ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็นโครงสร้างอนุเจต (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure) โดยใช้เกมคาสุท เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเตรียมชุดคำถามที่สร้างขึ้น โดยใช้เกมคาสุท แบบให้เลือกตอบ (Quiz) ซึ่งชุดคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องจากที่อ่านเป็นการเรียงประโยคตามโครงสร้างอนุเจต โดยผู้เรียนใช้คอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเป็นรายบุคคลและแข่งขันในกลุ่มห้อง จากการตอบคำถามจะมีการสรุปผลคะแนนว่าใครเป็นผู้ได้คะแนนสูงสุด ต่ำสุดบนหน้าจอหลักของผู้สอน ผู้เรียนจะรู้ผลทันทีว่าตอบถูกหรือตอบผิด ทั้งนี้ผู้สอนสามารถอธิบายเพิ่มเติมให้ผู้เรียนเข้าใจจากการตอบคำถามในกรณีที่มีการตอบผิดมากในคำถามข้อนั้น หลังจากตอบคำถามที่สร้างขึ้น โดยใช้เกมคาสุทแล้ว ผู้สอนให้ผู้เรียนทำใบงานต่อชิ้นส่วนประโยคโครงสร้างอนุเจตอีกครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าผู้เรียนมีความเข้าใจในโครงสร้างประโยคของเนื้อเรื่องที่อ่านอย่างแท้จริง

1.7 ขั้นตอนการประเมินและแก้ไข (Evaluation and Correction) ผู้สอนเฉลยและแก้ไขข้อบกพร่องจากการทำใบงานของผู้เรียนที่ได้ทำในขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล และขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็นโครงสร้างอนุเจต โดยใช้เกมคาสุท ซึ่งผู้สอนประกอบการอ่านร่วมกับผู้เรียน ทั้งนี้ผู้สอนประเมินความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียนอีกครั้งโดยการทำแบบทดสอบย่อยเกี่ยวกับเรื่องที่ได้อ่าน

ด้วยเหตุนี้ในขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง และขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล ทำให้ผู้เรียนได้เกิดความองค์ความรู้อย่างแท้จริง ซึ่งผู้เรียนได้ผ่านขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน ขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ และขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่องแล้ว จึงทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในเนื้อเรื่องที่อ่านได้มากขึ้น จากนั้นสรุปความรู้ของผู้เรียนอีกครั้งในขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อขึ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็น โครงสร้างอนุเฉท และขั้นตอนการประเมินและแก้ไข ทำให้ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลเป็นไปในทางเดียวกันงานวิจัยของ พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 80 - 81) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA และการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยวิธี MIA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และงานวิจัยของ พร้อมเพื่อน จันทร์นวล (2560 : 53) ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้วรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตแห่งหนึ่ง ผลวิจัยพบว่า หลังจากการเรียนรู้วรรณคดีไทย เรื่อง กาพย์พระไชยสุริยาโดยใช้เกมคาสุท (Kahoot) นักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนวรรณคดีไทยโดยใช้เกมคาสุทอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ก่อนเรียนได้คะแนนสูงสุด 18 คะแนน คะแนนต่ำสุด 10 คะแนน ซึ่งมีคะแนนค่าเฉลี่ย 13.60 คะแนน และหลังเรียนได้คะแนนสูงสุด 25 คะแนน คะแนนต่ำสุด 15 คะแนน โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ย 19.40 คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่สอนเน้นทักษะทางภาษา 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียนตามที่สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานสถาบันภาษาอังกฤษ (2558 : 42 - 43) โดยมีขั้นตอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

2.1 ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Warm Up) ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความอยากรู้ อยากเรียนในบทเรียนใหม่ ๆ และมีการทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนเพื่อเชื่อมโยงไปยังความรู้ใหม่ที่จะได้เรียน โดยผู้สอนเป็นผู้ประเมินผู้เรียนว่ามีความพร้อมมากน้อยเพียงใดก่อนจะเริ่มบทเรียนใหม่ โดยมีกิจกรรมที่เหมาะสมกับการนำเข้าสู่บทเรียน เช่น วิดีโอ บัตรภาพ บัตรคำ เป็นต้น

2.2 ขั้นนำเสนอ (Presentation) ผู้สอนป้อนเนื้อหาคำศัพท์ในเนื้อเรื่องที่จะเรียน หลังจากนั้นผู้สอนให้ผู้เรียนเขียนความหมายคำศัพท์ลงในใบงาน ในส่วนของประโยคตามโครงสร้างทางไวยากรณ์ผู้สอนให้ผู้เรียนอ่านเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ ซึ่งทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาที่เรียน โดยผู้สอนทำหน้าที่คอยให้คำแนะนำ

2.3 ขั้นฝึก (Practice) ผู้สอนอธิบายเนื้อหาที่เรียนและยกตัวอย่างการใช้คำศัพท์และประโยคตามโครงสร้างไวยากรณ์จนผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง หลังจากนั้นให้ผู้เรียนฝึกการใช้คำศัพท์และประโยคตามโครงสร้างทางไวยากรณ์โดยให้ผู้เรียนทำลงในใบงานที่กำหนดให้

2.4 ขั้นนำไปใช้ (Production) ผู้สอนให้ผู้เรียนทำใบงานเพื่อวัดความเข้าใจในการอ่าน โดยการตอบคำถามและการเขียนเติมข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องให้ถูกต้อง โดยผู้สอนทำหน้าที่คอยช่วยเหลือผู้เรียนให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง โดยใช้ความรู้ความสามารถที่ได้เรียนและฝึกมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2.5 ขั้นสรุป (Wrap Up) ผู้สอนสรุปองค์ความรู้ของผู้เรียนตั้งแต่เรียนมาต้นชั่วโมง โดยให้ผู้เรียนทำลงในใบงานอีกครั้งเพื่อสรุปความเข้าใจในการเรียนครั้งนี้ หลังจากนั้นผู้สอนมีการเสนอแนะผู้เรียนในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียน ปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาตนเองต่อไปได้

ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ผลเป็นไปในทางเดียวกันกับงานวิจัยของ กุชงค์ มัชฌิโม (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสะกดคำประกอบการจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบปกติ กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ได้คะแนนสูงสุด 28 คะแนน คะแนนต่ำสุด 18 คะแนน โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ย 25 คะแนน และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ได้คะแนนสูงสุด 25 คะแนน คะแนนต่ำสุด 15 คะแนน โดยมีคะแนนค่าเฉลี่ย 19.40 คะแนน ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติที่ใช้กระบวนการสอนทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นสอน 3) ขั้นฝึก 4) ขั้นนำไปใช้ และ 5) ขั้นสรุป ซึ่งในขั้นตอนการสอนนั้น ผู้สอนจะใช้วิธีการอธิบาย การยกตัวอย่าง และการให้คำแนะนำกับผู้เรียน หลังจากนั้นจึงให้ผู้เรียนได้ลงมือทำใบงาน เพื่อให้ผู้เรียนเกิด

ความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของ เมอร์ต็อกซ์ร่วมกับเกมคาซูท ที่มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาความเข้าใจ ในการอ่านภาษาอังกฤษได้อย่างชัดเจนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน 2) ขั้นตอนการหาความหมายของคำศัพท์ 3) ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง 4) ขั้นตอนการทำความเข้าใจ เนื้อเรื่อง 5) ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูล 6) ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียง ประโยคเป็นโครงสร้างอนุเฉท และ 7) ขั้นตอนการประเมินและแก้ไข จากการจัดการเรียนรู้โดยใช้ แนวทางบูรณาการของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ที่กล่าวมาข้างต้นในการทำกิจกรรมในขั้นตอน การถามนำก่อนการอ่าน และการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็นโครงสร้าง อนุเฉท ได้บูรณาการร่วมกับเกมคาซูท ทำให้ผู้สอนสามารถประเมินผลของผู้เรียนได้ตลอด และทราบผลการประเมินได้ทันที ทั้งนี้ผู้สอนสามารถอธิบายเพิ่มเติมให้ผู้เรียนเข้าใจได้ เมื่อพบว่า ผู้เรียนตอบผิดเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงส่งเสริมการสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้เกิดความ สนุกสนาน ตื่นเต้น และยังช่วยลดบทบาทของผู้สอนลง เช่น การกระตุ้นผู้เรียน หรือ การจ้ำจี้ของครู เป็นต้น จากความแตกต่างของการจัดการเรียนรู้ที่กล่าวมา จึงทำให้ผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท สูงกว่าผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ แบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับ เมอร์ต็อกซ์ (Murdoch, 1986 : 9 - 10) ที่ได้สอนนักศึกษามหาวิทยาลัย คูเวต ฝึกการอ่านโดยใช้วิธี MIA ผลวิจัยพบว่าการกระตุ้นด้วยกิจกรรมในแต่ละขั้นตอนของวิธี MIA ทำให้นักศึกษามหาวิทยาลัยคูเวต มีการพัฒนาทักษะด้านการอ่านและการเขียนมากยิ่งขึ้น ซึ่ง ผลเป็นไปในทางเดียวกันกับงานวิจัยของ แววัน มนุชาราม (2564 : 82) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ว่าความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจา การจัดการเรียนรู้โดยใช้วิธีการสอนอ่านของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ช่วยส่งเสริมให้ นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจดีขึ้น และจากการสังเกตของผู้วิจัย พบว่าในการวิจัยครั้งนี้มีการใช้ บทอ่านทั้งหมด 4 ประเภท ได้แก่ บทสนทนา นิทาน เรื่องสั้น และ ข่าว พบว่า คะแนนก่อนเรียน - หลังเรียนของบทอ่านแต่ละประเภทไม่เท่ากัน จะเห็นได้ว่าบท สนทนา และการอ่านข่าวมีคะแนนหลังเรียนเพิ่มขึ้นน้อยกว่าบท อ่านประเภทอื่น ทั้งนี้ผู้วิจัย ตั้งข้อสังเกตได้ว่าบทอ่านที่นำมาให้อ่านอาจจะเป็นเรื่องที่ไกลตัวผู้เรียน หรือเป็นสิ่งที่ผู้เรียน ไม่คุ้นเคยกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในบทอ่าน หรือมีคำศัพท์บางคำที่เป็นคำศัพท์ เฉพาะทางที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคย เป็นต้น และงานวิจัยของ ชลธิชา เลศวิสุทธีนันท์ (2562 : 68 - 69) ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนรัฐบาลแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร

ผลวิจัยพบว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพสูงกว่าเกณฑ์ระดับคะแนนของโรงเรียนร้อยละ 60 และโดยเฉลี่ยได้คะแนนความสามารถร้อยละ 90.55 สูงกว่าเกณฑ์ระดับคะแนนของโรงเรียนร้อยละ 60 เมื่อพิจารณาในรายละเอียดพบว่า อยู่ในระดับดีเยี่ยม ร้อยละ 90 ระดับดีมากร้อยละ 2.50 และระดับดีร้อยละ 7.50 นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ หลังเรียนสูงกว่าก่อน โดยมีคะแนนเพิ่ม 19 - 48 คะแนน และนักเรียนทั้งชั้นมีความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้และมีความสามารถ แต่งกลอนสุภาพได้ดีขึ้น มีความสุขในการเรียนมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น

#### ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย เรื่อง ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

#### ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

1. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการสอนทั้งหมด 7 ขั้นตอนและมีการบูรณาการกับเกมในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งอาจทำให้เวลาในการสอนในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ไม่ต่อเนื่องกัน หากวันระยะเวลาในการสอนไปหลายวัน อาจต้องมีการกระตุ้นและทบทวนเนื้อหา ก่อนหน้านี้ให้กับผู้เรียนใหม่

2. ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้สอนควรมีการเสริมแรงจูงภายในให้ผู้เรียน เช่น การกล่าวชมเชย และการเสริมแรงจูงภายนอกให้ผู้เรียน เช่น การมอบของรางวัล เป็นต้น เพื่อเป็นการเสริมแรงให้กับผู้เรียนที่ทำกิจกรรมที่ได้คะแนนสูงสุดในแต่ละกิจกรรม และการให้กำลังใจแก่ผู้เรียนที่ได้คะแนนต่ำสุดในแต่ละกิจกรรมให้มากยิ่งขึ้น

#### ข้อเสนอแนะเพื่องานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท ที่มีผลต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ไปทดลองใช้ในลักษณะเดียวกัน

กับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยปรับกิจกรรมการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับเนื้อหาและผู้เรียน

2. ควรมีการศึกษาคำวิจัยในทักษะอื่น ๆ ที่ความจำเป็นต่อภาษาอังกฤษ เช่น ทักษะการพูด ทักษะการฟัง และทักษะการเขียน เป็นต้น



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



บรรณานุกรม

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.**  
กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กมลวรรณ โคตรทอง. (2558). **การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะการอ่านภาษาอังกฤษจากนิทาน  
อาเซียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ Storyline สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนบ้านเป่า (สำราญไชยวิทยา) จังหวัดชัยภูมิ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอน  
ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ).** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กิ่งกมล ศิริประเสริฐ และกอบสุข คงมนัส. (2564). **ผลการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ห้องเรียนกลับด้าน  
ร่วมกับเกม Kahoot วิชาภาษาอังกฤษ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการกำกับตนเอง  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. นิสิตหลักสูตรการศึกษา  
มหาบัณฑิต. พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.**
- โกวิทย์ โชติพิณีจ. (2561). **การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
โดยใช้การอ่านแบบ MIA สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม.  
(หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.**
- จรัสศรี พัวจินดาเนตร. (2560). **หลักกิจกรรมพื้นฐานการงานอาชีพสำหรับครู. กรุงเทพฯ :**  
โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิราภรณ์ แก้วอรสาร. (2561). **ผลการใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความโดยใช้การเรียนรู้  
แบบร่วมมือเทคนิค CIRC สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วิทยานิพนธ์ ค.ม.  
(หลักสูตรและการจัดการเรียนรู้). บุรีรัมย์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.**
- ชนิกานต์ โนหลักหมื่น. (2563). **การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ โดยวิธีสอน  
แบบบูรณาการของเมอร์ดีอค ร่วมกับเทคนิคการใช้คำถาม สำหรับนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านสี่เสียดบารุง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน).  
อุดรดิตต์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตต์.**
- ชนกนันท์ ช่วยประคอง. (2565). **การพัฒนาทักษะในการแก้ปัญหาโดยการใช้เกมเป็นฐาน เรื่อง  
นโยบายการเงินและการคลัง ของระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนดงตาลวิทยา.  
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (การสอนสังคมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณ  
ราชวิทยาลัย.**
- ซัชชัย แซ่ปึง และคณะ. (2557). “การวิเคราะห์องค์ประกอบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษ  
เพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น,” วารสารบัณฑิตศึกษา  
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์. 8(2) : 1-8.

- ชรินทร์ทิพย์ ปฏิมาประกร. (2565). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ 2W3P ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ชลธิชา เลิศวิสุทธินันท์. (2562). การพัฒนาความสามารถในการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะ ร่วมกับเกม KAHOOT ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรังสิต.
- จิตินันท์ บุญเสริม. (2562). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ความสามารถในการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อวิชาคณิตศาสตร์เรื่องระบบจำนวนเต็มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีพหุปัญญา และการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือ. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). มหาสารคาม : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ณัฐธัญญา ปฐมพุทธิธรรม. (2564). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการใช้แบบฝึกรูปแบบปกติและการใช้แบบฝึกตามแบบบูรณาการของเมอร์ค็อก (MIA). พิษณุโลก : มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ทิตินา แจมมณี และคณะ. (2544). วิทยาการด้านการคิด. กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- นิตยา ชันทะ. (2560). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะการเชื่อมโยงทางคณิตศาสตร์ และความคงทน ในการเรียนรู้เรื่อง รูปเรขาคณิตสามมิติและปริมาตรทรงสี่เหลี่ยมมุมฉาก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ระหว่างกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โครงงาน และกระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). เชียงราย : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย.
- บุญธรรม งามคณะ. (2555). การพัฒนาการอ่านสรุปความโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์นิตานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์.
- ประจวบจิตร คำจตุรัส. (2560). “การเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ ในการจัดการเรียนการสอน วิชาวิทยาศาสตร์,” วารสารฉบับภาษาไทย สาขามนุษยศาสตร์สังคมศาสตร์และศิลปะ. 10 (1) : 6 - 54.
- พัชรี ชวนฤทัย. (2563). การเปรียบเทียบความเข้าใจการอ่านอังกฤษและความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดเรียนรู้โดยวิธี MIA และการจัดการเรียนรู้โดยวิธี CIRC. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.

- พร้อมเพื่อน จันทน์นวล. (2560). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม KAHOOT เพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้  
วรรณคดีไทย. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ :  
มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ภูซังค์ มัชฌิโม. (2559). การพัฒนาทักษะการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคการสะกดคำ  
ประกอบกับการจัดการเรียนรู้ แบบ 2W3P ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5  
(Unpublished Master's thesis). วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการเรียนการสอน).  
มหาสารคาม : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ภูมินทร์ เหล่าอำนาจ. (2555). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้  
วิธีการสอนแบบ SQ4R ของนักศึกษาสาขาวิชาการศึกษาภาษาอังกฤษชั้นปีที่ 2.  
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ภาษาอังกฤษ). เพชรบูรณ์ : มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์.
- มลทลี วรรณทจักริชาติ. (2565). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ  
และการเก็บรักษาในการเขียนไวยากรณ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่าง  
การจัดการเรียนรู้แบบ PPP แบบมีและไม่มีเทคนิคแบบช่วยเพื่อนแบบผสมผสาน.  
วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- วันเพ็ญ วัฒนฐานะ. (2557). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการอ่านแบบ SQ3R เพื่อพัฒนาความเข้าใจ  
ในการอ่าน และศึกษาพฤติกรรมการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6  
โรงเรียนวัดตะปอนน้อย จังหวัดจันทบุรี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน).  
ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- วิจิตรา สุระคำพันธ์. (2558). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนเขียนภาษาอังกฤษตามแนวคิด  
ของรูคสและวิทโธร ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ค.ม.  
(หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- วัชรพล วิบูลยศรีน. (2561). วิธีวิทยาการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย. กรุงเทพฯ :  
โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรษยา ตำราญรมย์. (2557). การศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ  
และการคิดวิเคราะห์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการใช้การจัดการเรียนรู้  
แบบ SQ4R ร่วมกับ เทคนิคแผนผังความคิด. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน).  
ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- วราภรณ์ พูลสวัสดิ์. (2564). การจัดการเรียนรู้แบบ MIA เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่าน เพื่อความเข้าใจและการคิด วิเคราะห์วิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิต “พิบูลบำเพ็ญ” มหาวิทยาลัยบูรพา. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). ชลบุรี : มหาวิทยาลัยบูรพา.
- แหววัน มนุชาราม. (2564). การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีการสอนอ่าน ของเมอร์ต็อก (MIA) ร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศศิธร เวียงวะลัย. (2556). การจัดการเรียนรู้. กรุงเทพฯ : โอ.เอส.พรีนติ้ง เฮ้าส์.
- สุธนา สิริชนดิพันธ์. (2561). ผลการใช้ชุดกิจกรรมควบคู่กับการใช้แอปพลิเคชันคาสุท เพื่อพัฒนา ทักษะการแต่งประโยค ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย ราชภัฏสวนสุนันทา. วิจัยในชั้นเรียน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- สุกัญญา ยี่หมัดอะหลี. (2556). ผลการใช้วิธีสอนแบบ MIA ร่วมกับเทคนิคผังกราฟิก ที่มีต่อ ความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจภาษาอังกฤษและความสามารถในการคิด วิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (หลักสูตรและการสอน). สงขลา : มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2564). รายงานผล การทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.niets.or.th/th/>. 8 สิงหาคม 2566.
- \_\_\_\_\_. (2565). รายงานผลการทดสอบ ทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.niets.or.th/th/>. 8 สิงหาคม 2566.
- \_\_\_\_\_. (2566). รายงานผลการทดสอบ ทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน. (ออนไลน์). แหล่งที่มา : <http://www.niets.or.th/th/>. 29 มีนาคม 2567.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สถาบันภาษาอังกฤษ. (2558). คู่มือการจัดการเรียน การสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษ ที่เป็นสากล. กรุงเทพฯ : สำนักงานฯ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). แนวทางการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตร แห่งประเทศไทย จำกัด.

- สมชาย รัตนทองคำ. (2556). การสอนทางกายภาพบำบัด. (เอกสารประกอบการสอน).  
 ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สุมาลี เพชรคง. (2561). ผลการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามแบบบูรณาการของเมอร์ดีอค (MIA) ที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านและความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนห้วยยอด จังหวัดตรัง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ศึกษาศาสตร์). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อานต์ วิงส์จำปา. (2566). การเปรียบเทียบทักษะการคิดแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง อัตราส่วน สัดส่วน และร้อยละ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบสืบเสาะเชิงแนะนำกับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน). จันทบุรี : มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). หลักการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ : โอ. เอส. พรินต์ติ้ง เฮ้าส์.
- อติดา ประพันธ์พจน์. (2565). ผลของการใช้วิธีการสอนอ่านแบบ MIA ร่วมกับการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค LT เพื่อส่งเสริมทักษะ การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนภาษาอังกฤษ). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อชิป อนันต์กิตติกุล. (2564). การพัฒนาความสามารถในการคิดวิเคราะห์ด้วยการจัดการเรียนรู้ โดยใช้เกมเรื่อง พัฒนาการ ความร่วมมือและความขัดแย้งในประวัติศาสตร์สากลของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศิลปากร. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การสอนสังคมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัมพวา อรุณพราหมณ์. (2540). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยและความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดการสอนตามคู่มือ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Atherton, P. (2018). "More Than Just a Quiz-how Kahoot! can Help Trainee Teachers Understand the Learning Process," **Teacher Education Advancement Network Journal**. 10(2) : 29 - 39.
- Carrell, P. L. (1984). "Schema Theory and ESL Reading: Classroom Implications and Applications," **The Modern Language Journal**. 68 (4) : 441.
- Finocchiaro, M. and Sako, S. (1983). **Foreign Language Testing- a Practical Approach**. New York : Regents Publishing Co.

- Fuszard Barbara, Lowenstein Arlene J., & Bradshaw Martha J. (2001). **Fuszard's Innovative Teaching Strategies in Nursing**. 3rd ed. Gaithersburg, MD : Aspen Publishers
- Gunning, T. G. (1992). **Creating Reading Instruction for all Children**. Massachusette : Allyn and Bacon.
- Goodman, K. S. and Niles, O. (1973). **Reading Process and Program**. Illinois : National Council of Teacher in English.
- Harris, A. J., and Sipay, E. R. (1990). **How to Reincrease Reading Ability: A Guide to Developemental & Remedial Methods**. New York : Longman.
- Shella Septina Marsa and et al. (2021). "The Effect of Kahoot! Game to Teaching Reading Comprehension Achievement," **Journal of English Teaching**, 7(2) : 133 - 149.
- Smith, F. (2002). **Teaching Children to Read and Write: Becoming an Effective Literacy Teacher**. New York : Longman.
- Miller, Lyle L. (1972). **Developing Reading Efficiency**. New York : Burgers Pub.
- Murdoch, George S. (1986). "A More Integrated Approach to the Teaching of Reading," **English Teaching Forum**. 34 (1) : 9 - 15.
- Widdowson, H. G. (1979). **Explorations in Applied Linguistics The Teaching of English as Communication. The Communicative Approach to Language Teaching**. Oxford : Oxford University Press.



ภาคผนวก

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

RAMBHAJI BARNI RAJABHAT UNIVERSITY

ภาคผนวก ก  
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

### รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

- |                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 1. อาจารย์ทำรินทร์ ปิ่นทอง      | อาจารย์ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะเศรษฐศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี |
| 2. อาจารย์วัชรภรณ์ เกตุช้าง     | อาจารย์ภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะเศรษฐศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี |
| 3. นางสาวณตา วรรณศิลป์          | ครูชำนาญการพิเศษ<br>โรงเรียนวัดสะพานหิน จังหวัดตราด                                   |
| 4. นางไพรินทร์ เกตุช้าง         | ครูชำนาญการพิเศษ<br>โรงเรียนวัดคลองพุด จังหวัดจันทบุรี                                |
| 5. นางสาวสุภรณ์ การวะวิวัฒน์กุล | ครูชำนาญการ<br>โรงเรียนบ้านเนินดินแดง จังหวัดจันทบุรี                                 |

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ข  
หนังสือขอความร่วมมือในการวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ที่ อว ๐๖๓๓.๐๒/๖๑๖

คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ด้วย นางสาวภัทรมน บรรณจิต นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของ เมอร์ต็อกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาถุที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสาธุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เห็นว่าบุคลากรในหน่วยงานของท่านคือ อาจารย์ทารินทร์ ปิ่นทอง เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๓-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี : แหล่งภูมิปัญญา สร้างนวัตกรรม สู่การพัฒนาท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

(RAMBHAI BARNI RAJABHAT UNIVERSITY : To be wisdom-based and innovative for sustainable local development.)



ที่ อว ๐๖๓๓.๐๒/๖๑๗

คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี  
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน คณบดีคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ด้วย นางสาวภัทรมน บรรณจิต นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของ เมอร์ดีอกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาซูที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๓" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิ์ชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี เห็นว่าบุคลากรในหน่วยงานของท่านคือ อาจารย์วัชรภรณ์ เกตุช้าง เป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

## ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ตั๋ว ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐



ที่ ๒๖ ๐๖๓๓.๐๒/๖๑๘

คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี  
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ


เรียน นางสาวฉันทา วรรณศิลป์

ด้วย นางสาวภัทรมน บรรณจิต นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของ เมอร์ค็อกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาซูที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๓" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เขียวสาณูรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

## ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๓-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐



ที่ อว ๐๖๓๓.๐๒/๖๑๙

คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี  
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ  
เรียน นางไพรินทร์ เกตุแก้ว

ด้วย นางสาวภัทรมน บรรณจิต นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของ เมอร์ดีอกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาซูที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๓" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ ในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรงความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษารวบรวมขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์  
โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๓-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐



ที่ อว ๐๖๓๓.๐๒/๖๒๐

คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๑๘ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ

เรียน นางสาวสุภรณ์ ศาระวิวัฒน์กุล

ด้วย นางสาวภัทรมน บรรณจิต นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของ เมอร์ดีอกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาซูที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เขียวสาธุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจความตรงของเครื่องมือที่นักศึกษารวบรวมขึ้น เพื่อใช้ในการวิจัยดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา ให้ความอนุเคราะห์และขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ


 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

## ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์: ๐-๓๙๓๓-๙๑๑๓ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐

ที่ อว ๐๖๓๑.๐๒/๗๐๙



คณะครุศาสตร์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี  
อำเภอเมือง จังหวัดจันทบุรี ๒๒๐๐๐

๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์รวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนยอแซพวิทยา

ด้วย นางสาวภัทรมน บรรณจิต นักศึกษาระดับปริญญาโท หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "ผลของการใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์ (MIA) ร่วมกับเกมคาซูทที่มีต่อความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๓" โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สวัสดิชัย ศรีพนมธนากร เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก และอาจารย์ ดร.ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม

เพื่อให้การดำเนินการทำวิทยานิพนธ์เป็นไปด้วยความเรียบร้อย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านโปรดอนุญาตให้นางสาวภัทรมน บรรณจิต เก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยและนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนในสถานศึกษาของท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือที่นักศึกษาสร้างขึ้น

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา หวังว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณมาก  
โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์ เพชรศรี)

คณบดีคณะครุศาสตร์

## ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์

โทรศัพท์. ๐-๓๙๓๑-๙๑๑๑ ต่อ ๑๐๒๙๐, ๑๐๒๐๐



## ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

สำนักงานคณบดีคณะครุศาสตร์  
โทรศัพท์ ๐-๓๙๓๓-๙๑๑๑ ตั๋ว ๑๐๒๕๐, ๑๐๒๐๐



ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ใช้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอกซ์  
ร่วมกับเกมคาสูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติ  
และแบบประเมินแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาฮูท

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

#### หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Family

รายวิชา ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ13101

ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

เรื่อง My family

#### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์และการฝึกการอ่านบทความภาษาอังกฤษเกี่ยวกับบุคคลในครอบครัว เป็นกิจกรรมการอ่านที่สามารถพัฒนาความรู้และความเข้าใจจะช่วยให้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

#### 2. มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูดและการเขียน

#### 3. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่าย ๆ

ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง

ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวได้ถูกต้อง
2. เข้าใจเนื้อเรื่องและตอบคำถามเกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวได้อย่างถูกต้อง
3. จับใจความสำคัญของเรื่องและสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้

#### 5. สาระการเรียนรู้

- บทอ่านเรื่อง My family
- คำศัพท์ (Vocabulary) father, mother, brother, sister, grandfather, grandmother, aunt, uncle

#### 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท

##### ชั่วโมงที่ 1

##### ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน (Priming Questions)

1. ครูพูดทักทายกับนักเรียนและชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงเนื้อเรื่องที่จะเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลและข้อตกลงอื่น ๆ กับนักเรียน
2. ครูและนักเรียนร่วมอภิปรายเกี่ยวเรื่องที่จะเรียน จากนั้นให้นักเรียนตอบคำถามแบบออนไลน์โดยใช้เกมคาซูท ตัวอย่างคำถาม เช่น

- What can you see in this picture?
- What is the story about?
- Who is he?
- Who is she?

##### ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการทำความเข้าใจกับคำศัพท์ (Understanding Vocabulary)

1. ให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่อง My family โดยนักเรียนแต่ละคนหาความหมายของคำศัพท์ จากพจนานุกรม (dictionary) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

- 1) grandmother .....
- 2) grandfather .....
- 3) mother .....
- 4) father .....
- 5) aunt .....

6) uncle .....

7) sister .....

8) brother .....

2. ครูถามนักเรียนแต่ละคนจากการสุ่มเลขที่ เพื่อให้แน่ใจว่านักเรียนรู้ความหมายของเหล่านั้น ตัวอย่างเช่น

T: What does “father” mean?

T: Do you know the meaning of “mother”?

**ขั้นตอนที่ 3** ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the Text)

1. ให้นักเรียนอ่านบทอ่านเรื่อง My family ซึ่งในเนื้อเรื่องจะประกอบด้วยคำถามย่อยให้นักเรียนช่วยกันตอบ โดยมีครูคอยให้คำแนะนำ เช่น

This is my family. My name is Lucy. I'm eight years old. I'm a student. I live with my grandfather, my grandmother, my mother, my father, and my sister. I have got one aunt. She is father's sister. I have got one uncle. I have got one cousin. I have got four cats, two dogs, and five fish in my house. I love my family and my pets.

- What is the story about?

- Who does she live with?

- How many people in Lucy's family?

2. ครูเฉลยคำถามย่อย พร้อมกับอธิบายเพิ่มเติม

**ขั้นตอนที่ 4** ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text)

1. นักเรียนทำใบงานที่ 2 (ความเข้าใจในการอ่าน) จากเรื่อง My family โดยให้ตอบคำถามดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. How old is Lucy?  
.....

2. How many sisters has Lucy got?  
.....

3. Has Lucy got a grandma?

\_\_\_\_\_

4. Has Lucy got an uncle?

\_\_\_\_\_

5. Has Lucy got two aunts?

\_\_\_\_\_

6. How many sisters has Lucy's father got?

\_\_\_\_\_

7. How many cousins has Lucy got?

\_\_\_\_\_

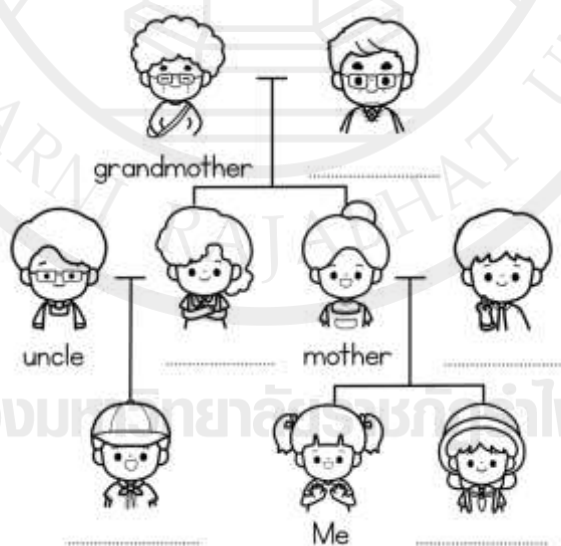
8. How many pets has Lucy got?

\_\_\_\_\_

### ชั่วโมงที่ 2

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นตอนการถ่ายโอนข้อมูลในรูปแบบอื่น (Transferring Information)

1. นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการอ่านเรื่อง My family มาสรุปเป็นแผนผังความคิดลงในใบงานที่ 3 ดังตัวอย่างต่อไปนี้



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏวชิราวุธวิทยาลัย

### ขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเจต

(Jigsaw Exercise and Paragraph Structure)

1. ให้นักเรียนต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเจตแบบออนไลน์โดยใช้เกมคาอูทพร้อมกับทำใบงานที่ 4 และแข่งขันเพื่อหากลุ่มที่ได้คะแนนสูงที่สุด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) my / this / is / grandfather.

\_\_\_\_\_.

2) Lucy / name / my / is.

\_\_\_\_\_.

3) love / my / I / family.

\_\_\_\_\_.

4) got / has / she / one / sister.

\_\_\_\_\_.

5) cousin / Lucy / has / one / got.

\_\_\_\_\_.

### ขั้นตอนที่ 7 ขั้นตอนการประเมินผลและการแก้ไข (Evaluation and Correction)

1. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยพร้อมทั้งแก้ไขใบงานที่ 1, 2, 3, และ 4 และสรุปคะแนนในการเล่นเกอคาอูท

2. นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยที่ 1 สรุปความรู้เป็นรายบุคคล

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

### 7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. เกมคาสุท
2. ใบงานที่ 1, 2, 3, และ 4
3. บทอ่าน เรื่อง My family
4. แบบทดสอบย่อยที่ 1
5. พจนานุกรม (dictionary)

### 8. การวัดและประเมินผล

1. วิธีวัด
  - ตรวจใบงานที่ 1, 2, 3, และ 4
  - ทดสอบย่อยรายบุคคล
2. เครื่องมือวัด
  - ใบงานที่ 1, 2, 3, และ 4
  - แบบทดสอบย่อยที่ 1
3. เกณฑ์การประเมินผล
  - ตอบคำถามจากแบบทดสอบย่อย ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการ โรงเรียนขอแซฟวิทยา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

### 1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

### 2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

### 3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ครูผู้สอน โรงเรียนขอแซฟวิทยา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตัวอย่างในขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการถามนำก่อนการอ่าน ผู้สอนตั้งคำถามหรือข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่จะอ่าน โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot)

The image displays two examples of Kahoot! quiz questions. The first quiz, titled 'What is the story about?', features a photograph of a family sitting on a couch. The options provided are 'animals', 'family', 'school', and 'numbers'. The second quiz, titled 'Who is he?', features a photograph of an elderly man reading a newspaper. The options provided are 'mother', 'Grandmother', 'father', and 'Grandfather'.

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตัวอย่างในขั้นตอนที่ 6 ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงประโยคเป็น โครงสร้างอนุเจตโดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเตรียมชุดคำถามที่สร้างขึ้นโดยใช้ เกมคาฮูท แบบให้เลือกตอบ (Quiz) ซึ่งชุดคำถามเกี่ยวกับเนื้อเรื่องจากที่อ่าน

▲ My is name Lucy.	◆ Name is my Lucy.	▲ She has got one sister.	◆ She has one got sister.
● My name is Lucy.	■ Is Lucy my name.	● She has one sister got.	■ She got one has sister.

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

#### หน่วยการเรียนรู้เรื่อง Family

รายวิชา ภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ 13101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ

เวลาเรียน 2 ชั่วโมง

เรื่อง My family

#### 1. สาระสำคัญ

การเรียนรู้คำศัพท์และการฝึกการอ่านบทความภาษาอังกฤษเกี่ยวกับบุคคลในครอบครัว เป็นกิจกรรมการอ่านที่สามารถพัฒนาความรู้และความเข้าใจจะช่วยให้ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารในชีวิตประจำวันได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม

#### 2. มาตรฐานการเรียนรู้

ต 1.1 เข้าใจและตีความเรื่องที่ฟังและอ่านจากสื่อประเภทต่าง ๆ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

ต 1.2 มีทักษะการสื่อสารทางภาษาในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึก และความคิดเห็นอย่างมีประสิทธิภาพ

ต 1.3 นำเสนอข้อมูลข่าวสาร ความคิดรวบยอดและความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ โดยการพูด และการเขียน

#### 3. ตัวชี้วัด

ต 1.1 ป.3/2 อ่านออกเสียงคำ สะกดคำ อ่านกลุ่มคำ ประโยค และบทพูดเข้าจังหวะ (Chant) ง่าย ๆ ถูกต้องตามหลักการอ่าน

ต 1.1 ป.3/4 ตอบคำถามจากการฟังหรืออ่านประโยค บทสนทนา หรือนิทานง่ายๆ

ต 1.2 ป.3/4 พูดขอและให้ข้อมูลง่ายๆ เกี่ยวกับตนเอง และเพื่อนตามแบบที่ฟัง

ต 1.3 ป.3/1 พูดให้ข้อมูลเกี่ยวกับตนเองและเรื่องใกล้ตัว

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เข้าใจความหมายของคำศัพท์เกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวได้ถูกต้อง
2. เข้าใจเนื้อเรื่องและตอบคำถามเกี่ยวกับบุคคลในครอบครัวได้อย่างถูกต้อง
3. จับใจความสำคัญของเรื่องและสรุปความจากเรื่องที่อ่านได้

#### 5. สาระการเรียนรู้

- บทอ่าน 1 เรื่อง My family
- คำศัพท์ (Vocabulary) father, mother, sister, brother, grandfather, grandmother, aunt, uncle

#### 6. กระบวนการจัดการเรียนรู้ (แบบปกติ)

##### ชั่วโมงที่ 1

##### ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ (Warm Up)

1. ครูพูดทักทายกับนักเรียนและชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงเนื้อเรื่องที่จะเรียน จุดประสงค์การเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลและข้อตกลงอื่น ๆ กับนักเรียน
2. ครูเกริ่นนำและเปิดรูปภาพเกี่ยวกับ My family ให้นักเรียนดูจำนวน 5 ภาพ

##### ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสอน (Presentation)

1. ครูติดบัตรคำศัพท์บนกระดานตามลำดับ (1. father, 2. mother, 3. sister, 4. brother, 5. grandfather, 6. grandmother, 7. aunt, 8. Uncle) ครูออกเสียงเป็นตัวอย่างและให้นักเรียนออกเสียงตาม หลังจากนั้นให้นักเรียนทำใบงานที่ 1 เรื่อง My family โดยเขียนความหมายของคำศัพท์ตัวอย่างต่อไปนี้

- 1) grandmother .....
- 2) grandfather .....
- 3) mother .....
- 4) father .....
- 5) aunt .....
- 6) uncle .....
- 7) sister .....
- 8) brother .....

## 2. นักเรียนร่วมกันอ่านบทอ่านที่กำหนด

This is my family. My name is Lucy. I'm eight years old. I'm a student. I live with my grandfather, my grandmother, my mother, my father, and my sister. I have got one aunt. She is dad's sister. I have got one uncle. I have got one cousin. I have got four cats, two dogs, and five fish in my house. I love my family and my pets.

## ขั้นตอนที่ 3 ขั้นฝึก (Practice)

1. นักเรียนทำใบงานที่ 2 (ความเข้าใจในการอ่าน) โดยให้นักเรียนตอบคำถาม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) How old is Lucy?

\_\_\_\_\_.

2) How many sisters has Lucy got?

\_\_\_\_\_.

3) Has Lucy got a grandma?

\_\_\_\_\_.

4) Has Lucy got one uncle?

\_\_\_\_\_.

5) Has Lucy got two aunts?

\_\_\_\_\_.

6) How many sisters has Lucy's father got?

\_\_\_\_\_.

7) How many cousins has Lucy got?

---

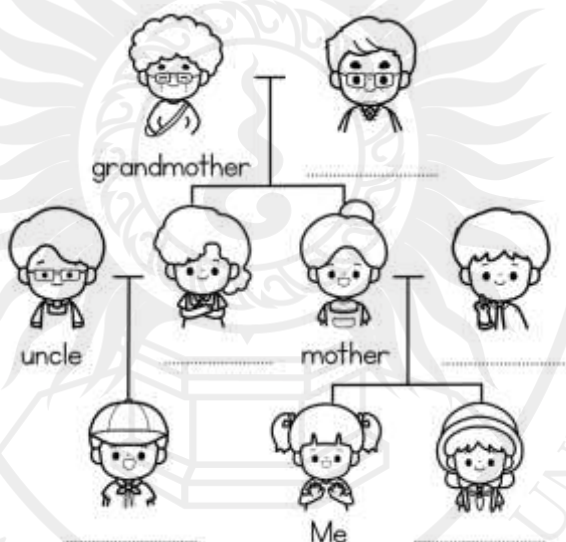
8) How many pets has Lucy got?

---

### ชั่วโมงที่ 2

#### ขั้นตอนที่ 4 ขั้นนำไปใช้ (Production)

- นักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการอ่าน มาสรุปเป็นแผนผังความคิดลงในใบงานที่ 3 ดังตัวอย่างต่อไปนี้



#### ขั้นตอนที่ 5 ขั้นสรุป (Wrap Up)

- นักเรียนทำใบงานที่ 4 โดยการเรียงข้อความที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องให้ถูกต้องตามโครงสร้างที่ได้เรียนไป ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) my / this / is / grandfather.

---

2) Lucy / name / my / is.

---

3) love / my / I / family.

\_\_\_\_\_

4) got / has / she / one / sister.

\_\_\_\_\_

5) cousin / Lucy / has / one / got.

\_\_\_\_\_

2. ครูและนักเรียนร่วมกันเฉลยใบงานที่ 1, 2, 3, และ 4

3. นักเรียนทำแบบทดสอบย่อยที่ 1 สรุปความรู้เป็นรายบุคคล

#### 7. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ใบงานที่ 1, 2, 3, และ 4
2. บทอ่านที่ 1 เรื่อง My family
3. รูปภาพ 5 ภาพ
4. แบบทดสอบย่อย
5. บัตรคำศัพท์ 8 คำ

#### 8. การวัดและประเมินผล

##### 1. วิธีวัด

- ตรวจใบงานที่ 1, 2, 3, และ 4
- ทดสอบย่อยรายบุคคล

##### 2. เครื่องมือวัด

- ใบงานที่ 1, 2, 3, และ 4
- แบบทดสอบย่อยที่ 1

##### 3. เกณฑ์การประเมินผล

- ตอบคำถามจากแบบทดสอบย่อย ได้ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะของผู้บริหาร

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้อำนวยการโรงเรียนหอแซฟวิทยา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

### บันทึกหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

#### 1. ผลการเรียนรู้

.....

.....

.....

#### 2. ปัญหา/อุปสรรค

.....

.....

.....

#### 3. วิธีการแก้ปัญหา

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....  
(.....)

ครูผู้สอน โรงเรียนขอแซฟวิทยา

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. ....

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ใบงานที่ 1: เขียนความหมายของคำศัพท์ที่กำหนดให้

	grandmother →
	grandfather →
	mother →
	father →
	aunt →
	uncle →
	sister →
	brother →

**บทอ่าน 1 :** อ่านเนื้อหาพร้อมตอบคำถามให้ถูกต้อง

This is my family. My name is Lucy. I'm eight years old. I'm a student. I live with my grandfather, my grandmother, my mother, my father, and my sister. I has got one aunt. She is dad's sister. I has got one uncle. I has got one cousin. I have got four cats, two dogs, and five fish in my house. I love my family and my pets.

**ใบงานที่ 2:** (ความเข้าใจในการอ่าน) โดยให้นักเรียนตอบคำถาม ดังต่อไปนี้

❶ How old is Peter?

\_\_\_\_\_.

❷ How many brothers has Peter got?

\_\_\_\_\_.

❸ Has Peter got a grandma?

\_\_\_\_\_.

❹ Has Peter got an uncle?

\_\_\_\_\_.

❺ Has Peter got two aunts?

\_\_\_\_\_.

❻ How many sisters has Peter's father got?

\_\_\_\_\_.

❼ How many cousins has Peter got?

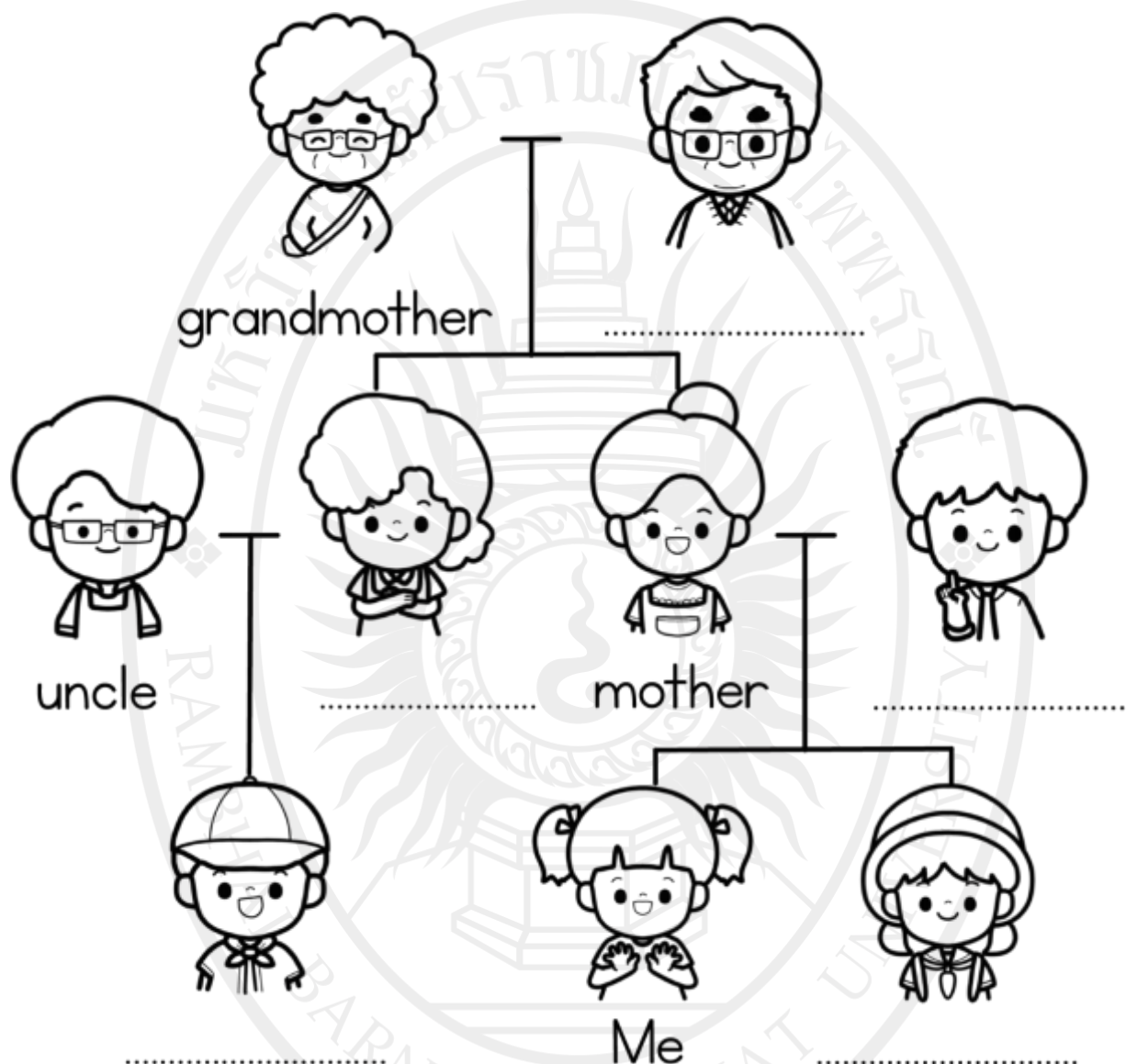
\_\_\_\_\_.

❽ How many pets has Peter got?

\_\_\_\_\_.

Name \_\_\_\_\_ Class \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

ใบงานที่ 3: เขียนคำศัพท์ที่หายไปลงในแผนผัง



Name \_\_\_\_\_ Class \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**ใบงานที่ 4: เรียงประโยคตามโครงสร้างให้ถูกต้อง**

1) my / this / is / grandfather.

---

2) Lucy / name / my / is.

---

3) love / my / I / family.

---

4) got / has / she / one / sister.

---

5) cousin / Lucy / has / one / got.

---

**ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี**

Name \_\_\_\_\_ Class \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

## แบบทดสอบย่อยที่ 1

1. What is the story about?

- a. Lucy's family      b. Tom's family      c. Henry's family      d. Peter's family

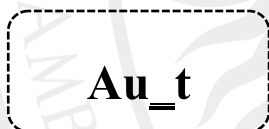


- a. grandmother      b. grandfather      c. mother      d. sister



- a. grandmother      b. grandfather      c. father      d. brother

4.



- a. a      b. n      c. u      d. t

5. ข้อใดสามารถเป็นได้ทั้งผู้ชายและผู้หญิง

- a. sister      b. aunt      c. uncle      d. cousin

6. How many people in Lucy's family?

- a. There are five people in Lucy's family.      b. There are six people in Lucy's family.  
c. There are eight people in Lucy's family.      d. There are nine people in Lucy's family.

7. My father has one sister.

- a. He is my uncle.      b. He is my cousin.      c. She is my aunt.      d. She is my cousin.

8. How old is Lucy?

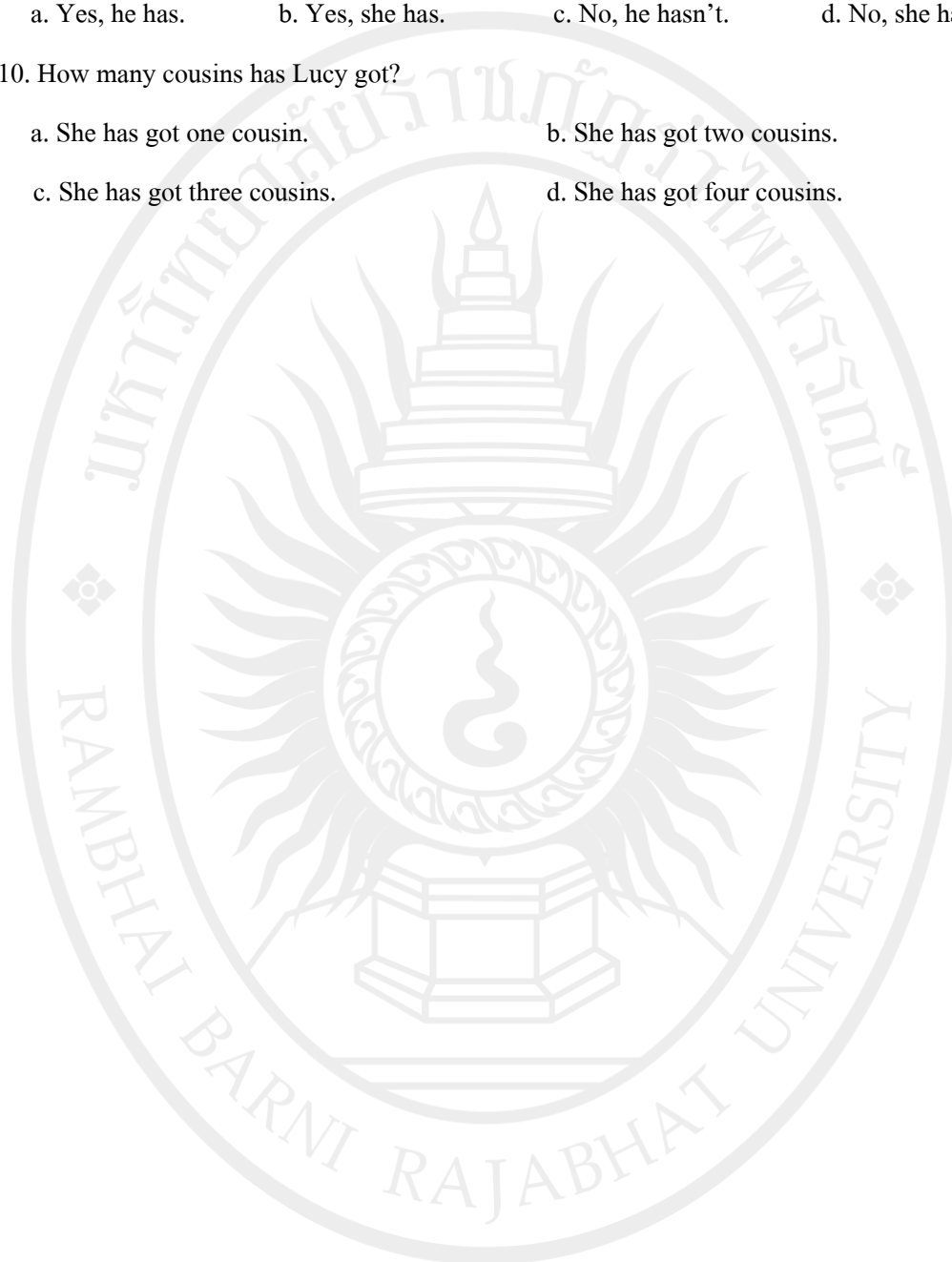
- a. He is eight years old.      b. She is eight years old.  
c. He is nine years old.      d. She is nine years old.

9. Has Lucy got an uncle?

- a. Yes, he has.      b. Yes, she has.      c. No, he hasn't.      d. No, she hasn't.

10. How many cousins has Lucy got?

- a. She has got one cousin.      b. She has got two cousins.  
c. She has got three cousins.      d. She has got four cousins.



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## เฉลยแบบทดสอบย่อยที่ 1

1. a
2. b
3. a
4. b
5. b
6. d
7. b
8. c
9. b
10. a



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

ตัวอย่าง แบบประเมินแผนการจัดการจัดการการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์  
ร่วมกับเกมคาซูท และการจัดการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง My family  
สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

**คำชี้แจง** โปรดพิจารณาความเหมาะสมต่อข้อความในรายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ โดยขีดเครื่องหมาย / ในช่องระดับความเหมาะสมที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ ดังนี้

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

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
1	<b>ด้านสาระสำคัญ</b>					
	1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง					
	1.2 มีเนื้อหาครบถ้วน และสอดคล้องกับจุดประสงค์					
	1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย รูปแบบ เหมาะสม					
2	<b>ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
	2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนเข้าใจง่าย					
	2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องปกคลุมครอบคลุมตัวชี้วัด					
	2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้					
	2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการ เรียนรู้					
	2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้สามารถวัดผลและประเมินผลได้					

ข้อ ที่	รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
		5	4	3	2	1
3	<b>ด้านสาระการเรียนรู้</b>					
	3.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง					
	3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	3.3 เหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3					
4	<b>ด้านกระบวนการจัดการจัดการเรียนรู้</b>					
	4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และสาระสำคัญ					
	4.2 จัดกิจกรรม โดยเน้นผู้เรียนเป็นหลัก					
	4.3 สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ					
	4.4 พัฒนานักเรียนให้บรรลุจุดประสงค์					
	4.5 เหมาะสมกับวัยของนักเรียน					
5	<b>ด้านสื่อการเรียนรู้</b>					
	5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และ เนื้อหา					
	5.2 สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย					
	5.3 สื่อการเรียนรู้เหมาะสมกับการจัดกิจกรรม					
	5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่เหมาะสมกับนักเรียน					
6	<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>					
	6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
	6.2 การวัดและประเมินผลเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา					
	6.3 เกณฑ์การประเมินเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

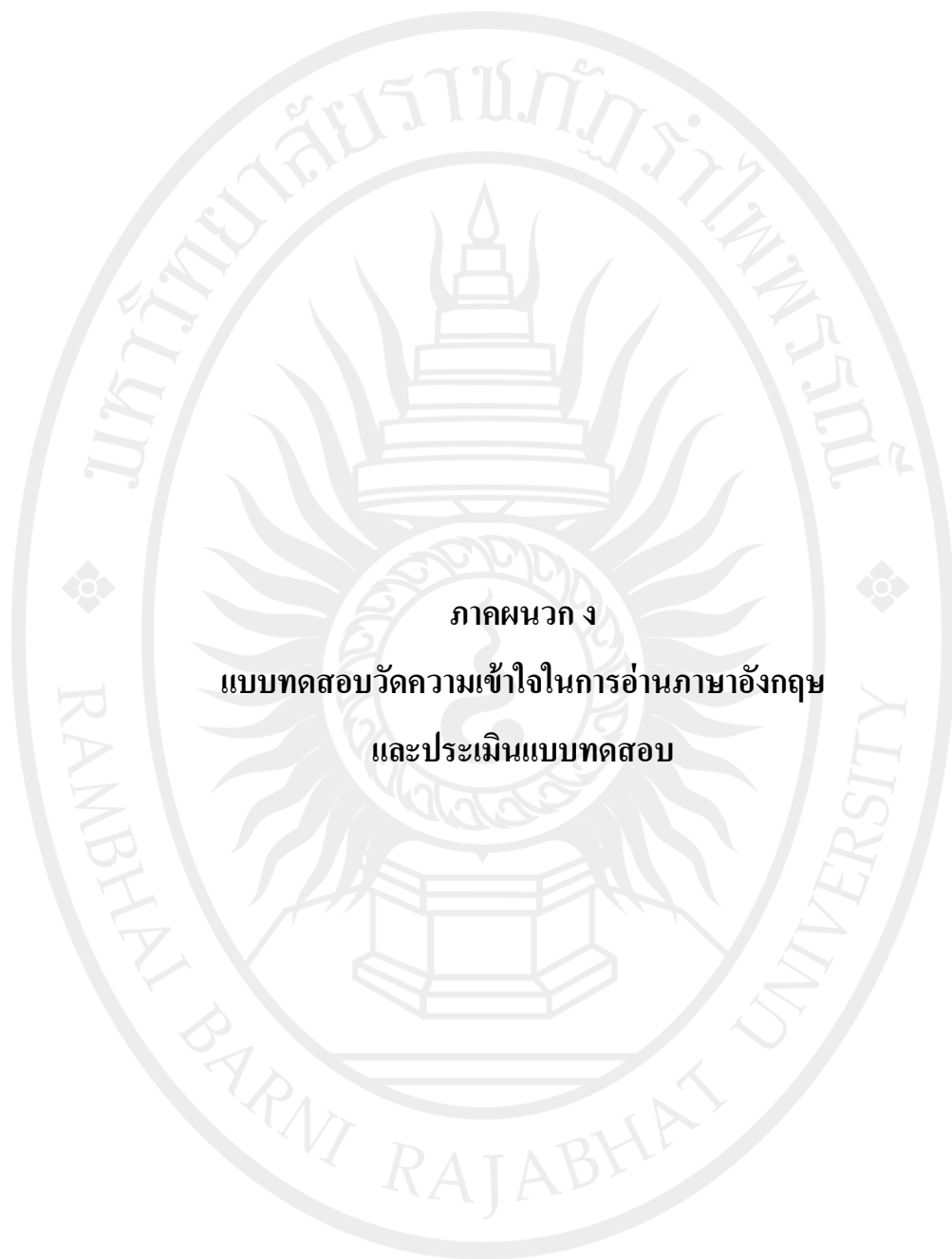
.....

.....

.....

.....ผู้ประเมิน  
(.....)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก ง  
แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ  
และประเมินแบบทดสอบ

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการ  
ของเมอร์ด็อกซ์ร่วมกับเกมคาสุท และที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

Pretest – Posttest

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง

1. แบบทดสอบฉบับนี้มีคำถามทั้งหมด 40 ข้อ คะแนนเต็ม 40 คะแนน ใช้เวลา 60 นาที
2. ในการตอบแบบทดสอบนี้ ให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องที่กำหนดให้ตอบคำถาม
3. คำถามทุกข้อเป็นแบบปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก ให้นักเรียน ● ลงในกระดาษคำตอบ และเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียว
4. แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่วัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ 3 ด้าน ได้แก่
  - 1) การเข้าใจความหมายคำศัพท์และหลักไวยากรณ์
  - 2) การเข้าใจบทอ่าน
  - 3) จับใจความสำคัญและสรุปความของเรื่อง

**Directions: Read the passages below and answer the questions by choosing a, b, c or d**

**Passage 1: Questions 1 - 8**

**Passage 1**

Hello everybody my name is Jess. I am 8 years old. My father's name is Joe and my mother's name is Lora. I have a sister. My sister's name is Amy. My father's father is Ron. My father's mother is Lisa. My father has a sister. Her name is Kate. My mother's father is Tim. My mother's mother is Mary. My mother has one brother and two sisters. I love my family.

1. What is the best title for this passage? (จับใจความสำคัญ)
  - a. Tim's family.
  - b. Jess's family.
  - c. Kate's family.
  - d. Joe's family.
2. What does the word "father's father" in line 2 refer to? (เข้าใจคำศัพท์)
  - a. grandfather
  - b. grandmother
  - c. father
  - d. mother
3. What does the word "mother's mother" in line 3 refer to? (เข้าใจความหมายคำศัพท์)
  - a. grandfather
  - b. grandmother
  - c. father
  - d. mother
4. Who is Kate? (เข้าใจบทอ่าน)
  - a. He is Jess's brother.
  - b. She is Jess's aunt.
  - c. He is Jess's grandfather.
  - d. She is Jess's grandmother.
5. How many people are in this passage? (เข้าใจบทอ่าน)
  - a. There are nine people in this passage.
  - b. There are ten people in this passage.
  - c. There are eleven people in this passage.
  - d. There are twelve people in this passage.
6. How many uncles does Jess have? (เข้าใจบทอ่าน)
  - a. She has one uncle.
  - b. She has two uncles.
  - c. She has three uncles.
  - d. She has four uncles.
7. Which is sentences is TRUE? (สรุปความ)
  - a. Ron is Jess's father.
  - b. Lisa is Jess's mother.
  - c. Tim is Jess's father.
  - d. Lora is Jess's mother.
8. Which sentence is not true? (สรุปความ)
  - a. Jess has two grandfathers.
  - b. Jess has two grandmothers.
  - c. Jess has three aunts.
  - d. Jess has three uncles.



15. Which sentence is not true? (สรุปความ)

- a. Max's uncle is a firefighter.                      b. Max's aunt is a florist.  
c. Max's mother is a nurse.                              d. Max is a farmer.

**Passage 2: Questions 16 - 23**

**Passage 3**

Hello, my name is Lucy. I'm nine years old. I'm short. I have got long hair. I live with my family. There are father, mother, sister, grandfather, grandmother, and me. Rick is my father. He is tall and thin. He has got short hair. Susan is my mother. She is tall and fat. She has got long and brown hair. Rose is my sister. She has got long hair and big eyes. My grandparents are very old. My grandmother is Lina. She is thin. She has got a big nose. My grandfather is Dan. He has got a small mouth. They have got white hair. We are a happy family.

16. What is the best title for this passage? (จับใจความสำคัญ)

- a. Jobs of family members.                              b. Dream of family members.  
c. Name of family members.                              d. Appearance of family members.

17. What does "me" in line 2 refer to? (เข้าใจหลักไวยากรณ์)

- a. Lucy    b. Her mother  
c. Susan    d. Rose

18. What does "They" in line 5 refer to? (เข้าใจหลักไวยากรณ์)

- a. Lucy and Rose    b. Her mother and her father  
c. Susan and Rick    d. Lina and Dan

19. What does "grandparents" in line 2 refer to? (เข้าใจความหมายคำศัพท์)

- a. mother and father    b. aunt and uncle  
c. grandmother and grandfather                              d. sister and brother





## เฉลยแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ

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

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

**แบบประเมินแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ**  
**ที่ได้รับการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ ร่วมกับเกมคาฮูท**  
**และที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**  
**สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

**คำชี้แจง** ให้ท่านพิจารณาความสอดคล้องของข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้ และระดับ  
 พฤติกรรมที่ทำการวัด แล้วขีดเครื่องหมายในช่องระดับคะแนนตามเกณฑ์ ดังนี้

+1 = แน่ใจว่า ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรมที่ทำการวัด  
 มีความสอดคล้องกัน

0 = ไม่แน่ใจ ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรมที่ทำการวัด  
 มีความสอดคล้องกัน

- 1 = แน่ใจว่า ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรมที่ทำการวัด  
 ไม่มีความสอดคล้องกัน

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
1. การเข้าใจ ความหมายคำศัพท์ และหลักไวยากรณ์ 2. การเข้าใจ บทอ่าน 3. การจับใจความ สำคัญและสรุป ความของเรื่อง	<b>Passage 1</b>  Hello everybody my name is Jess. I am 8 years old. My father's name is Joe and my mother's name is Lora. I have a sister. My sister's name Amy. My <u>father's father</u> is Ron. My father's mother is Lisa. My father has a sister. Her name is Kate. My mother's father is Tim. My <u>mother's mother</u> is Mary. My mother has a brother and two sisters. I love my family.  1. What does the word "father's father" in line 2 refer to? (เข้าใจความหมายคำศัพท์)  a. grandfather                      b. grandmother c. father                                d. mother			





จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ ความหมายคำศัพท์ และหลักไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจบท อ่าน</p> <p>3. การจับใจความ สำคัญและสรุป ความของเรื่อง</p>	<p>2. What does the word “mother’s mother” in line 3 refer to? (เข้าใจความหมายคำศัพท์)</p> <p>a. grandfather                      b. grandmother</p> <p>c. father                                d. mother</p> <p>3. Who is Joe? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. He is Kate’s grandfather.</p> <p>b. He is Kate’s uncle.</p> <p>c. He is Kate’s father.</p> <p>d. He is Kate’s brother.</p> <p>4. Who is Kate? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. He is Kate’s brother.</p> <p>b. She is Kate’s aunt.</p> <p>c. He is Kate’s grandfather.</p> <p>d. She is Kate’s grandmother.</p> <p>5. What is the best title for this passage? (จับใจความสำคัญ)</p> <p>a. Tim’s family.                      b. Jess’s family.</p> <p>c. Kate’s family.                      d. Joe’s family.</p> <p>6. How many people are in this passage? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. There are nine people in this passage.</p> <p>b. There are ten people in this passage.</p> <p>c. There are eleven people in this passage.</p> <p>d. There are twelve people in this passage.</p> <p>7. How many aunts does Jess have? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. She has one aunt.                b. She has two aunts.</p> <p>c. She has three aunts.              d. She has four aunts.</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ ความหมายคำศัพท์ และหลักไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจบท อ่าน</p> <p>3. การจับใจความ สำคัญและสรุป ความของเรื่อง</p>	<p>8. How many uncles does Jess have? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. She has one uncle. b. She has two uncles. c. She has three uncles. d. She has four uncles.</p> <p>9. Which sentences is true? (สรุปความ)</p> <p>a. Ron is Jess's father. b. Lisa is Jess's mother. c. Tim is Jess's father. d. Lora is Jess's mother.</p> <p>10. Which sentences is <u>not</u> true? (สรุปความ)</p> <p>a. Jess has two grandfathers. b. Jess has two grandmothers. c. Jess has three aunts. d. Jess has three uncles.</p> <p><b>Passage 2</b></p> <p>Hello, I'm Max. The people in my family do lots of different jobs. My father is a police. <u>He</u> works in a police station. He is a person who catches criminals. My mother is a nurse. She has to a white uniform. She helps sick people in a hospital. My uncle is firefighter. He works in a fire station. My aunt is a florist. <u>She</u> sells flowers. She has a flower shop in Thailand. My grandfather likes grows crops. My grandmother is a cook in the famous restaurant in Singapore.</p>			



จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ ความหมายคำศัพท์ และหลักไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน</p> <p>3. การจับใจความ สำคัญและสรุป ความของเรื่อง</p>	<p>17. Does Max's aunt work in a flower shop? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. Yes, he does. b. Yes, she does. c. No, he doesn't. d. No, she doesn't.</p> <p>18. What does Max's father do in his job? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. She helps sick people in a hospital. b. He likes grows crops. c. She sells flowers. d. He is a person who catches criminals.</p> <p>19. Which sentences is true? (สรุปความ)</p> <p>a. Max's mother is cook. b. Max's father is cook. c. Max's grandmother is cook. d. Max's grandfather is cook.</p> <p>20. Which sentences is <u>not</u> true? (สรุปความ)</p> <p>a. Max's uncle is firefighter. b. Max's aunt is florist. c. Max's mother is nurse. d. Max is farmer.</p>			



จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ ความหมาย คำศัพท์และหลัก ไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน</p> <p>3. การจับใจความ สำคัญและสรุป ความของเรื่อง</p>	<p>24. Is Rick thin? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. Yes, he is.                      b. Yes, she is. c. No, he isn't.                    d. No, she isn't.</p> <p>25. What does Susan look like? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. She has got a big nose. b. She is tall and fat. c. She has got short hair. d. She has got white hair.</p> <p>26. Which is Lucy's sister? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a.                       b. </p> <p>c.                       d. </p> <p>27. What does Lucy's sister look like? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. She has got short hair and big eyes. b. She has got long hair and small eyes. c. She has got long hair and big eyes. d. She has got short hair and big nose.</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ ความหมายคำศัพท์ และหลักไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน</p> <p>3. การจับใจความ สำคัญและสรุป ความของเรื่อง</p>	<p>28. What is the best title for this passage? (จับใจความสำคัญ)</p> <p>a. Jobs in family members. b. Dream in family members. c. Name in family members. d. Appearance in family members.</p> <p>29. Which sentences is <u>TRUE</u>? (สรุปความ)</p> <p>a. Lucy has got short hair. b. Rick is tall and thin. c. Rose has got long hair and small eyes. d. Susan has got white hair.</p> <p>29. Which sentences is <u>TRUE</u>? (สรุปความ)</p> <p>a. Lucy has got short hair. b. Rick is tall and thin. c. Rose has got long hair and small eyes. d. Susan has got white hair.</p> <p>30. Which sentences is <u>not</u> true? (สรุปความ)</p> <p>a. Lucy is ten years old. b. Rick is Lucy's father. c. They are a happy family. d. Lucy lives with family.</p> <p><b>Passage 4</b></p> <p>My name is Nadet, I am eleven years old. There are four people in my family. There are father, mother, sister and me. My father is a policeman. He is forty-five years old. My mother is a teacher. She is forty-three years old. Yaya is my sister. She is five</p>			

จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ ความหมายคำศัพท์ และหลักไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน</p> <p>3. การจับใจความ สำคัญและสรุป ความของเรื่อง</p>	<p>years <u>older</u> than me. She is a student. On weekend, <u>we</u> go traveling together. I am happy to live with my family. I love my family very much.</p> <p>31. What does the word “police” in line 2 refer to? (เข้าใจความหมายคำศัพท์)</p> <p>a. teaches students. b. puts out fire. c. helps sick people. d. catches criminals.</p> <p>32. What does the word “older” in line 3 refer to? (เข้าใจคำศัพท์)</p> <p>a. Junior                      b. young c. baby                         d. senior</p> <p>33. What does the word “we” on line 4 refer to? (เข้าใจหลักไวยากรณ์)</p> <p>a. Father, mother, sister and Nadet. b. Nadet’s father and mother. c. Nadet and Yaya. d. There is Nadet.</p> <p>34. What is the best title for this passage? (จับใจความสำคัญ)</p> <p>a. Traveling b. On weekend c. Nadet’s family d. Job of family</p>			

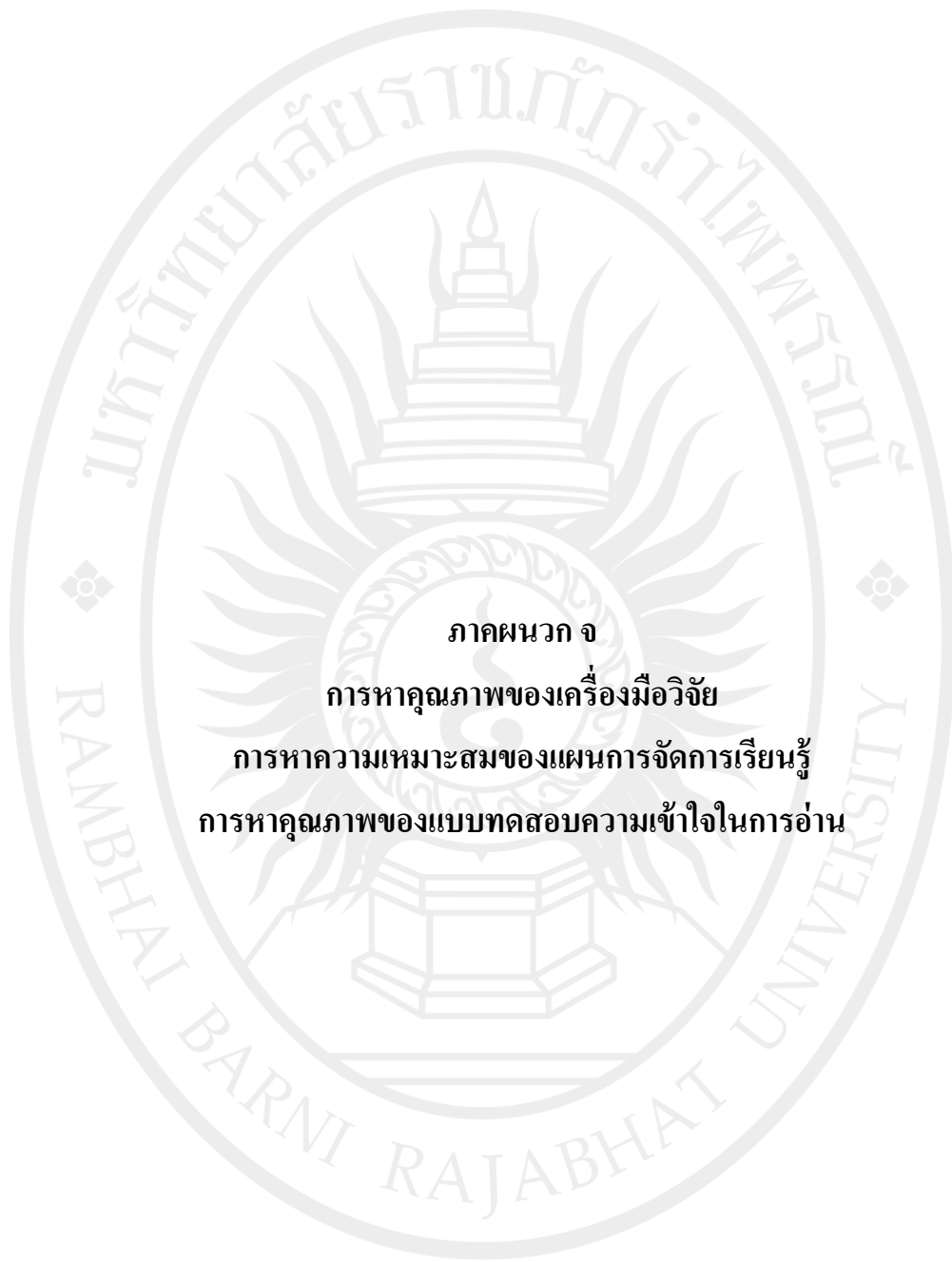
จุดประสงค์	แบบทดสอบ	เกณฑ์การประเมิน		
		+1	0	-1
<p>1. การเข้าใจ ความหมายคำศัพท์ และหลักไวยากรณ์</p> <p>2. การเข้าใจ บทอ่าน</p> <p>3. การจับใจความ สำคัญและสรุป ความของเรื่อง</p>	<p>35. Is Nadet's father older than his mother. (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. Yes, he is.                      b. Yes, she is. c. No, he isn't.                      d. No, she isn't.</p> <p>36. How old is Nadet's father? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. She is forty-five years old. b. He is forty-five years old. c. She is forty-three years old. d. He is forty-three years old.</p> <p>37. What do they do on weekend? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. They stay at home on weekend. b. They go to the beach on weekend. c. They go shopping on weekend. d. They go traveling on weekend.</p> <p>38. Is Nadet happy to live with his family? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. Yes, he is.                      b. Yes, she is. c. No, he isn't.                      d. No, she isn't.</p> <p>39. Which is sentences is <u>TRUE</u>? (เข้าใจบทอ่าน)</p> <p>a. They stay at home on weekend. b. Yaya is fifteen years old. c. Nadet's father is older than his mother. d. There are five people in Nadet's family.</p> <p>40. Which is sentences is <u>not</u> true? (สรุปความ)</p> <p>a. Nadet is eleven years old. b. Nadet is happy to live with his family. c. Nadet loves his family very much. d. Nadet is older than Yaya.</p>			

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

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

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี



ภาคผนวก จ  
การหาคุณภาพของเครื่องมือวิจัย  
การหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้  
การหาคุณภาพของแบบทดสอบความเข้าใจในการอ่าน

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

### การหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ด็อกซ์ ร่วมกับ เกมคาฮูท และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณา ความถูกต้องและเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ ว่าเหมาะสมหรือไม่ โดยใช้แบบประเมิน ความเหมาะสมเป็นโครงสร้างประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ระดับการประเมิน	5	หมายถึง	มีความเหมาะสมมากที่สุด
	4	หมายถึง	มีความเหมาะสมมาก
	3	หมายถึง	มีความเหมาะสมปานกลาง
	4	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อย
	1	หมายถึง	มีความเหมาะสมน้อยที่สุด
เกณฑ์ระดับคุณภาพ	4.51 - 5.00	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมมากที่สุด
	3.51 - 4.50	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมมาก
	2.51 - 3.50	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมปานกลาง
	1.51 - 2.50	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมน้อย
	1.00 - 1.50	หมายถึง	มีคุณภาพความเหมาะสมน้อยที่สุด

ตาราง 7 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีอ็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูทของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	ระดับคุณภาพ ความเหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
<b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>							
1.1 สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด							
ในหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 มีเนื้อหาครบถ้วน และสอดคล้องกับจุดประสงค์							
	5	5	4	5	5	4.80	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับนักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจ							
ง่าย รูปแบบเหมาะสม	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
<b>2. ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>							
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้							
มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	5	5	5	4	4	4.60	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้							
สอดคล้องและครอบคลุมตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้							
สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้							
สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้	4	5	5	4	4	4.60	มากที่สุด

ตาราง 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	ระดับ คุณภาพ ความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถวัดผลและ ประเมินผลได้	4	5	5	5	5	4.80	มากที่สุด
<b>3. ด้านสาระการเรียนรู้</b>							
3.1 สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและ สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	5	5	5	5	5	4.80	มากที่สุด
<b>4. ด้านกระบวนการจัด การจัดการเรียนรู้</b>							
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้และสาระสำคัญ	4	5	5	5	5	4.80	มากที่สุด
4.2 จัดกิจกรรมโดยเน้น ผู้เรียนเป็นหลัก	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.3 สอดคล้องกับเนื้อหา ในสาระ	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
4.4 พัฒนานักเรียนให้บรรลุ จุดประสงค์	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 7 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	ระดับ คุณภาพ ความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
4.5 เหมาะสมกับวัย ของนักเรียน	5	5	4	4	5	4.60	มากที่สุด
<b>5. ด้านสื่อการเรียนรู้</b>							
5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา	5	5	5	4	4	4.60	มากที่สุด
5.2 สื่อการเรียนรู้ มีความหลากหลาย	4	5	4	5	5	4.80	มากที่สุด
5.3 สื่อการเรียนรู้เหมาะสม กับการจัดกิจกรรม	5	5	5	4	5	4.60	มากที่สุด
5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่เหมาะสมกับนักเรียน	5	5	4	5	5	4.80	มากที่สุด
<b>6. ด้านการวัดและประเมินผล</b>							
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	4	5	5	4	5	4.60	มากที่สุด
6.2 การวัดและประเมินผล เหมาะสมกับจุดประสงค์ การเรียนรู้และเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
6.3 เกณฑ์การประเมิน เหมาะสมกับกิจกรรม การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย						4.83	มากที่สุด

ตาราง 8 ผลการประเมินความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อความเหมาะสมของแผนการจัด  
กิจกรรมการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	ระดับ คุณภาพ ความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
<b>1. ด้านสาระสำคัญ</b>							
1.1 สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง							
	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
1.2 มีเนื้อหาครบถ้วน และ สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้							
	4	5	5	5	5	4.80	มากที่สุด
1.3 เนื้อหาเหมาะสมกับ นักเรียน ชัดเจน อ่านเข้าใจ ง่าย รูปแบบเหมาะสม							
	5	5	4	4	5	4.60	มากที่สุด
<b>2. ด้านจุดประสงค์ การเรียนรู้</b>							
2.1 จุดประสงค์การเรียนรู้ มีความชัดเจนเข้าใจง่าย							
	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.2 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องและครอบคลุม ตัวชี้วัด							
	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
2.3 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับสาระการ เรียนรู้							
	5	5	5	4	5	4.80	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	ระดับ คุณภาพ ความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
2.4 จุดประสงค์การเรียนรู้ สอดคล้องกับรูปแบบ การจัดการเรียนรู้	3	5	5	4	4	4.20	มาก
2.5 จุดประสงค์การเรียนรู้ สามารถวัดผลและ ประเมินผลได้	4	5	5	5	5	4.80	มากที่สุด
<b>3. ด้านสาระการเรียนรู้</b>							
3.1 สอดคล้องกับสาระ การเรียนรู้ มาตรฐาน การเรียนรู้ ตัวชี้วัด ในหลักสูตรแกนกลาง	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.2 มีเนื้อหาครบถ้วนและ สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
3.3 เหมาะสมกับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
<b>4. ด้านกระบวนการจัดการ จัดการเรียนรู้</b>							
4.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้และสาระสำคัญ	3	5	4	4	4	4.20	มาก
4.2 จัดกิจกรรมโดยเน้น ผู้เรียนเป็นหลัก	3	4	5	5	4	4.20	มาก
4.3 สอดคล้องกับเนื้อหา สาระ	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด

ตาราง 8 (ต่อ)

รายการประเมิน	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					$\bar{X}$	ระดับ คุณภาพ ความ เหมาะสม
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5		
4.4 พัฒนานักเรียนให้บรรลุ จุดประสงค์	4	5	4	5	5	4.60	มากที่สุด
4.5 เหมาะสมกับวัยของ นักเรียน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
<b>5. ด้านสื่อการเรียนรู้</b>							
5.1 สื่อการเรียนรู้เหมาะสม กับจุดประสงค์การเรียนรู้ และเนื้อหา	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
5.2 สื่อการเรียนรู้มีความ หลากหลาย	4	4	5	4	4	4.20	มาก
5.3 สื่อการเรียนรู้เหมาะสม กับการจัดกิจกรรม	4	5	5	5	5	4.80	มากที่สุด
5.4 สื่อการเรียนรู้มีเนื้อหา ภาษาที่เหมาะสมกับนักเรียน	5	5	5	5	5	5.00	มากที่สุด
<b>6. ด้านการวัดและประเมินผล</b>							
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	4	5	4	5	5	4.60	มากที่สุด
6.2 การวัดและประเมินผล เหมาะสมกับ จุดประสงค์ การเรียนรู้และเนื้อหา	4	5	5	5	4	4.60	มากที่สุด
6.3 เกณฑ์การประเมิน เหมาะสมกับกิจกรรม การเรียนรู้	5	4	5	5	5	4.80	มากที่สุด
	รวมเฉลี่ย					4.75	มากที่สุด

### การหาคุณภาพของแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ

นำแบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ เสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแบบทดสอบกับจุดประสงค์ ว่าสอดคล้องกันหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์ในการพิจารณา ดังนี้

+1 = แน่ใจว่า ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรม ที่ทำการวัดมีความสอดคล้องกัน

0 = ไม่แน่ใจ ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรม ที่ทำการวัดมีความสอดคล้องกัน

-1 = แน่ใจว่า ข้อสอบกับเนื้อหา จุดประสงค์การเรียนรู้และระดับพฤติกรรม ที่ทำการวัดไม่มีความสอดคล้องกัน

ตาราง 9 ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ (IOC) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					$\sum R$	IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
1	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
2	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
3	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
4	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
7	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
9	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
10	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
11	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
12	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
13	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
14	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

ตาราง 9 (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					$\Sigma R$	IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5			
15	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
16	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
17	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
18	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
19	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
20	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
21	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
22	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
23	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
24	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
25	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
26	0	0	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
27	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
28	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
29	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
30	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
31	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
32	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
33	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
34	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
35	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
36	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้
37	0	+1	+1	+1	+1	+5	0.80	ใช้ได้
38	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
39	0	+1	+1	+1	+1	+4	0.80	ใช้ได้
40	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1.00	ใช้ได้

หาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดความเข้าใจในการอ่าน  
ภาษาอังกฤษ

ตาราง 10 ผลการแสดงผลการหาค่าความยากง่าย (P) ค่าอำนาจจำแนก (R) และค่าความเชื่อมั่นของ  
แบบทดสอบวัดความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (R)	สรุปผล
1	0.53	0.40	ใช้ได้
2	0.78	0.44	ใช้ได้
3	0.56	0.67	ใช้ได้
4	0.50	0.56	ใช้ได้
5	0.22	0.37	ใช้ได้
6	0.72	0.33	ใช้ได้
7	0.72	0.37	ใช้ได้
8	0.61	0.33	ใช้ได้
9	0.67	0.56	ใช้ได้
10	0.56	0.89	ใช้ได้
11	0.61	0.56	ใช้ได้
12	0.78	0.44	ใช้ได้
13	0.61	0.78	ใช้ได้
14	0.56	0.89	ใช้ได้
15	0.44	0.67	ใช้ได้
16	0.67	0.33	ใช้ได้
17	0.44	0.67	ใช้ได้
18	0.61	0.67	ใช้ได้
19	0.44	0.67	ใช้ได้
20	0.72	0.56	ใช้ได้
21	0.61	0.56	ใช้ได้
22	0.39	0.56	ใช้ได้
23	0.61	0.56	ใช้ได้

ตาราง 10 (ต่อ)

ข้อที่	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (R)	สรุปผล
24	0.56	0.22	ใช้ได้
25	0.56	0.44	ใช้ได้
26	0.78	0.44	ใช้ได้
27	0.33	0.47	ใช้ได้
28	0.39	0.56	ใช้ได้
29	0.56	0.67	ใช้ได้
30	0.61	0.56	ใช้ได้

ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ต็อกซ์ ร่วมกับ  
เกมคาฮูท สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (โดยใช้สูตร Kuder-Richardson : KR 20) = 0.89



ภาคผนวก ฉ  
การทดสอบสมมติฐานของการวิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

### การตรวจสอบสมมติฐานของการวิจัย

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples) ดังต่อไปนี้

**ตาราง 11** คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาซูท

คนที่	คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ		D	D <sup>2</sup>
	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)		
1	13	25	12	144
2	15	26	11	121
3	14	26	12	144
4	15	27	12	144
5	14	27	13	169
6	16	27	11	121
7	12	26	14	196
8	13	25	12	144
9	19	25	6	36
10	18	25	7	49
11	12	24	12	144
12	12	27	15	225
13	14	25	11	121
14	14	26	12	144
15	18	27	9	81
16	15	24	9	81

ตาราง 11 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ		D	D <sup>2</sup>
	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)		
17	17	26	9	81
18	13	26	13	169
19	10	18	8	64
20	16	22	6	36
21	15	26	11	121
22	18	26	8	64
23	18	25	7	49
24	18	25	7	49
25	18	26	8	64
26	15	19	4	16
27	16	25	9	81
28	15	25	10	100
29	12	28	16	256
30	12	21	9	81
$\Sigma$	447	750	303	3295
$\bar{x}$	14.90	25	10.10	109.83
S.D.	2.37	2.27		

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การทดลองค่าที่เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนและหลังเรียน  
Paired Samples T-Test

## Results

### Paired Samples T-Test : เปรียบเทียบ POST\_MIA กับ PRE\_MIA

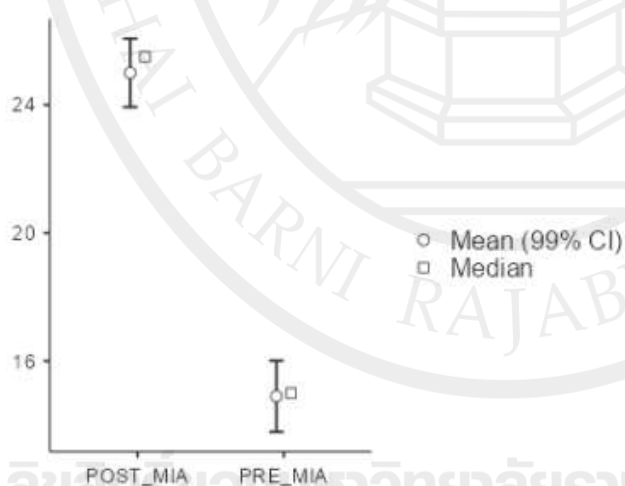
		statistic	df	p	Mean difference	SE difference	99% Confidence Interval		
							Lower	Upper	
Paired Samples T-Test									
POST_MIA	PRE_MIA	Student's t	19.446	29.000	<.001	10.100	0.519	8.821	Inf

Note. H<sub>0</sub>:  $\mu_{\text{Measure 1}} - \mu_{\text{Measure 2}} > 0$

	N	Mean	Median	SD	SE
Descriptives					
POST_MIA	30	25.000	25.500	2.274	0.415
PRE_MIA	30	14.900	15.000	2.369	0.432

## Plots

### POST\_MIA - PRE\_MIA



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติทดสอบค่าที่ (t-test for Dependent Samples) ดังต่อไปนี้

ตาราง 12 คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังจัดการเรียนรู้แบบปกติ

คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ				
คนที่	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	D	D <sup>2</sup>
1	10	19	9	81
2	11	15	4	16
3	14	21	7	49
4	10	17	7	49
5	11	17	6	36
6	12	17	5	25
7	12	16	4	16
8	13	15	5	25
9	16	21	5	25
10	16	21	5	25
11	15	20	5	25
12	18	19	1	1
13	14	20	6	36
14	11	17	6	36
15	11	18	7	49
16	12	18	6	36
17	12	17	5	25
18	18	23	5	25

ตาราง 12 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ		D	D <sup>2</sup>
	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)	คะแนนก่อนเรียน (30 คะแนน)		
19	18	23	5	25
20	13	22	9	81
21	13	19	6	36
22	17	23	6	36
23	14	24	10	100
24	18	25	7	49
25	12	16	4	16
26	14	19	5	25
27	16	24	8	64
28	11	17	6	36
29	11	19	8	64
30	15	20	5	25
$\Sigma$	408	582	177	1137
$\bar{X}$	13.60	19.40	5.90	37.90
S.D.	2.57	2.81		

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การทดลองค่าที่เพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ระหว่างก่อนและหลังเรียน  
Paired Samples T-Test

## Results

### Paired Samples T-Test : เปรียบเทียบหลังเรียน-ก่อนเรียน แบบปกติ

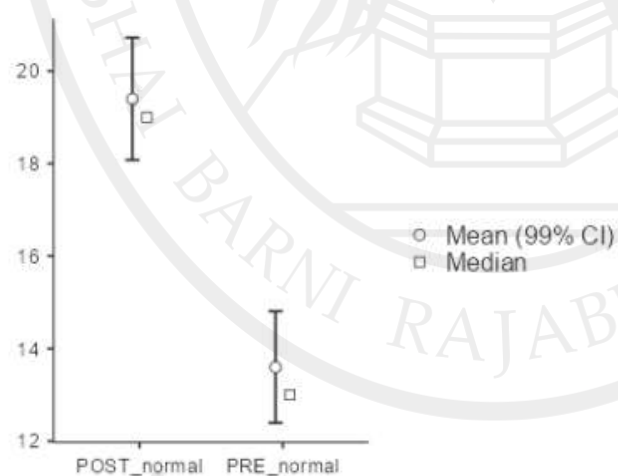
		statistic	df	p	Mean difference	SE difference	99% Confidence Interval		
							Lower	Upper	
Paired Samples T-Test									
POST_normal	PRE_normal	Student's t	16.554	29.000	<.001	5.800	0.350	4.937	Inf

Note. H<sub>1</sub>:  $\mu_{\text{Measure 1}} - \mu_{\text{Measure 2}} > 0$

	N	Mean	Median	SD	SE
Descriptives					
POST_normal	30	19.400	19.000	2.811	0.513
PRE_normal	30	13.600	13.000	2.568	0.469

## Plots

### POST\_normal - PRE\_normal



ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

การตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท มีความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษสูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

เปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท และได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ด้วยสถิติทดสอบการวิเคราะห์ความแปรปรวนชนิดทางเดียว (One-way ANCOVA) ดังต่อไปนี้

**ตาราง 13** คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ระหว่างการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูทและการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

คนที่	คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ	
	หลังเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ค็อกซ์ ร่วมกับเกมคาสูท	หลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
1	25	19
2	26	15
3	26	21
4	27	17
5	27	17
6	27	17
7	26	16
8	25	15
9	25	21
10	25	21
11	24	20
12	27	19
13	25	20
14	26	17
15	27	18

ตาราง 13 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ	
	หลังเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทาง บูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ร่วมกับเกมคาสุท	หลังเรียนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
16	24	18
17	26	17
18	26	23
19	18	23
20	22	22
21	26	19
22	26	23
23	25	24
24	25	25
25	26	16
26	19	19
27	25	24
28	25	17
29	28	19
30	21	20
$\Sigma$	750	582
$\bar{x}$	25	19.40
S.D.	2.27	2.81

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

วิเคราะห์ความแปรปรวนเพื่อเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ ANCOVA

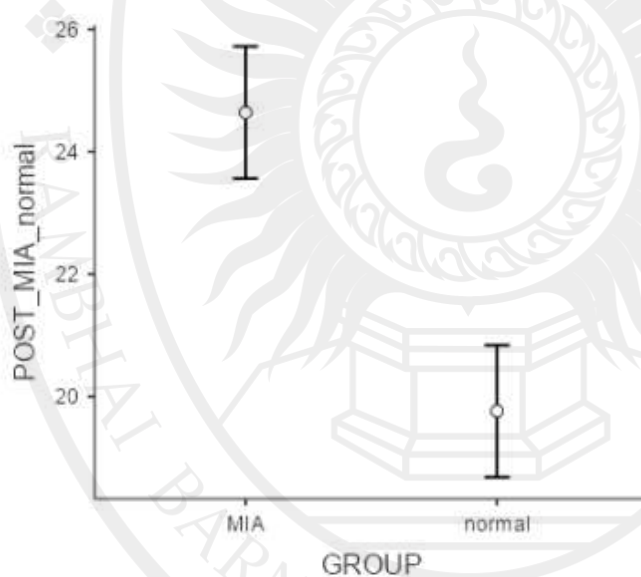
## Results

### ANCOVA : การเปรียบเทียบ หลังเรียน ระหว่าง MIA กับ normal

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	p
ANCOVA - POST_MIA_normal					
PRE_MIA_normal	108.329	1	108.329	22.796	<.001
GROUP	333.442	1	333.442	70.167	<.001
Residuals	270.871	57	4.752		

### Estimated Marginal Means

GROUP



99% Confidence Interval

GROUP	Mean	SE	Lower	Upper
Estimated Marginal Means - GROUP				
MIA	24.640	0.405	23.561	25.720
normal	19.760	0.405	18.680	20.839



ประวัติย่อผู้วิจัย

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ - ชื่อสกุล	นางสาวภัทรมน บรรณจิต
วัน เดือน ปีเกิด	07 ธันวาคม 2536
สถานที่เกิด	จังหวัดตราด
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	บ้านเลขที่ 7 เทศบาลสาย 9 ตำบลท่าใหม่ อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครูผู้สอนประจำวิชาภาษาอังกฤษ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนขอแซพวิทยา ที่อยู่ 7 เทศบาลสาย 9 ตำบลท่าใหม่ อำเภอท่าใหม่ จังหวัดจันทบุรี
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2551	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนศิริเวสรัตน์อุปถัมภ์ จังหวัดตราด
พ.ศ. 2554	ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) วิทยาลัยสารพัดช่าง จังหวัดตราด
พ.ศ. 2558	ศิลปศาสตรบัณฑิต ศศ.บ. (ภาษาอังกฤษธุรกิจ) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2568	ครุศาสตรมหาบัณฑิต ค.ม. (หลักสูตรและการสอน) มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี จังหวัดจันทบุรี

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี