

## 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 และมีวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิต

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 ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจ

ในเนื้อหาใหม่เหล่านั้น นอกจากนี้ครูยังผู้ป้อนข้อมูลที่สำคัญแก่ผู้เรียน โดยครูจะต้องมีความรู้ในเนื้อหา นั้น ๆ อย่างถ่องแท้ และสามารถสอนผู้เรียนได้อย่างถูกต้อง

ขั้นตอนที่ 3 คือ ขั้นฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาที่เรียนมามีจุดมุ่งหมาย ให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว และขั้นตอนนี้จะเป็นโอกาสที่ครูจะได้แก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียน การแก้ไขข้อบกพร่องของผู้เรียนควรทำหลังจากการฝึกเสร็จ ควรหลีกเลี่ยงการแก้ไขในช่วงที่ผู้เรียนกำลังฝึกทดลองฝึกอยู่ เพราะจะทำให้ความมั่นใจผู้เรียนลดลงได้

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

กุซงค์ 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 อย่างเต็มที่ และมีประสิทธิภาพ 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) โดยเฉพาะความเข้าใจรูปแบบ โครงสร้าง 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 โชติพิณีจ (2561 : 38) ได้กล่าวว่า ความเข้าใจในการอ่าน หมายถึง การอ่านเพื่อให้ ได้สารข้อมูลที่ต้องการจากงานเขียน ซึ่งสารนั้นอาจเป็นข้อเท็จจริงที่ทำให้เกิดความสุขสนทนาได้ 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 ในการตีความหมายของสิ่งที่อ่าน เพื่อให้ได้ความหมาย 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 เป็นการทำความเข้าใจในสิ่งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านโดยอาศัย ข้อมูลจากส่วนย่อย ๆ มาสัมพันธ์กัน ร่วมกับประสบการณ์เดิมของผู้อ่าน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า เป็นความสามารถในการค้นหาความหมายแฝงที่ผู้เขียนมิได้กล่าวไว้อย่างชัดเจนในข้อความที่อ่าน

3. ความเข้าใจระดับวิเคราะห์วิจารณ์ เป็นการทำความเข้าใจในการประเมินในสิ่งที่อ่าน ได้ทั้งด้านคุณค่าและความถูกต้อง ตลอดจนจำแนกแยกแยะว่าสิ่งใดเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็น

สุมาลี เพชรคง (2561 : 17) ได้กล่าวว่า ระดับของความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษนั้น คือ การที่ผู้เรียนในการใช้กระบวนการทางความรู้ ความคิด และประสบการณ์เดิมทำความเข้าใจ สิ่งที่อ่าน ซึ่งจำแนกระดับของความเข้าใจในการอ่านของผู้เรียนออกเป็นหลายระดับ โดยเริ่มจากความเข้าใจในระดับแปลความหรือความเข้าใจตามตัวอักษร ระดับที่สูงขึ้นอีกคือ การตีความที่ผู้อ่าน ต้องใช้ประสบการณ์เดิมในการตีความเพื่อให้เข้าใจในความหมายที่แฝงอยู่ เป็นระดับที่ผู้อ่าน ทำความเข้าใจเรื่องโดยอาศัยความรู้หรือบทเรียนก่อน ๆ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้

พัชรี ชวนฤทัย (2563 : 26) ได้กล่าวว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านขึ้นอยู่กับ ความสามารถของผู้อ่าน แบ่งออกเป็นระดับความเข้าใจตามตัวอักษร ระดับความเข้าใจแบบตีความ หรือสรุปลงความเห็น ระดับการอ่านอย่างวิเคราะห์วิจารณ์ และระดับการอ่านอย่างสร้างสรรค์ หรือการนำไปใช้ โดยแต่ละระดับของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับสติปัญญาความรู้ด้านภาษา และ ประสบการณ์เดิมของผู้อ่านแต่ละคน

อริตา ประพันธ์พจน์ (2565 : 21) ได้กล่าวว่า ระดับความเข้าใจในการอ่านสามารถ แบ่งระดับออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1. ความเข้าใจในระดับตัวอักษร (Literal Comprehension) เป็นระดับความเข้าใจที่ผู้อ่าน สามารถบอกความหมายของคำบอกคำสรรพนามที่ใช้แทนคำถาม การหาความจริงจากเรื่อง บอกสาระสำคัญ การแยกแยะรายละเอียดสำคัญ และรายละเอียดย่อย การเรียงลำดับเหตุการณ์ รวมทั้งการปฏิบัติตามคำสั่งได้

2. ความเข้าใจในระดับตีความ (Interpretive Comprehension) เป็นระดับความเข้าใจ ที่ผู้อ่าน สรุปเรื่องที่อ่านจากการคาดคะเนเหตุการณ์ล่วงหน้า รับรู้อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของ ผู้เขียน เข้าใจความสัมพันธ์ของเหตุผล และสามารถบอกความหมายโดยนัยของเรื่องที่อ่านได้

3. ความเข้าใจระดับการนำไปใช้ (Applied Comprehension) ผู้อ่านจะต้องประเมินผล ความคิดของผู้เขียน ตัดสินใจ ยอมรับหรือปฏิเสธ หรือนำข้อมูลเหล่านั้น ไปประยุกต์ได้ ซึ่งผู้อ่าน สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้จากการอ่านไปใช้กับสถานการณ์ที่คล้ายคลึง หรือสถานการณ์อื่น ๆ ได้ การแบ่งระดับความเข้าใจของนักเรียนดังที่กล่าวมานั้น สามารถสรุปได้ว่าระดับความเข้าใจ ในการอ่านเป็นส่วนที่สำคัญที่จะกำหนดขอบเขตวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

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 นอกจากนี้แล้วผู้อ่านที่เก่งจะให้ความสนใจกับข้อความที่เกี่ยวข้องกับจุดหมายในการอ่านของเขาและตัดข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องออก

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 มาสอดคล้องกับความคิดในการวิเคราะห์ 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 ซึ่งเป็นการสร้างความสนใจให้กับผู้เรียนว่าเรื่องที่จะอ่านกันนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เมื่อถึงเวลาอ่านจริง ๆ นักเรียนทุกคนจะพยายามค้นหาคำตอบว่า คำตอบที่คิดไว้ล่วงหน้านั้นตรงกับเรื่องที่จะอ่านหรือไม่ การอ่านจึงเป็นการกระตุ้นเราให้

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

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

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

3. ขั้นตอนการอ่านเนื้อเรื่อง (Reading the Text) คือ ผู้สอนแจกเนื้อเรื่องให้ผู้เรียนอ่านตามเวลาที่กำหนด หลังจาก que ผู้เรียน ได้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำศัพท์แล้ว และในเนื้อเรื่องที่ผู้เรียนได้อ่านจะแตกต่างจากเนื้อเรื่องปกติ จะมีคำถามย่อยแทรกอยู่ในเนื้อเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านได้วิเคราะห์เนื้อเรื่อง เช่น วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างค่านามกับคำสรรพนาม ในเนื้อเรื่อง เพื่อเป็นการกระตุ้นและส่งเสริมความเข้าใจในการอ่านให้มากยิ่งขึ้น โดยในการวิเคราะห์เนื้อหาแบบนี้ นอกจากจะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัวเพราะต้องคิดอยู่ตลอดเวลา และต้องพยายามทำความเข้าใจเนื้อเรื่องโดยตลอด

4. ขั้นตอนการทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง (Understanding the Text) คือ การตรวจสอบความเข้าใจของผู้เรียน โดยการให้ผู้เรียนเติมข้อความจากประโยคปลายเปิดที่ผู้สอนได้กำหนดมาให้ เขียนเติมประโยคเหล่านั้นให้เป็นประโยคข้อความที่สมบูรณ์ตามเนื้อเรื่องทีอ่าน 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 อาจนำคำหรือข้อมูลที่ได้จับประเด็นสำคัญจากการอ่านมาเสนอใหม่ในรูปตาราง แผนภูมิ กราฟ หรือแผนที่อย่างใดอย่างหนึ่งตามความเหมาะสมของข้อมูล เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้ผู้อ่านหาทางแก้ไขปัญหา ไม่ใช่แบบฝึกหัดทั่วไป สอดคล้องกับความคิดของวินโดว์สัน (Widdowson, 1979 : 141 - 142) กล่าวว่า กิจกรรมเชื่อมโยงข้อมูล (Information Transfer) เป็นกิจกรรมที่ดีเป็นการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารด้วยการเขียนแทนคำพูด เป็นการแปลงข้อมูลจากรูปแบบหนึ่งให้เป็นอีกรูปแบบหนึ่ง ดังนั้นหากผู้สอนคิดว่าผู้เรียนเข้าใจและมีความรู้ในสิ่งที่อ่านแล้วอาจให้นักเรียนแสดงความสามารถในการอ่าน โดยให้นักเรียนเขียนแทนคำพูด ซึ่งอาจจะให้เขียนในรูปของแผนผัง เป็นต้น

6. ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดต่อชิ้นส่วนประโยคและเรียงโครงสร้างอนุเจต (Jigsaw Exercise and Paragraph Structure) คือ ครูผู้สอนจะต้องเตรียมชิ้นส่วนของประโยคที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องที่อ่านไว้ให้กับผู้เรียนจำนวนหนึ่ง 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 การจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์คือทซ์ 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 มาใช้ในการเล่นเกมเพื่อผ่านกลุ่กติกของเกม 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) เป็นการนำเทคโนโลยีในปัจจุบันมาออกแบบการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยสอดแทรกเนื้อหาในบทเรียนไว้ภายในเกม 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 ความเป็นมาของเกมคาฮูท ถูกสร้างขึ้นโดย Morten Versvik, Johan Brand และ Jamie Brooker ซึ่งเป็นโครงการความร่วมมือระหว่างบริษัท Mobitroll และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์นอร์เวย์ ในปัจจุบันเกมคาฮูท (Kahoot) ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในการนำมาเป็นสื่อการจัดการเรียนรู้ สามารถใช้คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต และมือถือได้ โดยเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต

### ลักษณะของเกมคาฮูท

ลักษณะของเกมคาฮูท เป็นแพลตฟอร์มเกมเพื่อใช้ในการตอบคำถามแบบออนไลน์ ดังที่นักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงลักษณะของเกมคาฮูทไว้ ดังนี้

อาเธอร์ตัน (Atherton, 2018 : 10) ได้กล่าวว่า ลักษณะของเกมคาฮูท เป็นการสร้างเกมให้ผู้เรียนทำกิจกรรมตอบคำถามโดยการตั้งคำถามไว้บนเกมคาฮูทและสามารถใช้สมาร์ตโฟนหรือคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตเล่นผ่านเว็บ [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) ซึ่งเกมคาฮูทมีรูปแบบคำถามทั้งหมด 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 ลักษณะของเกมคาฮูท (Kahoot) เป็นแพลตฟอร์มเกมออนไลน์ที่ไม่ค่าใช้จ่ายเพื่อใช้ในการตอบคำถาม ซึ่งสามารถเล่นผ่านเว็บ [www.kahoot.com](http://www.kahoot.com) โดยเล่นผ่านโทรศัพท์มือถือ หรือแท็บเล็ตที่เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งเกมคาฮูทมีรูปแบบของคำถามมีทั้งหมด 3 รูปแบบ คือ คำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz) คำถามแบบสำรวจ (Survey) และคำถามแบบผสม (Jumble) โดยแอปพลิเคชันจะแสดงชื่อผู้เล่นทุกคนในชั้นเรียน และมีการเสริมแรงทุกครั้งที่ตอบคำถาม โดยแสดงผลการตอบคำถามในการแข่งขัน และอันดับของผู้เข้าร่วมแข่งขันแบบทันทีทันใดหลังการตอบคำถาม แต่ละคำถามและเกมเสร็จสิ้น นอกจากนั้นยังมีวิธีการใช้งานที่ง่ายและสะดวก เกมคาฮูท (Kahoot) เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่เหมาะสมสำหรับผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน ทบทวน ฝึกทักษะ หรือทดสอบทั้งรายบุคคลและเป็นกลุ่มย่อยระหว่างเรียน

พร้อมเพื่อน จันทรันวล (2560 : 27) ได้กล่าวว่า ลักษณะของเกมคาฮูท เป็นลักษณะสื่อการเรียนการสอน ที่ผู้สอนใช้เป็นสื่อกลางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ตามที่ได้ตั้งวัตถุประสงค์ เป็นการดึงดูดความสนใจของผู้เรียน โดยผ่านการเลือกตอบคำถามจากเกมคาฮูทในรูปแบบคำถามให้เลือกตอบ (Quiz) ซึ่งตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

สุธนา สิริขันธ์พันธ์ (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	เขลตา เซปตินา มาร์ช่า และคณะ	พร้อมเพื่อน จันทรวาด	สุธนา สิริขันธ์พันธ์	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 จันทร์นวล (2560 : 26) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูท (Kahoot) เป็นการสร้างชุดคำถามให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสอน เพื่อฝึกฝนทักษะเพื่อเรียนรู้เนื้อหาสาระ หรือเพื่อเรียนรู้ความจริงของสถานการณ์ ผู้สอนต้องสังเกตให้ชัดเจนก่อนที่จะสร้างชุดคำถาม และความพร้อมของผู้เรียน

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

ชลธิชา เลิศวิสุทธิพันธ์ (2562 : 45) ได้กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมคาฮูทนั้นมีความเหมาะสมทำให้เกิดประโยชน์สามารถช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเป็นการเรียนที่ครูผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง สามารถนำเกมคาฮูทมาวัดความสามารถนักเรียนได้เป็นอย่างดี สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนและนักเรียนตลอดจนระหว่างนักเรียนกับนักเรียน สร้างบรรยากาศที่สนุกสนานกระตุ้นการเรียนรู้ให้กับนักเรียนมากขึ้น ทั้งนี้เกมคาฮูท (Kahoot) เป็นสื่อที่ใช้ง่าย 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 การเดาชนิดหนึ่งโดยให้ผู้อ่านเดาลำดับที่อ่านนั้นตรงกับความคิดที่ตนคาดหวังไว้หรือไม่” 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 จึงมีความเหมาะสมที่นำเกมคาซุทที่มาบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบคำถามแบบให้เลือกตอบ (Quiz)

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

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ร่วมกับเกมคาซุท ที่ได้นำการจัดการเรียนรู้โดยแนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ ตามแนวคิดของเมอร์ดีออกซ์ที่คิดพัฒนาไว้ทั้งหมด 7 ขั้นตอน ซึ่งนำเกมคาซุทมาบูรณาการร่วมทั้งหมด

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

มณฑลที วรานนท์จิราโชติ (2565 : 67) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสำคัญในการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ผู้สอนได้เตรียมการล่วงหน้าหรือวางแผนการสอน และเรียบเรียงเนื้อหาตามความยากง่าย หรือสอดคล้องต่อบริบทได้อย่างเหมาะสมมากกว่านั้น การเขียนแผนการสอนเป็นอีกหนึ่งวิธี ที่ทำให้ผู้สอนได้ศึกษาหาความรู้ เพื่อให้นำไปปรับปรุงพัฒนาแผนการสอนให้ดียิ่งขึ้น เช่น วิธีการสอนเทคนิคการสอน และนวัตกรรมสื่อการจัดการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสัมฤทธิ์ผล ทางการเรียนรู้ 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 คำจตุรัส (2560 : 6 - 54) ได้กล่าวว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบทั้งหมด 8 ส่วน ได้แก่

1. ชื่อวิชา กลุ่มสาระการเรียนรู้ ระดับชั้น ชื่อหน่วยการเรียนรู้ ชื่อเรื่อง และระยะเวลาที่สอน

2. สารระการเรียนรู้หรือหัวเรื่อง เป็นการเขียนระบุเนื้อหาของบทเรียนหรือเรื่องที่จะสอน การเรียงลำดับสารระการเรียนรู้หรือหัวเรื่อง จะต้องจัดลำดับตามเนื้อหาที่ต้องการก่อนเรียนหลังเรียน และตามลำดับความยากง่าย

3. สารระสำคัญหรือมโนคติ เป็นการเขียนหัวข้อเรียงลำดับตามสารระการเรียนรู้หรือหัวเรื่องหรือเขียนเป็นความเรียงโดยระบุเฉพาะส่วนที่แก่นของบทเรียนนั้น

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

มณฑล วรานนท์จิราโชติ (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

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องและมีลักษณะใกล้เคียงกับความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวทางบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (MIA) และเกมคาฮูท (Kahoot) ซึ่งมีผู้วิจัยศึกษา มีดังนี้

เมอร์ดีออกซ์ (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 นักเรียนมีความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนอ่านแบบ 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 และนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการจัดการเรียนรู้เรื่องการแต่งบทร้อยกรองประเภทกลอนสุภาพ โดยใช้แบบฝึกทักษะร่วมกับเกม Kahoot ช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้และมีความสามารถแต่งกลอนสุภาพได้ดีขึ้น มีความสุขในการเรียนมากขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาไทยมากขึ้น

ชนิกานต์ โนหลักหมื่น (2563 : 50 - 51) ได้ศึกษาความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ โดยวิธีสอนแบบบูรณาการของเมอร์ดีออกซ์ (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