



การพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

จุฑารัตน์ กมันทา กิตติศักดิ์ ใจอ่อน และอารี สาริปา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพัฒนาการความฉลาดรู้ ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และ 2) เปรียบเทียบความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนกับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านบางน้อย จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม เครื่องมือการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน และแบบวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าพัฒนาการสัมพัทธ์ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ใช้วิธีทดสอบแบบ The Wilcoxon signed – rank test ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีพัฒนาการความฉลาดรู้ด้านการอ่านหลังการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ร้อยละ 60.92 ซึ่งอยู่ในระดับสูงและ 2) ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียน สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์; เกมมิฟิเคชัน; ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน



DEVELOPING READING LITERACY OF EIGHTH GRADE STUDENTS BY USING SQ4R TECHNIQUE WITH GAMIFICATION

Chutharat Kamantha, Kittisak Jai-on and Aree Saripa

Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

Abstract

The research aimed to 1) study the development of eight grade students reading literacy by using the SQ4R Technique with Gamification and 2) compare the reading literacy of eighth grade students after learning with 70% criterion. The research samples were eighth grade students, semester 2, academic year 2023, Ban Bang Noi School in the Basic Education Institutions under Nakhon Si Thammarat Primary Educational Service Area Office 3. There were 15 students obtained by using cluster random sampling. The instruments were lesson plans and tests. The statistics utilized in the data analysis were development score, percentage, mean, standard deviations, and The Wilcoxon signed – rank test. The research found that: 1) The development reading literacy of eighth - grade students is 60.92% at the high level. 2) The reading literacy of eighth - grade students using the SQ4R technique with gamification higher than the criteria of 70 percent with statistical significance at the level of .05

Keywords: SQ4R Technique, Gamification, Reading literacy



บทนำ

การอ่านเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ อีกทั้งเป็นทักษะทางภาษาที่มีความสำคัญ ความฉลาดรู้ด้านการอ่านเป็นการอ่านเพื่อการเรียนรู้ซึ่งต้องมีการขยายผลและคิดย้อนวิเคราะห์ความหมายของข้อความที่อ่าน เพื่อใช้ตามวัตถุประสงค์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต (The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology, 2021) ดังนั้นโรงเรียนจึงมุ่งที่จะพัฒนาความเข้าใจในการอ่านของนักเรียน ซึ่งผู้ที่มีความสามารถในการอ่านระดับสูงจะสามารถแสวงหาความรู้เพื่อเพิ่มความเชี่ยวชาญให้กับตนเองได้มากขึ้น จากผลการประเมินความฉลาดรู้ด้านการอ่านของเด็กไทยโครงการประเมินผลนักเรียนนานาชาติซึ่งเป็นการทดสอบนักเรียนอายุย่างเข้า 15 ปี ความฉลาดรู้ด้านการอ่านโปรแกรมประเมินสมรรถนะนักเรียนมาตรฐานสากล (Programme for International Student Assessment; PISA) 2018 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของ Organization for Economic Co-operation and Development (OECD) อยู่ที่ 487 คะแนน นักเรียนไทยได้ 393 คะแนน ซึ่งเปรียบเทียบกับ PISA 2015 ความฉลาดรู้ด้านการอ่านลดลง 16 คะแนนและอยู่ในระดับต่ำ นอกจากนี้ผลการทดสอบทดสอบทางการศึกษาระดับชาติด้านขั้นพื้นฐาน (O - NET) รายวิชาภาษาไทยของนักเรียนจำแนกตามที่ตั้งโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานปีการศึกษา 2562 - 2565 พบว่า นักเรียนมีผลการประเมินในภาพรวมคิดเป็นร้อยละ 54.98, 56.96, 51.99 และ 54.59 ตามลำดับ ซึ่งเมื่อพิจารณาผลทางการศึกษาพบว่า นักเรียนมีผลการทดสอบลดลงและคะแนนเฉลี่ยของโรงเรียนในจังหวัดนครศรีธรรมราชต่ำกว่าคะแนนเฉลี่ยระดับประเทศ อีกทั้งยังอยู่ในระดับต่ำ ซึ่งเมื่อพิจารณาตัวชี้วัดที่ยังเป็นจุดอ่อนที่ต้องพัฒนา คือ 1. การฟัง การดู และการพูด 2. การอ่าน

จากข้อมูลสะท้อนให้เห็นว่าระบบการศึกษาไทยจำเป็นต้องยกระดับความสามารถด้านการอ่านของนักเรียนอย่างเร่งด่วน เนื่องจากนักเรียนขาดทักษะ ด้านการอ่านและไม่ได้รับการฝึกฝนการอ่านอย่างสม่ำเสมอ ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียน ซึ่งสมรรถนะด้านการอ่านตามบริบทการอ่าน PISA ได้แก่ สมรรถนะการเข้าถึงสาระและค้นคืนสาระ (Assess and Retrieve) สมรรถนะการบูรณาการและตีความ (Integrate and Interpret) และสมรรถนะการสะท้อนและการประเมิน (Reflection and Assessment) โดยความฉลาดรู้ ด้านการอ่านนั้นนักเรียนจะต้องสามารถทำความเข้าใจ นำไปใช้ ประเมินสะท้อนออกมาเป็นความคิดเห็นของตนเอง และมีความรักความผูกพันในการอ่าน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถโดยเทคนิคเอสคิวโพร์อาร์เป็นการจัดการเรียนรู้การอ่านโดยใช้คำถามเป็นตัวกำหนดจุดมุ่งหมายของการอ่าน ซึ่งนักเรียนต้องวิเคราะห์และทบทวนบทอ่านอย่างเป็นขั้นตอนและเป็นระบบ เพื่อให้สามารถเข้าใจบทอ่าน คัดเดาคำถามและหาคำตอบผ่านกระบวนการคิดวิเคราะห์และจับใจความจากเรื่องที่อ่านซึ่งมีความน่าสนใจเนื่องจากเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยฝึกทักษะการคิด เพราะแต่ละขั้นตอนจะฝึกให้นักเรียนวิเคราะห์ สังเคราะห์ แสดงความคิดเห็น และเข้าใจเนื้อหาของการอ่านที่รวดเร็วขึ้นจากการจับใจความสำคัญเรื่องที่อ่าน (Jitlada onwongsa, Ubonwan Songserm, Butsaba Buasomboon, & Monchai Pongsakornnaruewong, 2019) นอกจากนี้นักเรียนจะได้ฝึกการตั้งคำถาม และพยายามหาคำตอบเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน เพื่อให้เข้าใจเรื่องที่อ่านมากขึ้น การแก้ปัญหาดังกล่าวการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโพร์อาร์เป็นการจัดการ การเรียนรู้การอ่านที่ช่วยให้นักเรียนสามารถอ่านจับใจความ ตีความ และแปลความได้ดีเพราะเป็นเทคนิคการสอนอ่านที่เป็นระบบ ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจสิ่งที่อ่านด้วยตนเองที่มีขั้นตอนชัดเจนทั้งหมด 6 ขั้นตอน (Pauk, 1984) เป็นการจัดการเรียนรู้ ที่ทำให้เกิดการกระตุ้นความคิด โดยมีวัตถุประสงค์



เพื่อให้นักเรียนเกิดความสามารถในการอ่าน มีเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียน มีความมั่นใจในความสามารถของตนเอง และมีความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้แรงจูงใจในการเรียนยังมีผลโดยตรงต่อการพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้โดยนักเรียน หากไม่มีแรงจูงใจที่ดีนักเรียนจะไม่สามารถเข้าใจเนื้อหาที่ยากได้ เนื่องจากเกิดความเบื่อหน่ายในการอ่าน (Chulalak Pattanamas, & Pinpon Kongwijit, 2022) จึงต้องมีการกระตุ้นให้เกิดความสนใจและมีความผูกพันในการเรียน (Learning engagement) ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความตั้งใจ ความสนใจและการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียน เพื่อสร้างแรงจูงใจ และบรรลุวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ การทำให้เนื้อหาที่น่าสนใจต้องเกิดจากการออกแบบกิจกรรมให้นักเรียนมีความกระตือรือร้น ตื่นตัว สร้างแรงจูงใจให้เกิดการฝึกฝน โดยสามารถใช้กลไกของเกมหรือแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำกลไกของเกมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นสำคัญโดยนำเป้าหมายหรือรางวัลมาเพื่อเพิ่มความท้าทายซึ่งจะกระตุ้นความสนใจของนักเรียนให้มีความตื่นตัว กระตือรือร้น อยากมีส่วนร่วมทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนมากขึ้น ซึ่งมีองค์ประกอบได้แก่คะแนนสะสม รางวัล ระดับ ตารางอันดับ และความท้าทาย (Kapp, 2012) เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการเรียนซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมและการเรียนรู้ของนักเรียน

ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของการแก้ปัญหาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียน จึงสนใจวิจัยศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพัฒนาการความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กับเกณฑ์ที่กำหนดร้อยละ 70

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 กลุ่มโรงเรียนขยายโอกาส สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 3 อำเภอชะอวด จำนวน 9 โรงเรียน 9 ห้องเรียน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านบางน้อย สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมาเขต 3 จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียนทั้งหมด 15 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster random sampling) จากนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสทั้งหมด 9 โรงเรียนในเขตอำเภอชะอวด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องร้อยถ้อยภาษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ประกอบด้วย เรื่องงานเขียนประเภทโน้มน้าวใจ เรื่องงานเขียนประเภทประกาศ เรื่องงานเขียนประเภทข่าว เรื่องงานเขียน



ประเภทบันทึกเหตุการณ์ และเรื่องงานเขียนประเภทเรื่องสั้น หากคุณภาพเครื่องมือโดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านที่มีความเชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอนภาษาไทย ศึกษาניתกด้านการจัดการเรียนรู้รายวิชาภาษาไทย และครูผู้สอนวิชาภาษาไทยที่มีความชำนาญการพิเศษ พิจารณาค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยแต่ละประเด็นระหว่าง 3.67-5.00 อยู่ในระดับมาก - มากที่สุด ค่าเฉลี่ยความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้คือ 4.31 ซึ่งมีค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

2. แบบทดสอบวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ตามกรอบการประเมินของ PISA 2018 สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบปรนัยชนิดเลือกตอบแบบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ หากคุณภาพเครื่องมือ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน พิจารณาค่าความเที่ยงตรงหรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์หรือเนื้อหา (IOC) ของแบบทดสอบวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ข้อคำถามทุกข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง 0.67 -1.00 ระดับความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นรายข้อ คัดเลือกข้อที่มีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.25 - 0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20 - 0.80 โดยใช้เกณฑ์การแปลความหมายและเลือกข้อที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน 30 ข้อ เมื่อนำไปใช้มีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75 ซึ่งเป็นค่าความเชื่อมั่นในระดับสูง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2567 ถึง 6 มีนาคม 2567 โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรียงร้อยถ้อยภาษา จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง ประกอบด้วยเรื่องงานเขียนประเภทโน้มน้าวใจ เรื่องงานเขียนประเภทประกาศ เรื่องงานเขียนประเภทข่าว เรื่องงานเขียนประเภทบันทึกเหตุการณ์ และเรื่องงานเขียนประเภทเรื่องสั้น และรวบรวมข้อมูลจากการทำใบกิจกรรมเพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์พัฒนาการความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียน ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านหลังการจัดการเรียนรู้แล้วนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์พัฒนาการความฉลาดรู้ของนักเรียนจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรียงร้อยถ้อยภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโพร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน สถิติที่ใช้ คือ คะแนนพัฒนาการความฉลาดรู้สัมพัทธ์ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยวิเคราะห์จากคะแนนจากใบกิจกรรมในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้

2. วิเคราะห์ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากแบบวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านกับเกณฑ์ร้อยละ 70 สถิติที่ใช้ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิตินอนพาราเมตริก (Nonparametric Statistics) ใช้วิธีทดสอบแบบ The Wilcoxon signed – rank test

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาพัฒนาการความฉลาดรู้ของนักเรียนจากการใช้แผนการจัด การเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรียงร้อยถ้อยภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโพร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน พบว่ามีคะแนนพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แสดงได้ดังตารางต่อไปนี้



ภาพที่ 1 ร้อยละของคะแนนพัฒนาการความฉลาดรู้

จากภาพที่ 1 พบว่าการศึกษาพัฒนาการความฉลาดรู้ของนักเรียนจากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องร้อยถ้อยภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิค เอสคิวโพอาร์ ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น นักเรียนมีคะแนนพัฒนาการความฉลาดรู้เฉลี่ยในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ คะแนนเต็ม 30 คะแนน ครั้งที่ 1 ได้คะแนนเฉลี่ย 20.61 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 68.70 ครั้งที่ 2 ได้คะแนนเฉลี่ย 21.87 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 72.90 ครั้งที่ 3 ได้คะแนนเฉลี่ย 22.67 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 75.57 ครั้งที่ 4 ได้คะแนนเฉลี่ย 24.14 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.47 และครั้งที่ 5 ได้คะแนนเฉลี่ย 26.33 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 87.77 โดยคำนวณคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ได้ร้อยละ 60.92 ซึ่งอยู่ในระดับสูง

2. ความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากแบบวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่าน หลังการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโพอาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แสดงได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 คะแนนการทดสอบหลังเรียนความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากแบบวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

คะแนน	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละ	Z
ทดสอบหลังเรียน	21.67	3.11	72.23	-3.414*

*นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า การศึกษาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากแบบวัดความฉลาดรู้ด้านการอ่านที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์หลังเรียน เท่ากับ 21.67 คิดเป็นร้อยละ 72.23 การทดสอบแบบ The Wilcoxon signed – rank test คะแนนหลังเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโพอาร์ร่วมกับ เกมมิฟิเคชันมีเกณฑ์คะแนนสูงกว่าร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโพอาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ ดังนี้



ผลการศึกษาพบว่า พัฒนาการความฉลาดรู้ของนักเรียนสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องด้วยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน แสดงให้เห็นว่า การนำการจัดการเรียนรู้เทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้เรื่องการอ่านในระดับที่สูงขึ้น โดยเทคนิคเอสคิวโฟร์อาร์มีขั้นตอนที่น่าสนใจคือนักเรียนมีการตั้งคำถามจากการสำรวจบทอ่านซึ่งต้องเป็นคำถามที่เกี่ยวข้องและมีคำตอบในบทอ่านโดยใช้หลักการตั้งคำถามแบบ 5W1H คือใคร (Who) อะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อไหร่ (When) ทำไม (Why) อย่างไร (How) ซึ่งกระตุ้นกระบวนการคิดทำให้นักเรียนสามารถอ่านได้ดีขึ้นสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรรณิกักร กรุณา สรียกานต์ ยี่เก็งเอี่ยม และปิยาภรณ์ พิษญาภิรัตน์ (Kannika Karuna, Sariyagan Yeekengaem, & Piyaporn Pitchayapirat, 2024) ที่กล่าวว่า เทคนิคการตั้งคำถามจะทำให้ได้คำตอบในแต่ละประเด็น สามารถทำให้เข้าใจเรื่องที่อ่านและพัฒนาการอ่านของนักเรียนได้ ในขณะที่คิดคำถามนักเรียนจะต้องพยายามหาคำตอบ ซึ่งการใช้ความคิดเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านในขณะที่ตั้งคำถามนี้จะทำให้นักเรียนมีความเข้าใจเรื่องที่อ่านมากขึ้น การตั้งคำถามจึงมีส่วนช่วยให้พัฒนาการความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียน อีกทั้งการมีปฏิสัมพันธ์กับครูจากการตั้งคำถาม เนื่องจากต้องตรวจสอบความถูกต้องของคำถามเพื่อให้ได้คะแนนสนั่นส่งผลให้นักเรียน มีพัฒนาการด้านการอ่านที่ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สถาพร อุทธบูรณ์ และอินทิรา รอบรู้ (Sataporn Autthaboon, & Intira Robroo, 2021) ที่กล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกับครูโดยการตั้งคำถามและสามารถตอบคำถามเกี่ยวกับบทอ่านจะส่งผลให้มีพัฒนาการด้านการอ่าน และงานวิจัยของแสงนภา ไชเย็น ยุพิน อินทะยะ และศศิธร อินตุน (Sangnapa Jaiyen, Yupin Intaya, & Sasithorn Intun, 2019) ที่กล่าวว่า การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันทำให้นักเรียนกล้าพูดกล้าแสดงความคิดเห็นส่งผลให้เกิดความเข้าใจบทอ่านยิ่งขึ้น ทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านการคิดและการอ่านได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้จากการปฏิบัติกิจกรรมนักเรียนมีความสนใจในแผนที่พิชิตชุมทรัพย์ ซึ่งเป็นองค์ประกอบของตารางอันดับในการสะสมคะแนนของนักเรียนทำให้นักเรียนมีแรงจูงใจในการปฏิบัติกิจกรรมซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภาสกร เรืองรอง และกิงกมล ศิริประเสริฐ (Passkorn Roungrong, & Kinggamon Siriprasert, 2020) ที่กล่าวว่าผลจากแรงจูงใจภายนอกที่นักเรียนได้รับจากปัจจัยกระตุ้นของเกมมิฟิเคชันในการปฏิบัติกิจกรรมตามขั้นตอนการอ่านทำให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้นในการเรียนครั้งต่อ ๆ ไป ทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกและกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมมากขึ้น เพราะฉะนั้นการสร้างแรงจูงใจสามารถส่งเสริมการเรียนรู้การอ่านให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

เมื่อพิจารณาพัฒนาการความฉลาดรู้ของนักเรียน สมรรถนะการสะท้อน และการประเมิน (Reflection and Assessment) ซึ่งเป็นกระบวนการอ่านที่ต้องใช้ความคล่องแคล่วของการอ่านในระดับที่สูงขึ้น โดยการประเมินคุณภาพ และความน่าเชื่อถือของบทอ่าน รวมทั้งสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับรูปแบบของเรื่อง ที่อ่านอย่างมีวิจารณ์ญาณตามความคล่องแคล่ว (The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology, 2021) ส่งผลให้สมรรถนะที่ 3 มีคะแนนแบบทดสอบวัดความฉลาดรู้ที่น้อยที่สุด ซึ่งอาจเป็นผลมาจากรูปแบบของบทอ่านที่กระตุ้นและเน้นกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล กระตุ้นการแสดงความคิดเห็นและการวิจารณ์ค่อนข้างน้อยทำให้ประสิทธิภาพในการอ่านในสมรรถนะที่ 3 น้อยกว่าสมรรถนะอื่น ๆ จึงควรมีการเน้นเกี่ยวกับการอ่านเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ เพื่อพัฒนาสมรรถนะการสะท้อนและการประเมินโดยนักเรียนจะต้องนำสิ่งที่อ่านไปใช้กับความรู้และประสบการณ์เดิมเพื่อตัดสินใจแก้ปัญหาและสร้างวิสัยทัศน์ในการดำเนินชีวิตต่อไป ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพัทธนันท์ พาป้อ (Phatthanant Phapor, 2024) ที่กล่าวว่า การอ่าน



การอ่านเชิงวิเคราะห์วิจารณ์เป็นการอ่านขั้นสูงที่มากกว่าการท่องจำหรือค้นคืนสาระ ทำให้นักเรียนต้องใช้ทักษะและการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ และทิสนา แคมมณี (Tissana Kemmanee, 2018) กล่าวว่า การพัฒนาความสามารถของนักเรียนในการแก้ปัญหา เทคนิคการอภิปรายกลุ่มเป็นวิธีหนึ่งที่เปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันระหว่างผู้เรียนเพื่อหาข้อสรุป โดยการอภิปรายกลุ่มย่อยและการแสดงความคิดเห็นที่เป็นขั้นตอนที่ 4 การจดจำ (R2-Recite) และขั้นตอนที่ 5 การเขียนสรุปใจความ (R3-Rewrite) ของเทคนิคเอสคิวโพร์อาร์นั้นระยะเวลาค่อนข้างน้อย ส่งผลต่อความสามารถในการคิดเชิงวิเคราะห์วิจารณ์ การอ่านอย่างมีวิจารณญาณและประสิทธิภาพในการเข้าใจ เนื่องจากนักเรียนจะต้องปฏิบัติตามกิจกรรมดังกล่าวเพื่อทำความเข้าใจบทอ่านให้ชัดเจนขึ้นจากการระดมความคิดและอภิปราย เพื่อนำไปสู่การหาข้อสรุปจากบทอ่านสอดคล้องกับงานวิจัยของ ปวีณา หนูอัน ศศิวรรณ สุวรรณกิตติ และจิตติรัตน์ แสงเลิศอุทัย (Paweena Nu - on, Sasiwan Suwankitti, & Jittirat Saengloetuthai, 2023) ที่กล่าวว่า การอภิปรายกลุ่มย่อยเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและสามารถพัฒนาความสามารถในกระบวนการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ ต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องในกระบวนการอ่านและการสร้างความรู้ เพื่อให้เกิดการตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. กิจกรรมควรมีความหลากหลาย เพื่อลดความเบื่อหน่าย และเพิ่มแรงจูงใจการเรียนรู้ โดยครูจะต้องกระตุ้นหรือเลือกรูปแบบรางวัลให้เหมาะสมกับช่วงวัยของนักเรียน
2. ครูต้องให้คำแนะนำ เชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ หรืออธิบายเพิ่มเติมให้นักเรียนสามารถเข้าใจบทอ่านได้ง่ายขึ้น เนื่องจากความรู้พื้นฐานของนักเรียนแต่ละคนไม่เท่ากัน อีกทั้งควรมี การเลือกบทอ่านที่ตรงกับความสนใจ หรือใกล้ตัวนักเรียนมีความยาวที่เหมาะสม เพื่อลดความเหนื่อยล้าของสมองจากการต้องจดจ่อที่นานเกินไปของนักเรียนและทำให้นักเรียนมีความสนใจบทอ่านมากขึ้น
3. ครูต้องเพิ่มระยะเวลาในการปฏิบัติตามกิจกรรมขั้นตอนที่ 4 การจดจำ (R2-Recite) และขั้นตอนที่ 5 การเขียนสรุปใจความ (R3-Rewrite) ของเทคนิคเอสคิวโพร์อาร์ เพื่อให้นักเรียนทำความเข้าใจบทอ่านให้ชัดเจนขึ้นจากการระดมความคิดและอภิปรายเพื่อนำไปสู่การหาข้อสรุปจากบทอ่าน

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งถัดไป

1. ควรมีการศึกษาเทคนิคการสะท้อนคิดและการคิดเชิงวิจารณ์ที่มีผลต่อการอ่านของนักเรียนเพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาสมรรถนะการสะท้อนและการประเมิน (Reflection and Assessment) ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น
2. ควรมีการศึกษาตัวแปรหรือปัจจัยอื่นที่มีผลต่อการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ทั้งจำนวนและรูปแบบของบทอ่าน จำนวนตารางอันดับในการกิจของเกมมิฟิเคชัน รวมทั้งการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านอื่น ๆ โดยใช้เทคนิคเอสคิวโพร์อาร์ร่วมกับเกมมิฟิเคชันในประเด็นอื่น ๆ เช่น ความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ เป็นต้น



References

- Chulalak Pattanamas, & Pinpon Kongwijit. (2022). The development of Thai grammatical concept and learning engagement of matthayomsuksa 1 students by using gamification with peer teaching techniques. *Journal of Education Studies*, 50(2), 1-13.
- Jitlada onwongsa, Ubonwan Songserm, Butsaba Buasomboon, & Monchai Pongsakornnaruewong. (2019). The Development of Local Curriculum on our home in Maeklong by using SQ4R Method with Flipped classroom to Develop of Comprehension reading abilities for elementary school students grade 3. *Journal of Education Silpakorn University*, 17(2), 49 - 63.
- Kannika Karuna, Sariyagan Yeekengaem, & Piyaporn Pitchayapirat. (2024). The Secondary School Students by Using 5W1H Questioning Technique with Classroom. *Journal of MCU Peace Studies*, 12(2), 641 - 653.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game - based methods and strategies for training and education*. John Wiley and Sons.
- Passkorn Roungrong, & Kinggamon Siriprasert. (2020). Communication English language teaching with the gamification concept with online learning. *E-Journal of Media Innovation and Creative Education*, 3(2), 65 - 78.
- Paweena Nu-on, Sasiwan Suwankitti, & Jittirat Saengloetuthai. (2023). The development of critical reading ability of grade 6 students by start strategy together with small group discussion technique. *Journal of Kanchanaburi Rajabhat University*, 12(2), 14 - 25.
- Phatthanant Phapor. (2024). The development of reading and writing ability to analytically criticize literature of Thai language students by using the learning management of REAP Strategy. *Journal of Chaiphum Review*, 7(1), 42 - 53.
- Sangnapa Jaiyen, Yupin Intaya, & Sasithorn Intun. (2019). A development of reading comprehension and qar questioning ability using collaborative strategic reading for 1 year student in lower secondary level. *Journal of Graduate Research*, 10(2), 55 - 72.
- Sataporn Autthaboon, & Intira Robroo. (2021). Learning achievement of reading for personal development with learning management SQ4R at matthayomsuksa 1 students. Rattanakosin Somphot Ladkrabang School. *Journal of Library and Information Science Srinakharinwirot University*, 14(1), 28 - 36.
- The Institute for the Promotion of Teaching Science and Technology. (2021). *International student evaluation framework for PISA 2009*. Bangkok: Aroon Karnpim Printing Leasing.



Tissana Kemmanee. (2018). *Teaching educational: knowledge for organizing an effective learning process*. Bangkok: Chulalongkorn University Printing House.

Pauk, W. (1984). The New SQ4R. *Journal Reading World*, 23(3), 274 - 275.



Received: September 10, 2024

Revised: November 19, 2024

Accepted: December 18, 2024