การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลตาก จังหวัดตาก

GAMIFICATION TEACHING AND LEARNING MANAGEMENT TO DEVELOP ENGLISH READING SKILL OF GRADE 3 STUDENTS IN ANUBANTAK SCHOOL, TAK PROVINCE

สโรชา อินสุข[1], เกียรติชัย สายตาคำ[2], ดุษฎี รังษีชัชวาล[3]

Sarocha Insuk[1], Kiattichai Saitakham[2], Dusadee Rangseechatchawan[3]

(Received: March 31, 2025 ; Revised: May 25, 2025 ; Accepted: June 18, 2025)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลตาก จังหวัดตาก 2) พัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน และ 3) เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ก่อนและหลังเรียน กลุ่มตัวอย่างคือ ครูกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 9 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลตาก จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัยได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน และแบบทดสอบพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าสถิติ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษมีความ

[1] นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิทยาการจัดการเรียนรู้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Student, Master of Education in leaning Management Science, Graduate School, Chiang Mai Rajabhat University. e-mail: sarocha.insuk@gmail.com

[2] อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Instructor, Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University.
e-mail: kiattichai_sai@cmru.ac.th

[3] อาจารย์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
Instructor, Faculty of Humanities and Social Sciences, Chiang Mai Rajabhat University.
e-mail: dusadee_ran@cmru.ac.th

เหมาะสม อยู่ในระดับมากที่สุด และ 3) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

คำสำคัญ: ความสามารถด้านการอ่านภาษาอังกฤษ การจัดการเรียนรู้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

Abstract

The purposes of this research were to 1) investigate the conditions and problems of learning management to develop English reading abilities of grade 3 students at Aunbantak School, Tak Province, 2) develop a learning management plans with gamification techniques to develop reading abilities of grade 3 students, and 3) compare the pre-post learning management with gamification techniques to develop reading abilities of grade 3 students. The sample consisted of 9 English teachers and 30 grade 3 students at Aunbantak School, using simple random sampling. The instruments were an in-depth interview, questionnaires, learning management plans with gamification techniques, and English reading ability development tests. Statistical analyses were t-tests, mean, standard deviation, and content analysis. The findings showed that 1) the appropriateness of the learning management with gamification techniques to develop reading abilities of grade 3 students was the highest; 2) The appropriateness of the development of the English learning management with gamification techniques to develop reading abilities of grade 3 students was the highest; and 3) the English reading abilities of grade 3 students after experiencing gamification technique were higher with 0.05 significant difference.

Keywords: English Reading Abilities, Learning Management, Gamification Teachniques

บทนำ

ปัจจุบันความก้าวหน้าทางด้านข้อมูลข่าวสารและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ส่งผลให้บุคคลเกิดการรับรู้และแสวงหาข้อมูลข่าวสารโดยอาศัยภาษาต่างประเทศ การรู้ภาษาต่างประเทศจึงเป็นสิ่งจำเป็นที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะภาษาไม่ใช่เป็นเพียงเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่ต้องการหรือการประกอบอาชีพเท่านั้น ยังเป็นข้อมูลในการติดต่อสื่อสาร การเจรจาต่อรอง การแข่งขัน และความร่วมมือทั้งทางด้านเศรษฐกิจและการเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุนี้กระทรวงศึกษาธิการจึงตระหนักถึงความสำคัญและความจำเป็นที่จะต้องเร่งพัฒนาคุณภาพการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ เพื่อให้คนไทยมีความรู้ความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการติดต่อสื่อสารและในการตอบสนองความเป็นภาษาสากลมุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาต่างประเทศ

สื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ แสวงหาความรู้ ประกอบอาชีพและศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น รวมทั้งมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องราวและวัฒนธรรมอันหลากหลายของประชาคมโลก และสามารถถ่ายทอดความคิดและวัฒนธรรมไทยไปยังสังคมโลกได้อย่างสร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

จากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-NET) กลุ่มสาระภาษาอังกฤษของโรงเรียนอนุบาลตาก พบว่า มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ 3 ปีย้อนหลังคือ ปี พ.ศ.2565 อยู่ระดับต่ำกว่าประเทศ 1.60 พ.ศ.2566 อยู่ระดับต่ำกว่าประเทศ 0.30 และปี พ.ศ. 2567 อยู่ระดับต่ำกว่าประเทศ 0.83 ทั้งนี้จากประสบการณ์ของผู้วิจัยซึ่งทำการสอนวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีปัญหาด้านการอ่าน อ่านประโยค อ่านเนื้อเรื่องไม่เข้าใจ เนื่องจากไม่สามารถสะกดคำได้ ซึ่งปัญหาดังกล่าวส่งผลไปถึงนักเรียนที่เรียนในระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายทำให้นักเรียนประสบภาวะอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ ดังนั้น การจัดการศึกษาในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ควรมุ่งเน้นพัฒนาศักยภาพการอ่านภาษาอังกฤษ เพราะเป็นทักษะที่นักเรียนใช้แสวงหาความรู้ ความบันเทิง และสามารถนำไปใช้ในการดำรงชีวิตพื้นฐานได้ เนื่องจากสังคมปัจจุบันมีเอกสารสิ่งพิมพ์ วารสาร หนังสือ ตำราเรียน ประกาศ ฉลากคำแนะนำในการใช้ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ หรือแม้แต่การค้นคว้าข้อมูลทางอินเตอร์เน็ตล้วนต้องใช้ทักษะการอ่านเป็นสิ่งสำคัญ (ธนิษฐา พรมกอง, 2553) ซึ่งการพัฒนาทักษะการอ่านควรมีการพัฒนาตั้งแต่ยังอยู่ในวัยเด็กเล็กเพื่อซึมซับการอ่านและการจดจำคำศัพท์ แต่ควรจะมีเนื้อหาที่อ่านและคำศัพท์ที่เหมาะสมกับช่วงวัยและเทคนิคการสอนที่เร้าใจและหลากหลายเพื่อตอบสนองนักเรียนให้บรรลุจุดประสงค์และยกระดับผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีแนวคิดในการนำรูปแบบและองค์ประกอบของการเล่มเกมมาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเล่นเกม จึงสามารถเปลี่ยนการเรียนรู้ในห้องปกติให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมือนการเล่มเกมและเต็มไปด้วยความสนุกสนานได้ ซึ่ง K. M. Kapp et al. (2012) ได้แบ่งประเภทของเกมมิฟิเคชันไว้ 2 ประเภท คือ

1. เกมมิฟิเคชันเชิงโครงสร้าง (Structural Gamification) คือ การใช้องค์ประกอบของเกมซึ่งประกอบไปด้วย คะแนน เหรียญตรา ความสำเร็จ และระดับ ในการผลักดันนักเรียนผ่านเนื้อหาที่ไม่มีการดัดแปลงหรือที่มีการเปลี่ยนแปลงแล้ว โดยเนื้อหามิใช่ส่วนที่เป็นเกม เป็นเพียงโครงสร้างที่ทำหน้าที่เสมือนเกม โดยมีเป้าหมายหลักอยู่ที่การกระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ด้วยการได้รับรางวัล

2. เกมมิฟิเคชันเชิงเนื้อหา (Content Gamification) เป็นการใช้องค์ประกอบของเกมและการคิดในรูปแบบของเกมเพื่อปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้มีความคล้ายกับเกมมากขึ้นหรือเป็นการเพิ่มองค์ประกอบทำให้เนื้อหามีความใกล้เคียงกับเกมแต่ไม่ใช่เกม เพียงแต่เป็นการเพิ่มบริบทหรือกิจกรรมที่ใช้ภายในเกมไปสู่เนื้อหาการสอน ตัวอย่างเช่น การสร้างความท้าทายของการนำเข้าสู่บทเรียนแทนการบอกวัตถุประสงค์ การเพิ่มเรื่องราวในวิชาปฏิบัติ

เกมมิฟิเคชันส่งผลบวกต่อผลลัพธ์ในการเรียนรู้ของนักเรียน เช่น ช่วยสร้างแจงจูงใจ ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน เสริมสร้างจินตนาการ ช่วยฝึกทักษะในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจของนักเรียนให้สูงขึ้น รวมถึงสร้างความผูกพันในการเรียน ผลการเปรียบเทียบผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิคกลุ่มแข่งขันร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นั้น คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 (ทิฆัมพร แตะต้อง และวราภรณ์ ไทยมา, 2566)

จากการศึกษาความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการจัดการเรียนรู้ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้การอ่านเพื่อความเข้าใจเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพและปัญหาของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
2. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
3. เพื่อเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

วิธีการวิจัย

ประชากร ประกอบด้วย 1. ครูกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 9 คน และ 2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลตาก อำเภอเมืองตาก จังหวัดตากประจำภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 7 ห้องเรียน รวมทั้งหมด 244 คน

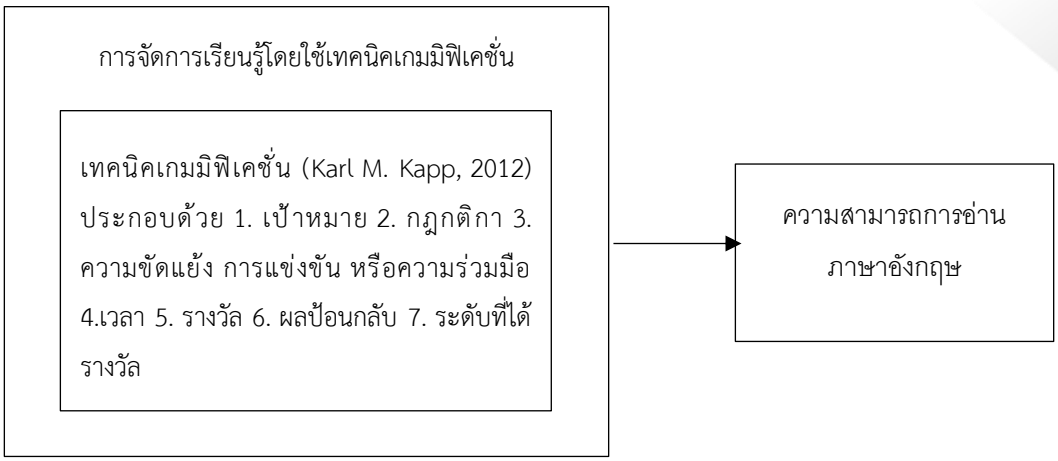
กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 การศึกษา 2567 1 ห้องเรียน จำนวน 30 คน ได้มาโดยการเลือกตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น (Independent variable) ได้แก่ การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม (Dependent variable) ได้แก่ ความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ

กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานของการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสมสำหรับการจัดการเรียนรู้

3. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สูงขึ้นหลังจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เครื่องมือการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์เชิงลึกต่อบริบทของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ประกอบด้วย 4 หัวข้อคำถามคือ มุมมองด้านการจัดการศึกษา มุมมองด้านเทคนิคและวิธีการสอน มุมมองด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ และมุมมองด้านผู้นำการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ซึ่งขั้นตอนการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึก

1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์เชิงลึกต่อบริบทของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ

1.3 นำแบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ลงคะแนนข้อคำถามเพื่อใช้คำนวนค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อ

คำถามและวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) และทำการคัดเลือกข้อคำถามตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไปเพื่อนำมาใช้ในการสัมภาษณ์

1.4 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญโดยเพิ่มเติมประเด็นคำถามในมุมมองด้านการจัดการศึกษา และมุมมองด้านทักษะการอ่านภาษาอังกฤษ

1.5 นำแบบสัมภาษณ์เชิงลึกที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปเก็บข้อมูลจากประชากร จำนวน 9 คน รวบรวมข้อมูล วิเคราะห์บริบทของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษของโรงเรียนอนุบาลตากต่อไป

2. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งขั้นตอนการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

2.2 สร้างแบบสอบถามความความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษโดยสร้างข้อคำถามที่ครอบคลุมเนื้อหาการวิจัย กำหนดให้แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ

2.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็นที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความถูกต้องและความเหมาะสมของเนื้อหา (Content Validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ลงคะแนนข้อคำถามเพื่อใช้คำนวนค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์การวิจัย (Index of Item Objective Congruence: IOC) และทำการคัดเลือกข้อคำถามตั้งแต่ 0.67 ขึ้นไปเพื่อนำมาใช้ในการสอบถาม

2.4 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญในด้านการจัดกิจกรรมการอ่านโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันให้บรรลุเป้าหมายของการอ่านจะได้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มากขึ้น

2.5 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปเก็บข้อมูลจากประชากรจำนวน 9 คน รวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษของโรงเรียนอนุบาลตากต่อไป

3. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษ จำนวน 10 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนอนุบาลตาก และแนวทางสำหรับครูในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยวิเคราะห์สาระการเรียนรู้ มาตรฐานการเรียนรู้ คำอธิบายรายวิชา หน่วยการเรียนรู้ ตัวชี้วัดต่าง ๆ ที่หลักสูตรกำหนดไว้ และแนวคิด ทฤษฎีจากหนังสือวารสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในและต่างประเทศ

3.2 คัดเลือกเนื้อหาที่ใช้ในการทดลองจากหนังสือ Oxford read and imagine (Level2 ; 450 headwords: oxford) โดยเลือกเรื่องที่มีเนื้อหาที่สอดคล้องกับหลักสูตร ตัวชี้วัด และหน่วยการเรียนรู้จากแบบเรียน จำนวน 10 เรื่องดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	เรื่อง In the Big City
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	เรื่อง Sheep in the Snow
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	เรื่อง The Race
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	เรื่อง The Big Snowball
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	เรื่อง Stop the Machine
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6	เรื่อง Clunk's New Job
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7	เรื่อง The Big Storm
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8	เรื่อง Clunk in the Clouds
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9	เรื่อง Can You See Lions?
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 10	เรื่อง Where on Earth Are we ?

3.3 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษตามลำดับขั้นตอนของวิธีการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 10 แผน จากนั้นนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์เพื่อพิจารณาความถูกต้องและความเหมาะสมของลำดับขั้นตอน ความสอดคล้องของเนื้อหา สาระสำคัญ มาตรฐานการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

3.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้วเสนอผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านเพื่อประเมินความถูกต้องเหมาะสมด้านภาษา ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ทั้งหมด 7 ด้าน ได้แก่ ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้ มาตรฐานการจัดการเรียนรู้และตัวชี้วัด สาระการเรียนรู้ จุดประสงค์การเรียนรู้ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่ออุปกรณ์การจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผล

3.5 นำคะแนนจากการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ทซึ่งมีค่าเท่ากับ 4.69 อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด

3.6 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยการใช้รูปภาพ สื่อ ขนาดตัวอักษรให้เหมาะสม และภาษาที่เข้าใจง่าย เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

3.7 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบทดสอบพัฒนาความสามารถการอ่าน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษด้วยการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

4.2 สร้างแบบทดสอบพัฒนาความสามารถการอ่าน ก่อนและหลังเรียนจากเนื้อหาในแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน แบบตัวเลือก 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสาระการเรียนรู้ เกณฑ์การวัดความสามารถการอ่าน เนื้อหา จำนวนข้อสอบที่ต้องการใช้จริง โดยเลือกใช้ข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ ระหว่าง 0.67-1.00 ถือเป็นแบบทดสอบที่อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

4.3 นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น เสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความถูกต้องเหมาะสมของความสอดคล้องเนื้อหากับหลักสูตรมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

4.4 ปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญโดยใช้คำตอบในตัวเลือกให้สั้นและกระชับ และใช้คำศัพท์เข้าใจได้ง่าย เนื่องจากเป็นเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น

4.5 นำแบบทดสอบที่แก้ไขไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/4 โรงเรียนอนุบาลตาก จำนวน 30 คน แล้วนำผลไปที่ได้การทดสอบมาหาค่าอำนาจจำแนก (r) ได้เท่ากับ 0.49 ค่าความยากง่าย (p) ได้เท่ากับ 0.67 และค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์-ริชาร์ดสัน ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.93

4.6 แก้ไขคำถามตัวเลือก ตัดข้อความที่ใช้ไม่ได้ให้เหลือ 30 ข้อ

4.7 จัดพิมพ์แบบทดสอบฉบับสมบูรณ์เพื่อนำไปใช้ในการวิจัย

การรวบรวมข้อมูล

1. ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกและสอบถามความคิดเห็นต่อบริบทของการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษกับครูผู้สอนในกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) เพื่อนำมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับบริบทของโรงเรียน

2. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 30 ข้อ

3. ดำเนินการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 10 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 20 ชั่วโมง มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมดังนี้

3.1 ขั้นเตรียมเนื้อหา โดยครูผู้สอนเริ่มตั้งกฎกติการ่วมกัน นำเสนอเนื้อหาและบทอ่านรูปแบบการบรรยาย การแข่งขัน การสะสมแต้ม การรับรางวัล โดยมีการใช้สื่อการสอนเข้าร่วมมีกิจกรรม มีเวลาที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจมุ่งมั่นในการเรียน

3.2 ขั้นเรียนรู้ ครูอธิบายกฎ กติกาในการแข่งขันอีกครั้งเพื่อความเข้าใจ พร้อมทั้งบอกวิธีการสะสมแต้มเพื่อรับรางวัล ร่วมศึกษาเนื้อหาของบทเรียน โดยร่วมด้วยช่วยกันอ่าน หาความรู้ และความหมายของคำที่อ่าน

3.3 ขั้นแข่งขัน ครูกำหนดว่าคาบเรียนนี้เป็นการแข่งขันแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม แบบคู่ เพื่อเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถและความตื่นเต้นของนักเรียนและเริ่มการแข่งขันเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามกฎกติกาที่กำหนดร่วมกัน

3.4 ขั้นยอมรับความสำเร็จ โดยการรวมคะแนนแบบเดี่ยว แบบกลุ่ม กล่าวยกย่องชมเชยกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดให้นักเรียนแสดงความยินดีด้วยการปรบมืออีกทั้งให้กำลังใจกับเพื่อนที่ได้คะแนนน้อยเพื่อเสริมสร้างกำลังใจในการทำกิจกรรมในครั้งถัดไป

4. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ 30 ข้อ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามโดยนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบคำบรรยาย และวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)

2. ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญและนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินแบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ตามวิธีของลิเคิร์ท

3. หาค่าสถิติพื้นฐานได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบพัฒนาความสามารถในการอ่าน ก่อนและหลังเรียน

4. เปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การทดสอบค่าสถิติ t-test

ผลการวิจัย

1. สภาพและปัญหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนอนุบาลตาก จังหวัดตาก

1.1 จากการสัมภาษณ์เชิงลึก ครูกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) จำนวน 9 คน พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นเทคนิคการจัดบรรยากาศการเรียนการสอนแบบให้รางวัลและสิ่งเร้าให้กับนักเรียน เพื่อเป็นแรงจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดการแข่งขัน ส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นที่ต้องการจะเอาชนะและตั้งใจที่จะบรรลุเป้าหมายได้มากขึ้น

1.2 จากแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แสดงผลการวิจัยในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ข้อ	ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้	$\bar{x}$	sd.	ระดับความคิดเห็น	ลำดับที่
1.	ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.78	0.56	มากที่สุด	1
2.	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.45	มากที่สุด	3
3.	ด้านการวัดและประเมินผล	4.56	0.08	มากที่สุด	4
4.	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.70	0.54	มากที่สุด	2
	โดยภาพรวม	4.69	0.38	มากที่สุด	-

จากตารางที่ 1 ความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.69, sd. = 0.38) เมื่อแยกพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ มีความเหมาะสมเป็นอันดับแรก ($\bar{x}$ = 4.78, sd. = 0.56) รองลงมาคือด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการอ่านภาษาอังกฤษ ($\bar{x}$ = 4.70, sd. = 0.54) อันดับ 3 คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการอ่านภาษาอังกฤษ ($\bar{x}$ = 4.67, sd. = 0.45) และอันดับที่ 4 คือ ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{x}$ = 4.56, sd. = 0.08)

2. การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 แสดงผลการวิจัยดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความเหมาะสมของเนื้อหากับวัตถุประสงค์แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{x}$	sd.	ผลการประเมิน
1. In the Big City	4.96	0.14	เหมาะสมมากที่สุด
2. Sheep in the Snow	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
3. The Race	4.92	0.19	เหมาะสมมากที่สุด
4. The Big Snowball	4.84	0.25	เหมาะสมมากที่สุด
5. Stop the Machine	4.96	0.14	เหมาะสมมากที่สุด
6. Clunk’s New Job	4.96	0.14	เหมาะสมมากที่สุด
7. The Big Storm	4.96	0.14	เหมาะสมมากที่สุด
8. Clunk in the Clouds	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
9. Can You See Lions?	5.00	0.00	เหมาะสมมากที่สุด
10. Where on Earth Are we?	4.96	0.14	เหมาะสมมากที่สุด
ภาพรวม	4.96	0.09	เหมาะสมมากที่สุด

จากตารางที่ 2 ความเหมาะสมของเนื้อหากับวัตถุประสงค์แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.96, sd. = 0.09) เมื่อแยกพิจารณาเป็นรายแผน พบว่า แผนการเรียนรู้เรื่อง Sheep in the Snow, Clunk in the Clouds และ Can You See Lions? มีความเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{x}$ = 5.00, sd. = 0.00) รองลงมาคือ แผนการเรียนรู้เรื่อง In the Big City, Stop the Machine, Clunk' s New Job, The Big Storm และ Where on Earth Are we? ($\bar{x}$ = 4.96, sd. = 0.14) ตามลำดับ

3. การเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แสดงผลการวิจัยดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	N	$\bar{x}$	sd.	t	Sig.
ก่อนการจัดการเรียนรู้	30	15.83	4.37		
หลังการจัดการเรียนรู้	30	25.57	5.53	12.92*	0.001
ผลต่าง		9.74	1.16		

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 คะแนนความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คน ก่อนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยร้อยละ15.83 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตราฐานเท่ากับ 4.37 และหลังการจัดการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 25.57 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.53 มีค่าผลต่างเพิ่มขึ้นเฉลี่ยร้อยละ 9.74 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตราฐานเท่ากับ1.16 เมื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของนักเรียนก่อนการจัดการเรียนการเรียนรู้และค่าเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้ พบว่า ค่าเฉลี่ยหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าค่าเฉลี่ยก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสัมภาษณ์เชิงลึกและแบบสอบถามครูผู้สอนกลุ่มสาระภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) พบว่า การจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดย

ภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$=4.69,S.D.=0.38) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้มีความเหมาะสมมากที่สุดเป็นอันดับ 1 เนื่องจากการจัดการบรรยากาศในการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันช่วยส่งเสริมให้นักเรียนร่วมมือกันทำงาน อภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน นอกจากนี้การแข่งขันแบบเกมมิฟิเคชันยังช่วยเร้าความสนใจและกระตุ้นการทำกิจกรรมของนักเรียน ซึ่งเหมาะสมกับบริบทของทางโรงเรียนที่ต้องการพัฒนาภาษาอังกฤษของนักเรียนให้นักเรียนสามารถใช้ภาษาอังกฤษเพื่อค้นคว้าหาความรู้ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุด และสอดคล้องกับพระมหาสุวัฒน์ กิตฺติเมธี (คงยืน) และสมควร นามสีฐาน (2022) ที่ได้กล่าวไว้ว่าการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุข เป็นสิ่งสำคัญในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพและส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถรับผิดชอบควบคุมดูแลตนเองได้ในอนาคต

2. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ พบว่า มีความเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ($\bar{X}$=4.96, S.D.=0.09) เนื่องจากแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 10 แผนได้นำเอาแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาเป็นสิ่งเร้าและกระตุ้นความสนใจ โดยการประยุกต์เทคนิคทั้ง 7 ขั้นประกอบด้วย 1. เป้าหมาย 2. กฎ กติกา 3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ 4. เวลา 5. รางวัล 6. ผลป้อนกลับ 7. ระดับที่ได้รางวัล ลงในแผนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชนัตถ์ พูนเดช และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2016) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีหลักการออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนในปัจจุบันเป็นอย่างดี โดยการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย มีรูปแบบกติกาที่ตกลงร่วมกัน ช่วยให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำงานมากขึ้นและสอดคล้องกับงานวิจัยของอัรฮาวี เจ๊ะสะแม นันทวันนาคอร่าม และ สำราญ ผลดี (2560) ที่พบว่า การนำเอาแนวคิดเกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจูงใจ ทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง (Goal) ได้เป็นอย่างดี

3. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังเรียน พบว่า ความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้นหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับชนัตถ์ พูนเดช (2016) ที่ได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบด้วยขั้นนำเสนอเนื้อหา ตกลงกฎกติกาที่ตั้งขึ้นร่วมกัน ขั้นการเรียนการสอน ขั้นสรุปผล โดยได้รับรางวัลตามที่กำหนดไว้หากนักเรียนบรรลุเป้าหมาย เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับขั้น (levels) การได้รับรางวัล (Rewards) สินค้าเสมือน (Virtual goods) กระดานผู้นำ (Leaderboards) การให้ ของขวัญแก่กัน (gifting and charity) จะทำให้นักเรียนเกิดความสนใจและมีเจตคติที่ดีต่อการอ่านภาษาอังกฤษมากขึ้นอีกทั้งยังได้สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัชชาภรณ์ สาโรจน์ (2565) ที่พบว่า

ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ข้อเสนอแนะการวิจัย

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. บทอ่านที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนควรมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน โดยเนื้อหาควรมีความยาก ง่ายเหมาะสมกับวัยและช่วงชั้น ควรมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันหรือมีเนื้อหาที่เกี่ยวกับการเรียนของนักเรียนเพราะจะช่วยให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาที่อ่านได้มากขึ้น เนื้อหาที่เตรียมควรเป็นเนื้อหา หรือตัวอักษรที่ใหญ่และพอเหมาะกับนักเรียน หากบทความมีภาพประกอบเป็นสี ควรเตรียมบททดสอบที่เป็นสีเช่นเดียวกัน ผู้เรียนจะได้ไม่สับสนระหว่างอ่านและทำแบบทดสอบ

2. ขั้นตอนนำเสนอเนื้อหาของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษ ควรอธิบายจุดประสงค์ของการเรียนรู้ทุกครั้ง มีการทบทวนคำศัพท์ที่เรียนไปเมื่อชั่วโมงที่แล้ว มีการกำหนดกฎ กติกา มารยาทในการเล่นเกมให้นักเรียนเข้าใจและรับทราบข้อตกลงทุกครั้งเพื่อป้องกันการเข้าใจผิดของนักเรียนในการเริ่มต้นชั่วโมงใหม่

3. เวลาและสถานที่ในการจัดการเรียนรู้ ควรจัดสถานที่ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของนักเรียนที่จะสามารถทำกิจกรรมหรือตอบสนองต่อการอ่าน อีกทั้งเวลาที่กำหนดในการจัดการเรียนรู้ควรมีการจัดเวลาที่เหมาะสมในเนื้อหาแต่ละเนื้อหา

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษสามารถนำไปปรับใช้ในกลุ่มสาระอื่นได้ อีกทั้งยังสามารถใช้ได้กับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในด้านอื่น ๆ ได้ เช่น การฟัง การพูด และการเขียน

2. การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถการอ่านภาษาอังกฤษสามารถนำไปต่อยอดในระดับชั้นที่สูงกว่า หรือน้อยกว่าได้ แต่ต้องมีเนื้อหาและความยากง่ายที่เหมาะสมกับวัย และการตั้งเงื่อนไขรางวัล ให้เหมาะสมกับวัยของเด็กแต่ละปี

เอกสารอ้างอิง

Chasamae, A., Nakaram, N., & Phondi, S. (2017). Kān̄phatthanā tonbæ̀p kēm čhamlōn̤g sathān̄thī thō̜n̤gthīeo doī kānchai rūpbæ̀p kēm mi khō̜chan kō̜rānī suksā kēm pu ranā wā sō̜ thō̜n̤gthīeo phā phlœ̄n. [Development of a Prototype of a Tourist Attraction Simulation Game Using a Game Format of Virtualization Case

Study: Purnawas Game Papleen Tourism]. *Academic Journal of Thonburi University (Science and Technology), 1*(1), 14-23.

อัรฮาวี เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม, และสำราญ ผลดี. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวโดยการใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชัน กรณีศึกษา เกมปุรณาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี), 1*(1), 14-23.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education.* San Francisco, CA: Pfeiffer.

Kittimethi (KhongYuen), P., & Namsithan, S. (2022). Botbāt khrū nai kānsāng banyākāt kānrīanrū hai phū rīan mī khwāmsuk. [The Role of the Teacher in Creating a Learning Atmosphere for Students to be Happy]. *Journal of MCU Ubon Review, 7*(3), 587-596.

พระมหาสุวัฒน์ กิตฺติเมธี(คงยืน), และสมควร นามสีฐาน. (2565). บทบาทครูในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีความสุข. *วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 7*(3), 587-596.

Ministry of Education. (2008) . *Laksūt kǣn klāng kānsuksā naphūn thān Phutthasakkarāt 2551. [Basic Education Core Curriculum 2008].* Bangkok: Guru Sabha Ladprao.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

Phromkoṇg, T. (2010). *Kānphatthanā bǣp fuk thaksa kā ra ʻān chǎpchǎi khwām phāsā ʻAngkrit samrap nakrīan namat yom suksā pī thī 1. [Development of English Reading Comprehension Skills Practice for Students Secondary 1].* (Master's thesis, Ubon Ratchathani Rajabhat University).

ธนิษฐา พรมกอง. (2553). *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1*. (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี).

Phundet, C., & Loetphonkunrattana, T. (2016). Nǣothāng kānchǎtkān rīanrū dūai nǣokhit kēm mi khoṇchan [Learning Management with the Gamification Concept]. *Journal of Education Naresuan University, 18*(3), 331-339.

ชนัตถ์ พูนเดช, และธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *Journal of Education Naresuan University, 18*(3), 331-339.

Sarot, N. (2022). *Kānchǎtkān rīanrū doī chai theknik kēm mi khoṇchan phūa songsœ̄m khwāmsāmāt nai kā ra ʻā napha sā ʻAngkrit phūa khwāmkhaochǎi samrap nak rīan namat yom suksā pī thī soṇng rongrīan ʻuthai witthayākhom*

čhangwat ʻUthai Thān̄ī. [Learning Management Using Game Modification Techniques to Promote English Reading Ability for Comprehension. For Grade 2 Students of Uthai Wittayakom School, Uthai Thani Province]. (Master's Independent Study, Naresuan University).

ณัชชาภรณ์ สาโรจน์. (2565). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี.* (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).

Taetong, T., & Thaima, W. (2023). Kān̄phatthanā phon kān̄rīanrū kham sap phāsā ʻAngkrit doi chai kān̄rīanrū bǣp rūammū theknik klum khǣng khan roy̰wo̱ makap kēm mi kho̱chan samrap nak rīan chan prathom suksā pī thī 1. [Development of English Vocabulary Learning Outcomes Using Cooperative Learning in Competitive Group Techniques and Games for Grade 1 students]. *Parmita Journal, Dharma Studies Research Center, Wat Weapon Viksitaram Student Office, 5*(2), 67-79.

ทิฆัมพร แตะต้อง, และวราภรณ์ ไทยมา. (2566). การพัฒนาผลการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้การเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิคกลุ่มแข่งขัน ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารปารมิตา ศูนย์วิจัยธรรมศึกษา สำนักเรียนวัดอาวุธวิกสิตาราม, 5*(2), 67-79.