

การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

Development of Grade 9 Students' English Reading Comprehension Achievement Through the Use of Reciprocal Teaching and Gamification

ปิยธิดา มีชะคะ^{1*} และภัทร์ธีรา เทียนเพิ่มพูล²

Piyatida Meechaka^{1*} and Patteera Thienpermpool²

¹นักศึกษา ปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

²อาจารย์ ภาควิชาการสอนภาษานานาชาติ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

^{1*}Master Student of Education Program in English Teaching Faculty of Education Silpakorn University

²Lecturer from the Department of International Language Teaching Faculty of Education Silpakorn University

*Corresponding Author Email: meechaka_p2@silpakorn.edu

Received: 15 October 2023

Revised: 1 November 2023

Accepted: 4 November 2023

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ มีเครื่องมือในการวิจัย ประกอบด้วย (1) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน (2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และ (3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยมีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 28 คน โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์รินสูตร) ซึ่งกำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โดยการสุ่มแบบกลุ่ม แล้วนำข้อมูลที่รวบรวมได้จากเครื่องมือการวิจัยมาวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$, $SD = 0.74$).

คำสำคัญ: การสอนอ่านภาษาอังกฤษ, การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท, เกมมิฟิเคชัน

Abstract

The purpose of this research were 1.to investigate grade 9 students' English reading comprehension achievement before and after using reciprocal teaching and gamification and 2. to investigate students' opinion toward the use of reciprocal teaching and gamification. This study is a form of quantitative research. The following research instruments were used (1) lesson plans using reciprocal teaching and gamification (2) an English reading comprehension achievement test and (3) a questionnaire surveying students' opinion toward the use of reciprocal teaching and gamification. The research sample was 28 students from Wat Pratumkanavat (Nipathirinnasut) School who were enrolled in the English course (E23101) during the first semester of the 2023 academic year and were selected by cluster sampling. Then the data collected from the

research tools were analyzed using descriptive statistics consisting of percentage, mean, and standard deviation. and compared by t-test. The results of the research were as follows: 1) the students' English reading comprehension achievement after using reciprocal teaching and gamification was higher than before at the .05 significance level and 2) the students' opinion toward the use of reciprocal teaching and gamification was at a high level ($\bar{x}$ = 4.07, SD = 0.74).

Keywords: English Reading Comprehension, Reciprocal Teaching, Gamification

บทนำ

การอ่านเป็นเครื่องมือสื่อสารสำคัญและจำเป็นสำหรับมนุษย์ทุกคน เพราะเป็นสิ่งอำนวยความสะดวกแก่ผู้อ่านทุกเพศ ทุกวัย ตั้งแต่การดำเนินชีวิต การศึกษา การทำงาน ตลอดจนการพักผ่อน การสะสมประสบการณ์ และความคิดจากการอ่านจะช่วยให้คนเรา หาคำตอบของปัญหาที่ต้องการได้ ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม ผู้ที่รักในการอ่านจึงเป็นผู้ที่สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี ยิ่งไปกว่านั้นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการอ่านเพื่อการเรียนรู้คือการอ่านช่วยเพิ่มพูนความรู้ ผลสัมฤทธิ์ และสร้างประสบการณ์ให้กับผู้อ่าน จึงทำให้ผู้อ่านพัฒนาทางด้านสติปัญญาด้วยการนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปบูรณาการกับความคิดเดิมของตนเอง จนทำให้เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่มีรูปแบบเฉพาะตัวของบุคคล ผู้ที่มีนิสัยรักการอ่านและมีทักษะในการอ่านที่ดีย่อมสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาหาความรู้ได้อย่างเต็มที่ อีกทั้งผู้ที่รักการอ่านยังสามารถช่วยสังคมให้เจริญก้าวหน้าและพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว รวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับTanyabud (2012) กล่าวว่า การอ่านเป็นกุญแจสำคัญในการแสวงหาความรู้มากมายในโลกใบนี้ เพราะการอ่านมีความจำเป็นต่อชีวิตของคนในยุคปัจจุบันยิ่งกว่าสมัยยุคที่ผ่านมา ดังนั้นผู้ที่มีความสามารถในการอ่านจะสามารถช่วยสังคมให้เจริญพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ด้วยความสำคัญของการอ่านที่มีอิทธิพลต่อความคิดรวมทั้งการพัฒนาของคนในชาติ ซึ่งสอดคล้องกับ Oakhill (2015) กล่าวว่า การอ่านไม่ได้มีความสำคัญแค่การเข้าใจประเด็นของเรื่องตามตัวอักษรที่ปรากฏเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงคุณภาพของการศึกษา และการทำงานในอนาคต แม้กระทั่งการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์ นั่นเป็นเพราะรอบ ๆ ตัวเราเต็มไปด้วยข้อความตัวหนังสือที่เราไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ นอกจากนี้ กลวิธีการอ่านเป็นสิ่งหนึ่งที่สามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านได้อย่างยั่งยืน ดังนั้นการอ่านจึงมีความสำคัญต่อการใช้ชีวิตให้มีคุณภาพ และเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญในการเรียนรู้ เพราะเป็นการส่งเสริมให้คนใช้ความคิดตลอดจนนำความรู้ที่ได้จากประสบการณ์การอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ปัจจุบัน โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสุรินทร์) สังกัดเทศบาลเมืองสมุทรสงคราม จังหวัดสมุทรสงคราม จัดการเรียนการสอนตั้งแต่ระดับชั้นเตรียมอนุบาลจนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ศึกษาและสำรวจปัญหาในการเรียนการสอน ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 การทดสอบผลการเรียนปลายภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 83 คน หลังจากสรุปผลสัมฤทธิ์หลังจากนักเรียนทำแบบทดสอบปลายภาคเรียนที่ 1 พบว่า ทักษะการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจเป็นทักษะที่นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ต่ำที่สุดด้วยการวิเคราะห์คำตอบของนักเรียนจากแบบทดสอบปลายภาคเรียนที่ 1 สัมภาษณ์ครูและนักเรียน สาเหตุ คือ นักเรียนไม่เข้าใจวิธีการอ่านที่ถูกต้อง และในขณะที่นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องในบางครั้งนักเรียนพบคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจ จึงส่งผลให้นักเรียนรู้สึกหมดกำลังใจไม่ยอมอ่านเนื้อเรื่องต่อจนจบ ด้วยเหตุนี้ นักเรียนจึงไม่สามารถอ่านเพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่อง ภาษาอังกฤษได้ นอกจากนี้ รูปแบบการสอนการอ่านในรูปแบบของการเรียนรู้แบบตั้งรับ (Passive Learning) เป็นการสอนอ่าน เพื่อตอบคำถามเพียงอย่างเดียวจะไม่เน้นกระบวนการหรือวิธีอ่าน อีกทั้งครูเป็นศูนย์กลางในการเรียนรู้ ซึ่งครูเป็นผู้บรรยายตลอดทั้งชั่วโมง ส่งผลให้นักเรียนขาดโอกาสในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครูและนักเรียน หรือระหว่างนักเรียนกับนักเรียน จึงทำให้นักเรียนขาดทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ส่งผลให้นักเรียนรู้สึกเบื่อหน่าย และความสนใจของนักเรียนที่เห็นความสำคัญของการเรียนรู้อังกฤษลดน้อยลง

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางเพื่อนำไปสู่การแก้ไขปัญหา แนวทางหนึ่ง คือใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ดังที่ Palincsar & Brown (1984) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถช่วยแก้ปัญหาทางการอ่านของนักเรียนที่ไม่สามารถนำความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาเชื่อมโยงเข้ากับเนื้อเรื่องที่กำลังอ่าน รวมทั้งขาดโอกาสในการฝึกฝนการคิดและแก้ปัญหา ระหว่างการอ่านการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการอ่าน อีกทั้งผู้สอน นักเรียน และเนื้อเรื่อง ต้องปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ซึ่งทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษ และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบด้วยการใช้เทคนิคการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเพื่อพัฒนาประสิทธิภาพของการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ จากงานวิจัยในประเทศไทย พบว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทช่วยเพิ่มประสิทธิภาพด้านการอ่านให้กับนักเรียนตั้งแต่ระดับชั้นมัธยมศึกษาตลอดจนถึงระดับมหาวิทยาลัย Lysynchuk (1990) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นวิธีการสอนอ่านเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิด ตลอดจนการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน โดยผ่านการทำกิจกรรม 4 บทบาท คือ การคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า (Predicting) การตั้งคำถาม (Questioning) การทำความเข้าใจกับข้อสงสัย (Clarifying) และการสรุปความ (Summarizing) โดยผู้สอนจะแสดงแบบอย่างการคิด (Thinking Aloud) ในระหว่างการทำกิจกรรมทั้ง 4 บทบาทข้างต้น ในตอนแรกเพื่อเป็นแบบอย่างให้นักเรียนรู้ว่าผู้ประสบความสำเร็จในการอ่านมีเทคนิคในการคิดขณะที่อ่านอย่างไร เป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ทราบว่าการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ประกอบด้วย 4 บทบาทที่มีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Predicting, Questioning, Clarifying, Summarizing) การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทค่อนข้างมีความชัดเจนในขั้นตอนการแบ่งบทบาทของนักเรียนภายในกลุ่ม Spörrer & Koch (2016) กล่าวว่า การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นวิธีที่ทำให้นักเรียนศึกษากระบวนการคิดด้วยตัวตนเอง และแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ให้กับนักเรียนในกลุ่ม แต่อาจจะทำให้นักเรียนรู้สึกตึงเครียดกับสิ่งแวดล้อมภายในกลุ่มหรือบทบาทที่ได้รับมอบหมายแต่อย่างไรก็ตามการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท คือ การทำงานเป็นกลุ่มคละความสามารถ จึงเป็นเหตุทำให้นักเรียนส่วนหนึ่งที่ไม่ให้ความร่วมมือในขณะที่ทำกิจกรรม เนื่องจากนักเรียนไม่กล้าตอบคำถามหรือแสดงความคิดเห็นในขณะที่ทำกิจกรรมถาม-ตอบ ซึ่งการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทไม่มีสิ่งกระตุ้นความสนใจหรือเกมที่สนับสนุนนักเรียนระหว่าง ทำกิจกรรม ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมมิฟิเคชันเพื่อกระตุ้นความสนใจนักเรียนและสร้างปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในกลุ่มเพื่อให้การเรียนรู้สนุกสนานและเพลิดเพลินขณะร่วมกิจกรรม

สอดคล้องกับ Kapp (2012) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับนักเรียนในยุคศตวรรษที่ 21 และยังมีจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นความสนใจ สร้างความผูกพัน และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ คือ การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนต่าง ๆ ให้กลายเป็นกิจกรรมที่มีการแข่งขัน มีความท้าทาย ความสนุกสนาน น่าสนใจ และช่วยส่งเสริมความร่วมมือหรือการทำงานเป็นกลุ่มเป็นหมู่คณะของนักเรียน โดยมีหลักการนำกลไกทฤษฎีของเกมองค์ประกอบของเกมบางประการในบริบทเดิมที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับเกม เทคนิคการออกแบบเกมต่าง ๆ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการทำวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยประกอบไปด้วยขั้นตอนการสอนอ่านทั้งหมด 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นกระตุ้นความสนใจ (Motivation) ขั้นก่อนการอ่าน (Pre-Reading) ขั้นระหว่างการอ่าน (While-Reading) ขั้นหลังการอ่าน (Post-Reading) และขั้นสรุป (Post-Reading) ซึ่งเป็นการสอนของ Arntsen (2007) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

การบทวนวรรณกรรม

การจัดการศึกษาและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มีความแตกต่างจากอดีตอย่างมาก เนื่องจากสื่อเทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะเป็นสื่อที่ทันสมัย สะดวกและรวดเร็วและสามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้เป็นอย่างดี จากปัญหาในการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การอ่านเพื่อความเข้าใจค่อนข้างต่ำ ฉะนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านเพื่อความเข้าใจ เพราะผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญของการอ่านว่าเป็นสิ่งสำคัญกับมนุษย์เพราะทักษะการอ่านเป็นสื่อกลางในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ของบุคคลผ่านตัวอักษร ดังนั้นการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเป็นนวัตกรรมของการศึกษาในยุคใหม่ที่สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านเพื่อความเข้าใจได้อย่างยั่งยืนและเป็นวิธีการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียนในยุคศตวรรษที่ 21 ช่วยให้นักเรียนมีความสนใจในการจัดการเรียนการสอน อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในชั้นเรียน และมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้น

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

1.1 ประชากร ได้แก่ ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสูตร) จังหวัดสมุทรสงครามจำนวน 3 ห้องเรียน ซึ่งกำลังศึกษาในรายวิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน (อ23101) จำนวน 87 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาวาส (นิพัทธ์หรือสูตร) โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) จำนวน 28 คน

2. เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ ประกอบด้วย

2.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผนจำนวน 7 คาบ โดยผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้มาหาคุณภาพภาพของเครื่องมือ ได้แก่ ออกแบบและจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อที่ปรึกษา และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อพิจารณาความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ 3 ท่าน (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555) พบว่ามีค่าเฉลี่ยความสอดคล้องเท่ากับ 0.95 ดังนั้นแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์จึงเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้

2.2 แบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ โดยผู้วิจัยกำหนดจำนวนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา และเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของวัตถุประสงค์กับข้อคำถาม (IOC) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555) พบว่ามีค่าอยู่ระหว่าง 0.33–1 และนำไปทำการทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ชุด ซึ่งผลการประเมินมีค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.31-0.80 และอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.33–0.80 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจทั้งฉบับโดยวิธีของ Kuder, (1937) เท่ากับ 0.71

2.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 12 ข้อ โดยผู้วิจัยได้กำหนดรายการประเมินและเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามและวัตถุประสงค์ (IOC) (มาเรียม นิลพันธุ์, 2555) พบว่า มีค่า IOC เท่ากับ 1 และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความคิดเห็นโดยวิธีของครอนบาค (Cronbach,1974) ซึ่งผลการประเมินเท่ากับ 0.71

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) คือ เป็นข้อมูลที่ได้จากการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา2566 โรงเรียนเทศบาลวัดประทุมคณาาส จำนวน 28 คน

4. การวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ 1) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจที่มีต่อใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนก่อนและหลังการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ t-test แบบจับคู่ (Paired-sample t Tests) และ 2) วิเคราะห์ผลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มาตรฐาน (Standard Deviation)

5. สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ โปรแกรมสถิติสำเร็จรูป ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) และการเปรียบเทียบโดยการทดสอบค่าที (t- test)

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน

ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนเรียนและหลังเรียน ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test) ของนักเรียน

การทดสอบ	n	$\bar{x}$	SD	t	df	Sig
ก่อนเรียน	28	10.89	3.59	-20.17	27	0.000*
หลังเรียน	28	22.93	2.69			

*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 1 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน (post-test) ของนักเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 22.93 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.69 และค่าสถิติ t เท่ากับ - 20.17 เมื่อพิจารณาระดับนัยสำคัญของนักเรียน ค่า Sig เท่ากับ 0.000

2. ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ

ผลการวิจัยพบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ผู้วิจัยสามารถจำแนกผลตามตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชัน

ความคิดเห็น	n	$\bar{x}$	SD	การแปลผล
1. ด้านเนื้อหา				
1.1 เนื้อหามีความยากง่ายเหมาะสมกับนักเรียน	28	3.96	0.74	มาก
1.2 เนื้อหาในบทเรียนมีความน่าสนใจและกระตุ้นต่อการเรียนรู้	28	4.00	0.86	มาก
1.3 โครงสร้างภาษา และคำศัพท์ในเนื้อเรื่องเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	28	3.71	0.76	มาก
1.4 เนื้อหาสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	28	4.07	0.86	มาก
สรุป	28	3.94	0.77	มาก
2. ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้				
2.1 การจัดบรรยากาศห้องเรียนเอื้อต่อการเรียนการสอน	28	4.07	0.81	มาก
2.2 การจัดลำดับเนื้อหาเป็นขั้นตอน มีความต่อเนื่อง และเหมาะสม	28	3.89	0.69	มาก
2.3 กิจกรรมการเรียนรู้มีรูปแบบหลากหลาย น่าสนใจ ทำหาย	28	4.21	0.83	มาก
2.4 ภาระงานที่ได้รับมอบหมายเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	28	3.89	0.83	มาก
สรุป	28	4.02	0.75	มาก
3. ด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์				
3.1 ลดความตึงเครียดในการอ่านภาษาอังกฤษ	28	4.07	0.81	มาก
3.2 ส่งเสริมให้นักเรียนมีเจตคติที่ดีในการอ่านภาษาอังกฤษ	28	4.14	0.85	มาก
3.3 ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ และเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านสรุปความ	28	4.39	0.79	มาก
3.4 ส่งเสริมให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น	28	4.43	0.69	มาก
สรุป	28	4.26	0.74	มาก
ภาพรวม	28	4.07	0.74	มาก

จากตาราง 2 พบว่า ระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เท่ากับ 4.07 และ 0.74 ตามลำดับ ($\bar{x} = 4.07, SD = 0.74$) นั่นคือ นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทพร้อมกับเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมาก โดยด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ 4.26 ($\bar{x} = 4.26, SD = 0.74$) ถือว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก รองลงมา คือ ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ย คือ 4.02 ($\bar{x} = 4.02, SD = 0.75$) ถือว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก และด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยน้อยที่สุด คือ 3.94 ($\bar{x} = 3.94, SD = 0.74$) ถือว่าความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ได้ ดังนี้

1. ศึกษาผลสัมฤทธิ์ของการใช้การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่มีต่อการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนหลังการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียน อยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.07$) เมื่อพิจารณาความคิดเห็นของนักเรียนทั้ง 3 ด้าน เรียงตามลำดับค่าเฉลี่ยจากมากที่สุดไปหาน้อยสุด สรุปได้ดังนี้ ค่าเฉลี่ยที่มากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง คือ ด้านความคิดเห็นต่อคุณประโยชน์ ($\bar{x} = 4.26$) ค่าเฉลี่ยที่มากเป็นอันดับสอง คือ ด้านความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.02$) และค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดคือ ด้านเนื้อหา ($\bar{x} = 3.94$) ตามลำดับ

การอภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท เพราะวิธีการสอนอ่านที่ถูกต้องและมีขั้นตอนการอ่านอย่างเป็นระบบ ซึ่งการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทจะประกอบด้วย 4 บทบาทที่มีความสัมพันธ์กัน ซึ่งวิธีสอนดังกล่าวจะปรากฏอยู่ในขั้นที่ 3 คือ ขั้น While – Reading เน้นให้นักเรียนฝึกปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเองผ่านการอ่านบทความและทำแบบฝึกหัด โดยการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อนภายในกลุ่มตามหน้าที่และบทบาทที่แตกต่างกัน การสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท พบว่า เป็นเทคนิคการอ่านที่เหมาะสมกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาที่มีปัญหาด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจ เพราะเทคนิคการสอนอ่านแบบแลกเปลี่ยนบทบาทสามารถพัฒนาความเข้าใจ และเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะการสรุปความและการตั้งคำถาม ทำให้นักเรียนสามารถลำดับความคิดในการอ่านบทความได้อย่างเป็นระบบ จึงส่งผลให้เกิดการคิดวิเคราะห์เนื้อหาได้อย่างถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับ Palincsar&Brown (1984) ได้ทำการศึกษาให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีปัญหาด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ โดยใช้วิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ผลปรากฏว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกฝนด้วยวิธีการดังกล่าวสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการอ่านได้ดีขึ้นโดยเฉพาะความสามารถในด้าน การสรุปความและการตั้งคำถามคำถาม และสอดคล้องกับศรีบุญญา บุญจอม (2558) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเพิ่มพูนเจตคติต่อการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/1 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมนักเรียนทั้งสิ้นจำนวน 40 คน ซึ่งเป็นนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 76.31/76.56 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทมีผลสัมฤทธิ์ทางด้านการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบเกมมิฟิเคชัน เนื่องจากผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจในการวิจัยครั้งนี้ ควรเน้นให้นักเรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานกับกิจกรรมของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับพิชญะ โชคพล (2559) ที่เสนอไว้ว่าเกมมิฟิเคชัน

สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนช่วยให้พัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหา สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมทักษะทางสังคม นอกจากนี้มีนักการศึกษาจำนวนมากได้จำแนกองค์ประกอบที่สำคัญที่ใช้ในเกมมิฟิเคชัน ซึ่งสอดคล้องกับ Kapp (2012), จุฑามาศ มีสุข (2558) และศุภกร ถิรมงคลจิต (2558) กล่าวว่า รูปแบบของเกมมิฟิเคชันเป็นกลไกของเกมที่ไม่ใช่เกมที่สร้างขึ้นเพื่อกระตุ้นให้คนมีส่วนร่วมระหว่างทำกิจกรรม โดยจำแนกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่สำคัญไว้ คือ 1) คะแนนสะสม (Point) 2) เหรียญตรา (Badges) 3) ระดับชั้น (Level) 4) กระดานจัดอันดับ (Leaderboard) 5) ความท้าทาย (Challenges) 6) รางวัล (Reward)

จากนั้นผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมิฟิเคชันที่ได้ออกแบบไว้แล้วมาประยุกต์เข้ากับขั้นตอนการสอนอ่านทั้ง 5 ขั้นตอน จึงสามารถอธิบายตามขั้นตอนได้แก่ (1) ขั้น Motivation เป็นการกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนรู้สึกตื่นตัวกับการเริ่มกิจกรรมโดยให้นักเรียนตอบคำถามในแอปพลิเคชัน Mentimeter (2) ขั้น Pre-Reading มีการมอบคะแนนสำหรับนักเรียนที่สามารถตอบความหมายของคำศัพท์ได้ถูกต้อง หรือแต่งประโยคเพื่ออธิบายถึงคำศัพท์ที่กำหนดได้ถูกต้อง แต่มีการหัก 1 คะแนนสำหรับสมาชิกในกลุ่มนั้นจับหลัก แอปเล่นเกมในโทรศัพท์หอยกัลกับเพื่อนในกลุ่มฟังเพลง ระหว่างทำกิจกรรม นอกจากนี้มีการมอบเหรียญตราให้กับกลุ่มที่ตอบคำถามได้มากที่สุด หรือนักเรียนคนใดสามารถตอบความหมายของคำศัพท์ถูกต้อง 3 คำ หรือสมาชิกในกลุ่มใดตอบคำถามได้ถูกต้องครบทุกคน (3) ขั้น While – Reading มีการมอบเหรียญตราสำหรับกลุ่มที่มีความสามัคคี ช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม หรือกลุ่มใดทำหน้าที่ ทั้ง 4 บทบาทได้อย่างชัดเจนที่สุด หรือกลุ่มใดส่งแบบฝึกหัดเร็วที่สุดและทำแบบฝึกหัดถูกต้องทุกข้อ แต่หากกลุ่มใดส่งแบบฝึกหัดไม่ตรงเวลาที่กำหนดจะถูกหักคะแนน 1 คะแนน หากนักเรียนคนใดคนหนึ่งในกลุ่มไม่ให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม เช่น จับหลักแอปเล่นเกมในโทรศัพท์ หอยกัลกับเพื่อนในกลุ่ม ฟังเพลง จะถูกหักคะแนน 1 คะแนนต่อครั้ง (4) ขั้น Post-Reading มีการมอบ 5 คะแนน และเหรียญตราให้กับกลุ่มที่ได้รับผลโหวตชิ้นงานมากที่สุดแต่อย่างไรก็ตาม หากกลุ่มใดทำงานที่ได้รับมอบหมายเสร็จไม่ตรงตามเวลาที่กำหนดจะถูกหัก 1 คะแนน และ (5) ขั้น Wrap-up มีการแสดงผลดำเนินการของกิจกรรมบนกระดานผู้นำบนแอปพลิเคชัน ClassDojo

3. การนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทมาประยุกต์เข้ากับเกมมิฟิเคชัน เนื่องจากผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจในงานวิจัยครั้งนี้ ควรเป็นการสอนอ่านแบบถูกวิธีและมีขั้นตอนการอ่านอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยให้นักเรียนที่มีขาดความสามารถในการอ่านเกิดการเรียนรู้แบบค่อยเป็นค่อยไปที่ละขั้นตอนอย่างต่อเนื่อง เพื่อส่งผลให้เข้าใจขั้นตอนการอ่านอย่างมีประสิทธิภาพ และนักเรียนเกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ สุพรรณา ศรีประเสริฐ (2562) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทเป็นการทำงานร่วมกับผู้อื่นภายในกลุ่มกลุ่มละ 4 คน ซึ่งเป็นกลุ่มละความสามารถเพื่อให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เดิม แต่หากในกลุ่มมีนักเรียนที่รู้สึกเบื่อและไม่อยากร่วมกิจกรรม ดังนั้นผู้สอนจึงจำเป็นต้องหากิจกรรมอื่นเพื่อเป็นการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนมีความสนใจและต้องการทำกิจกรรมร่วมกับนักเรียนในกลุ่ม หลังจากนี้ผู้วิจัยได้สืบค้นข้อมูลจึงได้ข้อสรุปว่า การสอนแบบเกมมิฟิเคชันเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในครั้งนี้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงนำการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท ซึ่งเป็นการสอนอ่านแบบรูปแบบเดิมมาประยุกต์เข้ากับการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน เพราะเกมมิฟิเคชันเป็นกลไกของเกมที่มาเพิ่มความสุขสนุกสนาน และให้นักเรียนเกิดความท้าทายในบทเรียนมากขึ้น นอกจากนี้ เกมมิฟิเคชัน สามารถประยุกต์เข้ากับการสอนรูปแบบต่าง ๆ ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ Liu (2017) ที่กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการสอนรูปแบบเดิมได้ เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ให้แก่เด็กนักเรียน และเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับนักเรียนในการเรียนรู้แบบในรูปแบบเดิม ผู้วิจัยได้ศึกษาขั้นตอนและพัฒนาขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และนำไปใช้ ได้แก่ 1) ทดสอบก่อนเรียนและแบ่งนักเรียนออกเป็น 3 ระดับ คือ เก่ง ปานกลาง อ่อน 2) ครูสอนคำศัพท์ที่สำคัญในบทความจำนวน 8 คำ ให้นักเรียนเดาความหมายจากคำศัพท์ เริ่มต้นจากการดูรูปภาพ ตัวอย่าง ความหมาย และชนิดของคำเพื่อบอกความหมาย และแต่งประโยคเกี่ยวข้องกับคำศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งในขั้นตอนนี้จะมีการเพิ่มคะแนน ลดคะแนน มอบเหรียญตรา ตามเกณฑ์ที่ถูกกำหนดไว้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนกล้าแสดงออกในการแสดงความรู้

คิดเห็นต่าง ๆ 3) ครูจัดกลุ่มให้นักเรียนกลุ่มละ 4 คน โดยนักเรียนแต่ละกลุ่มจะถูกคัดความสามารถ และให้นักเรียนวางแผนเลือกรับผิดชอบบทบาทของตนเอง 4) ครูแจกใบความรู้ และใบงานเพื่อให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถามเกี่ยวกับรายละเอียดของเรื่องฝึกการตั้งคำถาม และสรุปใจความสำคัญใน Semantic Map ให้นักเรียนแต่ละคนแสดงบทบาททำหน้าที่ของตนเอง ในขั้นตอนนี้เป็นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมเสนอความคิดเห็นต่าง ๆ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และช่วยให้นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับบทบาทและเพื่อนในกลุ่มได้เป็นอย่างดี จนกระทั่งนักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันทำใบงานให้เสร็จทันเวลาที่กำหนด ซึ่งในขั้นตอนนี้จะมีการเพิ่มคะแนน ลดคะแนน มอบเหรียญตราตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนรับผิดชอบบทบาทของตนเองให้ดีที่สุด และช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่มในการทำงานให้เสร็จและลุล่วงไปด้วยดี 5) ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตอบคำถามเพื่อสรุปความคิดรวบยอดหลังจากทำกิจกรรมลงบน Padlet มีการให้คะแนน และเหรียญตราสำหรับกลุ่มที่ได้รับการโหวตคะแนนงานสูงสุด และ 6) ประกาศยกย่องชมเชยกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุดที่ถูกแสดงบนกระดานจัดลำดับบนแอปพลิเคชัน ClassDojo และมอบรางวัลให้กับกลุ่มที่ชนะเลิศ

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละชั้น ครูต้องอธิบายความรู้เพิ่มเติมหากนักเรียนเกิดข้อสงสัยให้ทันทั่วถึงเพื่อไม่ให้เสียเวลาในการทำกิจกรรมในแต่ละชั้น และครูควรเดินสังเกตพฤติกรรมนักเรียนในระหว่างทำกิจกรรมอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ทราบถึงปัญหาที่นักเรียนประสบและแนะนำให้นักเรียนโดยทันทีเพื่อให้นักเรียนเข้าใจและเรียนรู้ได้ตรงตามกระบวนการและวัตถุประสงค์

1.2 ความรู้พื้นฐานในการอ่านของนักเรียนที่แตกต่างกัน เพราะนักเรียนบางคนไม่สามารถอ่านบทความภาษาอังกฤษได้ส่งผลให้นักเรียนเข้าใจช้ากว่าเพื่อนคนอื่น ผู้วิจัยในฐานะผู้สอนจึงต้องสังเกตและช่วยเหลืออย่างสม่ำเสมอถึงกระตุ้นนักเรียนที่เก่งช่วยเหลือเพื่อนที่อ่อนภายในกลุ่มในกระบวนการอ่าน

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปสอนกับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือระดับอุดมศึกษา

2.2 ในการวิจัยครั้งต่อไปควรนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปต่อยอดกับการสอนในรายวิชาอื่น เช่น การสอนภาษาไทย ภาษามลายู ภาษาจีน ภาษาญี่ปุ่น เป็นต้น

2.3 ในการวิจัยครั้งต่อไปควรเพิ่มการหาข้อมูลเชิงคุณภาพ ยกตัวอย่างเช่น การสัมภาษณ์ การศึกษาบันทึกหลังการสอน และกรให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิดหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นต้น

ข้อค้นพบ หรือองค์ความรู้ใหม่

งานวิจัยนี้เป็นการบูรณาการระหว่างการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาทและเกมมิฟิเคชันเข้าด้วยกันอย่างกลมกลืน ซึ่งจัดได้ว่าเป็นการสร้างนวัตกรรมของการศึกษาในยุคใหม่ นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนบทบาทร่วมกับเกมมิฟิเคชันเป็นวิธีการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจที่ทันสมัยเหมาะสมกับผู้เรียนในยุคปัจจุบัน อีกทั้งยังสามารถพัฒนาการอ่านเพื่อความเข้าใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2554). *การศึกษาศาภาพการอ่านของผู้เรียนและการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านในโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์คุรุสภา.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั้น สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2555). *วิจัยทางการศึกษา*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2558). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมพีเคชั้นเพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศรัณญา บุญจอม. (2558). *การพัฒนาความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเพิ่มพูนเจตคติต่อการอ่าน ภาษาอังกฤษ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยวิธีการสอนแบบแลกเปลี่ยนบทบาท*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุพรรณษา ศรประเสริฐ. (2562). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอ่านภาษาอังกฤษตามทฤษฎีโครงสร้างความรู้และแนวคิดการสอนแลกเปลี่ยนบทบาทระหว่างครูกับนักเรียนเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Cronbach, L.J. (1979). *Essentials of Psychological Testing*. (5th ed.). New York: Harper & Row
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kuder, F. G. (1937). The Theory of the Estimation of Test Reliability. *Psychometrika*. 2, 151–160
- Liu, D., Santhanam, R., & Webster, J. (2017). Toward meaningful engagement: A framework for design and research of gamified information systems. *Mis Quarterly*, 41(4), 1011-1015.
- Oakhill, J. (2015). *Understanding and teaching reading*. Retrieved 24 March 2023, From <https://rebalancingliteracy.org>
- Oczkus. (2012). *Reciprocal Teaching at work powerful strategies and lessons for improving reading comprehension*. America: Rockville. Retrieved from www.ascd.org/ASCD/pdf/books/Oczkus118045.pdf
- Palincsar & Brown. (1984). *Reciprocal Teaching of Comprehension Fostering and Comprehension Monitoring Activities*. Hillsdale: New Jersey.
- Shaffer, D. R. (1996). *Developmental psychology: Childhood and adolescence*. Thomson Brooks: Cole Publishing Co.
- Spoerer, N., & Koch, H. (2016). Students improve in reading comprehension by learning how to teach reading strategies. An evidence-based approach for teacher education. *Research Methods and Statics in Psychology (SAGE Foundations of Psychology series)*, 16(2), 197-211.
- Tanyabud, P. (2012) *Reading with current Thai teenagers. (In Thai)*. Retrieved 22 May 2016, from [https:// www.oknation.net/blog/print.phpMid=794057](https://www.oknation.net/blog/print.phpMid=794057).