



การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความจากวรรณคดีของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างกลุ่มที่ใช้เกมและกลุ่มที่สอนแบบปกติ

พระครูปลัดประพันธ์ สุรกโร (สังการ)

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

อีเมล: monk21721@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนที่ใช้เกมกับวิธีสอนแบบปกติ 2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกม 3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ แขวงบางขุนพรหม เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 80 คน โดยคัดเลือกจากการนำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ทั้ง 4 ห้อง มาหาค่าเฉลี่ยของแต่ละห้อง โดยการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (one-way ANOVA) แล้วเลือกคู่ของค่าเฉลี่ยที่ไม่แตกต่างกันมา 1 คู่ ใช้วิธีการสุ่มโดยการจับสลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ได้แก่ 1.แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความวรรณคดีโดยใช้เกม 5 แผน และแผนการจัดการเรียนรู้การอ่านจับใจความวรรณคดีโดยรูปแบบปกติ 5 แผน 2. แบบวัดความสามารถการอ่านจับใจความวรรณคดี โดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) แบบ Dependent และ Independent

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม มีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่ากลุ่มที่สอนโดยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม มีคะแนนค่าเฉลี่ยหลังเรียนสูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดี ของกลุ่มที่สอนโดยแบบปกติ มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีให้สูงขึ้นได้

คำสำคัญ: อ่านจับใจความ, สอนโดยใช้เกม



Comparison the ability in comprehensive reading literature of 1st year junior high school students by teaching method between using game and normal teaching

Phrkrupalad Prapan Sangkan

มหาวิทยาลัยรามคำแหง

E-mail: monk21721@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of the research were 1) to compare the ability in comprehensive reading literature of 1st year junior high school students by teaching method between using game and normal teaching, 2) to compare the ability in comprehensive reading the literature of 1st year junior high school students both before and after class given using game of teaching method, and 3) to compare the ability in comprehensive reading the literature of 1st year junior high school students both before and after class given normal teaching method. The population of this research were 2 classes of 80 students in 1st year junior high school, 1st semester, academic year 2015 at Mathayom Wat Makutkasat School, Bang Khun Prom, Phra Nakhon, Bangkok. The researcher took Thai language achievement scores of all 4 classes into the average of each class by using one-way analysis of variance (one-way ANOVA), choosing one pair of same average and random by drawing lots. The research tools were 1) 5 learning management plans of comprehensive reading by using game and 5 learning management plans of comprehensive reading by normal teaching method, 2) ability measure's forms of comprehensive reading through verification by experts about Index of Item Objective Congruence (IOC), and the data was analyzed into Arithmetic Mean, standard deviation (S.D.), and T-test both Dependent and Independent.

The findings of this research were as follows:

1. The after class's average of ability in comprehensive reading the literature of the group taught by using game was higher than groups taught by normal teaching method with statistical significance value at 0.5.

2. The after class's average of ability in comprehensive reading the literature of the group taught by using game was higher than before class's average with statistical



significance value at 0.5

3. The after class's average of ability in comprehensive reading the literature of the group taught by normal teaching method was higher than before class's average with statistical significance value at 0.5

Keywords: Read more, Teach using games



บทนำ

ภาษาไทยถือได้ว่าเป็นพื้นฐานที่สำคัญ เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้วิชาและใช้เป็นการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะทักษะการอ่าน มีความจำเป็น ในการแสวงหาความรู้เป็นสำคัญ สามารถเพิ่มพูนสติปัญญา รู้ทันข่าวสารต่าง ๆ และสามารถอ่านเพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนานได้อีกด้วย โดยเฉพาะผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น ต้องจัดการเรียนการสอนที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้น อยากรู้ และฝึกฝนทักษะการใช้ภาษาไทยให้รู้ยิ่ง เห็นจริง จนเกิดความแตกฉาน สามารถนำไปใช้ได้จริง อันเป็นพื้นฐานสำคัญของภาษาไทย

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดให้ทักษะการอ่านเป็น 1 ใน 5 สารที่จะต้องเรียนรู้ในวิชาภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งในสาระการอ่านนั้นได้ระบุมาตรฐานการเรียนรู้ 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อใช้ในการตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน ฉะนั้น ผู้เรียนจะต้องผ่านมาตรฐานการเรียนรู้ดังกล่าว และผู้เรียนต้องผ่านการประเมิน การอ่าน การคิดวิเคราะห์ และการเขียนด้วย จึงจะได้เลื่อนชั้นตามที่หลักสูตรกำหนดเอาไว้

กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 32) ในส่วนของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น มีความจำเป็นอย่างมากที่ต้องได้รับการฝึกทักษะการอ่าน เพราะว่าการอ่านเป็นทักษะสำคัญในการเรียนรู้ ผู้เรียนจะต้องพัฒนาตนเองให้มีความชำนาญในการอ่านแบบต่าง ๆ ตามมาตรฐานการเรียนรู้ ตามตัวชี้วัดให้ครบถ้วน เช่น การอ่านอย่างมีวิจารณญาณ การอ่านตีความ การอ่านจับใจความ เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การอ่านจับใจความสำคัญ เป็นการพัฒนาที่ต่อยอดการเรียนรู้ เพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ เพราะว่าการจะเรียนรู้อะไรให้ได้ดี จำเป็นที่จะต้องอ่านจับใจความสำคัญ เก็บเอาสาระสำคัญให้ได้ก่อน

จากผลการสำรวจของ สำนักงานสถิติแห่งชาติ เกี่ยวกับการอ่านหนังสือของประชาชนนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงาน ซึ่งรวมหนังสือทุกประเภทและการอ่านทางสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่น ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต ซีดี ฯลฯ ยกเว้น SMS หรือจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) พบว่า เวลาเฉลี่ยที่ใช้อ่านหนังสือนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงานของประชากร ในปี 2556 ผู้อ่านหนังสือที่มีอายุตั้งแต่ 6 ปีขึ้นไปทั้งหมด ใช้เวลาอ่านหนังสือนอกเวลาเรียน/นอกเวลาทำงานเฉลี่ย 37 นาทีต่อวัน เพิ่มขึ้นจากปี 2554 ที่ใช้เวลาเฉลี่ย 35 นาทีต่อวัน โดยพบว่าคนเกือบทุกวัยใช้เวลาอ่านหนังสือเพิ่มขึ้น ยกเว้นวัยสูงอายุที่ใช้เวลาอ่านหนังสือลดลงเล็กน้อย (จาก 32 นาทีลดลงเป็น 31 นาที) สรุปรายชื่อข้อมูลทุก 2 ปี (สำนักงานสถิติแห่งชาติ: 2015 On-line) จะเห็นได้ว่าการอ่านหนังสือยังอยู่ในเกณฑ์ต่ำ ปัญหาอีกประการหนึ่งการกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียน ยังนิยมใช้วิธีการสอนให้จดจำเนื้อหาสาระต่าง ๆ ซึ่งเป็นสาเหตุหนึ่ง ที่ทำให้ผู้เรียน เกิดความเบื่อหน่าย ไม่สนใจต่อการเรียนวิชาภาษาไทย ถ้าหากนักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความได้น้อย ก็ส่งผลให้การแสวงหาความรู้ในวิชาอื่น ๆ น้อยลงตามไปด้วย ส่วนหนึ่งเป็นเพราะไม่ได้รับการปลูกฝังเกี่ยวกับนิสัยรักการอ่านตามที่ สุพรรณิ วราทร (25 48, หน้า 7) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความไว้ดังนี้ การอ่านจับใจความมีประโยชน์ในด้านวิทยาการต่าง ๆ รวมถึงด้านเศรษฐกิจ นอกจากนี้



นี้ การอ่านด้านต่าง ๆ มีผลต่อคุณภาพชีวิตทั้งด้านสติปัญญา และจิตใจ ผู้ที่รู้หนังสือ และรักการอ่านมีโอกาสที่ได้เรียนรู้ สิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และพัฒนาตนในการมีชีวิตอยู่อย่างสมบูรณ์ และมีความสุข

จากประสบการณ์ของผู้วิจัย ซึ่งเป็นครูสอนวิชาภาษาไทย พบว่า การอ่านจับใจความ นักเรียนส่วนใหญ่จะประสบปัญหาเกี่ยวกับการจับใจความ คืออ่านแล้วไม่รู้เรื่องว่าวรรณคดีมีเรื่องราวเป็นอย่างไร เพราะว่าผู้อ่านขาดทักษะการอ่านจับใจความนั่นเอง ส่วนหนึ่ง อาจเนื่องมาจากการไม่เข้าใจความหมายของคำศัพท์ จึงทำให้จับใจความไม่ได้ นักเรียนไม่มีบทบาทสำคัญในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง แต่ถ้านักเรียนรู้หลักและวิธีการการอ่านจับใจความ ก็จะช่วยแก้ปัญหาตรงนี้ได้ ซึ่งการอ่านจับใจความนั้น คืออ่านแล้วรู้เรื่องราว ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร ด้วยเหตุผลอะไร เป็นลำดับขั้นตอนอย่างไร คำถามที่ว่าใคร นั่นเองทำให้ผู้อ่านจับใจความได้ว่าตัวละครเป็นใคร ชื่ออะไร แล้วเขาทำอะไรบ้าง หรือพูดอะไรกับใครอีกก็ได้ ซึ่งเป็นกิริยาแต่ละตอน ๆ คำถามที่ว่า ทำที่ไหน ก็จะเป็นการบรรยายฉากในวรรณคดี ว่าสถานที่นั้นมีบรรยากาศเป็นอย่างไร ทะเล หรือภูเขา หรือที่ใดที่หนึ่งจากเนื้อเรื่อง ถ้าจะถามต่อว่าเขาทำเมื่อไร ก็เป็นส่วนเสริมว่าเหตุการณ์นั้น ๆ เกิดขึ้นช่วงเวลาใด เช้า สาย บ่าย เย็น คำ กลางคืน กลางวัน เพื่อเสริมความให้เห็นชัดเจนขึ้นในฉาก ซึ่งแต่ละเหตุการณ์มีความเกี่ยวข้อง ต่อเนื่อง สามารถสืบสาวหาต้นเหตุได้ ว่าเพราะเหตุอะไร ที่คนนั้นต้องทำอย่างนี้ เป็นต้น

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้กับผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 นั้น กิจกรรมยังคงต้องมีการเล่นเสริมไปด้วย เพราะว่าเขายังมีความเป็นเด็กยังต้องการการเล่น ต้องการความสนุกสนาน มากกว่าการอ่านหนังสือเพียงอย่างเดียว ซึ่งการอ่านจับใจความเพียงอย่างเดียว นั้น ยังขาดแรงจูงใจสนับสนุน เช่น ความสนุกสนานในการเรียน เพื่อให้การอ่านจับใจความมีผลมากขึ้น เนื่องจากเกมจะกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนทำให้เข้าใจภาษาได้ดีขึ้น นอกจากนี้ เกมยังช่วยให้ผู้เรียน รู้สึกว่าเป็นการเรียนที่สามารถมีความสุข (Burt and Krashen. 1982: 266) ช่วยให้การบรรยายภาคในการเรียนรู้เป็นไปด้วยความเข้าใจ สนุกสนาน รวมทั้งยังช่วยให้นักเรียน เกิดเจตคติที่ดีต่อวิชาที่เรียนอีกด้วย (สุมิตรา อังวัฒนกุล. 2540: 116) การที่เกมทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่กระตุ้นผู้เรียนให้เกิดความใฝ่เรียนรู้ (Avedon. 1971: 315-321) และต้องการเรียนรู้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องบังคับ (Richard Amato. 1996: 192 -199) ผู้เรียนได้ผ่อนคลาย ทำให้ความตึงเครียดในการเรียนลดน้อยลงและ ลืมว่ากำลังเรียนอยู่ในห้องเรียน (Schultz. 1988 อ้างถึงใน อังคณา ดีศรี.2547: 4)

จากการศึกษาผลงานการวิจัยเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกม ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเช่น ผลงานการวิจัยของ ส่งศรี สาริบุตร (2541) บังอร โกศลปริญญานันท์ (2543) และเพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545) แล้วเห็นว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูงขึ้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเรื่องผลการสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ และเจตคติต่อวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



เกม เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาที่สามารถจูงใจนักเรียน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ซึ่งได้รับทั้งความสนุกเพลิดเพลินและความรู้ไปในตัว ดังที่ ทิศนา แคมมณี (2547, หน้า 365) กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องต่างๆ อย่างสนุกสนานและท้าทายความสามารถ โดยนักเรียนเป็นผู้เล่นเอง ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วมสูง สอดคล้องกับ สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2546ก, หน้า 90) ได้กล่าวว่า เกมเป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนฝึกทักษะและเทคนิคต่างๆ การมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ทั้งนี้ สุคนธ์ สินธพานนท์ (2551, หน้า 129) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจและความสนุกสนานให้แก่เด็กนักเรียนมีกฎเกณฑ์ กติกาส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ เข้าใจและจดจำบทเรียนได้ง่ายและพัฒนาทักษะต่างๆ รวดเร็ว ดังนั้น เกมจึงเป็นสื่อที่สามารถส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น

ผู้วิจัยจึงสนใจทดลองใช้วิธีสอนโดยใช้เกม (GAME) นำมาประยุกต์ใช้ในวิชาภาษาไทย ในการอ่านจับใจความวรรณคดี ประเภทร้อยแก้ว คือ เรื่องราชาธิราช ตอนสมิงพระรามอาสา และ ประเภทร้อยกรอง คือ กาพย์เรื่องพระไชยสุริยา โดยเฉพาะประเภทร้อยกรองมักจะมีคำศัพท์ที่ยาก

การใช้เกมในการสอนการอ่านจับใจความวรรณคดี จะมีส่วนช่วยในการสร้างบรรยากาศการเรียนการสอนให้สนุกสนาน ท้าทายความสามารถ ไม่น่าเบื่อหน่าย เป็นวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม และได้ลงมือปฏิบัติเอง ค้นคว้าเอง ตามกติกาที่ผู้สอนได้ออกแบบไว้ และฝึกให้นักเรียนได้ การยอมรับและเรียนรู้กติกาสังคม ทำให้พฤติกรรมและคุณลักษณะอันพึงประสงค์เกิดขึ้นได้ง่าย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้รูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม และกลุ่มที่สอนแบบปกติ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ระหว่างวิธีสอนที่ใช้เกมกับวิธีสอนแบบปกติ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการสอนโดยการใช้เกม
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ที่ได้รับการสอนโดยวิธีสอนแบบปกติ



สมมติฐานการวิจัย

1. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ที่เรียนด้วยวิธีใช้เกม สูงกว่า วิธีการสอนแบบปกติ
2. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ที่เรียนด้วยวิธีใช้เกม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน
3. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่1 ที่เรียนด้วยวิธีสอนแบบปกติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ขอบเขตการวิจัย

กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ แขวงบางขุนพรหม เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวน 160 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ แขวงบางขุนพรหม เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวน 80 คน โดยคัดเลือกจากการนำคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ทั้ง 4 ห้อง มาหาค่าเฉลี่ยของแต่ละห้อง โดยการวิเคราะห์ค่าความแปรปรวนทางเดียว (one-way ANOVA) แล้วเลือกคู่ของค่าเฉลี่ยที่ไม่แตกต่างกันมา 1 คู่ ใช้วิธีการสุ่มโดยการจับสลาก

ตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ วิธีการสอนโดยใช้เกม และวิธีการสอนแบบปกติ

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถการอ่านจับใจความวรรณคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 เดือนพฤศจิกายน 2558 ใช้เวลาในการทดลอง 10 ชั่วโมง ในห้องเรียนโรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ แขวงบางขุนพรหม เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนวิชาภาษาไทย
2. นักเรียนมีทักษะในการอ่านจับใจความสำคัญเพิ่มขึ้น
3. นำผลไปประยุกต์ใช้กับวิธีการสอนอื่นๆ
4. แนวทางในการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีใช้เกม



วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้กับเกมกับสอนแบบปกติ โรงเรียนมัธยมวัดมกุฎกษัตริย์ แขวง บางขุนพรหม เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร เพื่อความสะดวกในการศึกษาค้นคว้า ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาของเอกสารงานวิจัยออกเป็นข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมัธยมวัดมกุฎกษัตริย์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
3. เอกสารเกี่ยวกับการอ่านจับใจความ
4. เอกสารเกี่ยวกับวิธีสอนโดยใช้เกม
5. เอกสารเกี่ยวกับวิธีสอนแบบปกติ
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

เป็นหลักสูตรที่จัดทำขึ้นสำหรับท้องถิ่นและสถานศึกษา เพื่อนำไปใช้เป็นกรอบและทิศทางในการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาและจัดการเรียนการสอน เพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงรวมทั้งนำไปใช้ในการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551ข, หน้า 3)

จุดมุ่งหมายของหลักสูตร

กระทรวงศึกษาธิการ (2551ข, หน้า 3) ได้กำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข



5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กำหนดคุณภาพของผู้เรียนเมื่อจบหลักสูตรการศึกษาแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยเพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการอ่าน ดังนี้

อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง เข้าใจความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย จับใจความสำคัญและรายละเอียดของสิ่งที่อ่าน แสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน และเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิด ย่อความ เขียนรายงานจากสิ่งที่อ่านได้ วิเคราะห์ วิวิจารณ์ อย่างมีเหตุผล ลำดับความอย่างมีขั้นตอนและความเป็นไปได้ของเรื่องที่อ่าน รวมทั้งประเมินความถูกต้องของข้อมูลที่ใช้สนับสนุนจากเรื่องที่อ่าน

จากหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสรุปได้ว่า หลักสูตรมีจุดมุ่งหมายเพื่อต้องการพัฒนาผู้เรียนที่จบการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีทักษะทางภาษาเพื่อใช้ในการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2551) ได้กำหนดมาตรฐานตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในส่วนของสาระที่ 1 การอ่าน ได้ดังนี้

มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้ และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน

ตัวชี้วัด

1. อ่านออกเสียงบทร้อยแก้ว และ บทร้อยกรองได้ถูกต้องเหมาะสมกับเรื่องที่อ่าน
2. จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน
3. ระบุเหตุและผล และข้อเท็จจริงกับข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน
4. ระบุและอธิบายคำเปรียบเทียบ และคำที่มีหลายความหมายในบริบทต่าง ๆ จากการอ่าน
5. ตีความคำยากในเอกสารวิชาการ โดยพิจารณาจากบริบท
6. ระบุข้อสังเกตและความสมเหตุสมผลของงานเขียนประเภทชักจูง โน้มน้าวใจ
7. ปฏิบัติตามคู่มือแนะนำวิธีการใช้งาน ของเครื่องมือหรือเครื่องใช้ในระดับที่ยากขึ้น
8. วิเคราะห์คุณค่าที่ได้รับจากการอ่านงานเขียนอย่างหลากหลายเพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาในชีวิต



9. มีมารยาทในการอ่าน

สรุปได้ว่า จากตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในสาระการอ่านได้กำหนดให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่าน ในการอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่างๆ การอ่านในใจ เพื่อสร้างความเข้าใจ และการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนมีทักษะทางภาษาเพื่อการสื่อสารและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

โรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ได้รับการคัดเลือกเป็นโรงเรียนต้นแบบการใช้หลักสูตร จึงได้ดำเนินการจัดทำและใช้หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ พุทธศักราช 2555 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อให้การจัดการศึกษาของโรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ เป็นไปตามคำสั่งกระทรวงศึกษาธิการที่ สพฐ 293/2551 ซึ่งต้องการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานให้สอดคล้องกับสภาพความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจสังคม และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ เป็นการสร้างกลยุทธ์ใหม่ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้สามารถตอบสนองความต้องการของบุคคล สังคมไทย ผู้เรียนมีศักยภาพในการแข่งขันและร่วมมืออย่างสร้างสรรค์ในสังคมโลก ปลูกฝังให้ผู้เรียนมีจิตสำนึกในความเป็นไทย มีระเบียบวินัย คำนึงถึงประโยชน์ส่วนรวมและยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม



3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้ เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ

มาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ในสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ให้มีความรู้ ทักษะและวัฒนธรรมการใช้ภาษา เพื่อการสื่อสาร ความชื่นชม การเห็นคุณค่าภูมิปัญญา ไทย และภูมิใจในภาษาประจำชาติ ให้มาตรฐานการเรียนรู้เป็นไปตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนมีทักษะทางภาษาเพื่อการสื่อสารและนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อนำไปใช้ในชีวิตจริง

คำอธิบายรายวิชาพื้นฐานวิชาภาษาไทย

ศึกษาและฝึกทักษะการอ่านออกเสียงร้อยแก้วและร้อยกรอง การจับใจความสำคัญจากสื่อ เรื่องสั้น บทความ สารคดี นิทานชาดก โดยใช้บริบทการอ่านใช้แหล่งความรู้พัฒนาการอ่าน การแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ มารยาทการอ่าน ใช้แหล่งความรู้พัฒนาการอ่าน การแสดงความคิดเห็นเชิงวิเคราะห์ มารยาทการอ่านและนิสัยรักการอ่าน การเขียนตัวอักษรไทย เขียนอธิบายชี้แจง รายงาน บรรยาย ประสพการณ์ จัดลำดับความคิด โดยใช้กระบวนการเขียนพัฒนาการเขียน มารยาทการเขียน เล่าเรื่อง



ย่อ แสดงความรู้ความคิดเห็น สรุปใจความสำคัญด้วยการพูด การสร้างคำประสม คำซ้ำ คำซ้อน คำพ้องเสียงในภาษา สำนวนที่เป็นคำพังเพยและสุภาษิต คุณค่าและข้อคิดจากวรรณคดีและวรรณกรรมใช้ทักษะทางภาษาแสวงหาความรู้ความคิด โดยใช้เทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาความรู้และใช้ในชีวิตประจำวัน ใช้ภาษาพูด ภาษาเขียนได้ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา

ศึกษาและฝึกทักษะการอ่านในใจ อ่านออกเสียง เพื่อเข้าใจความหมายของคำ การตีความ แปลความถ้อยคำ สังเกตงานเขียนเชิงสร้างสรรค์ การเขียนเรียงความเชิงพรรณนา ย่อความ รายงาน จดหมายส่วนตัว ข้อคิดเห็นจากเรื่องที่อ่าน โดยใช้กระบวนการเขียนพัฒนาการเขียน พุดรายงาน อธิบาย ตอบคำถามได้ถูกต้องอย่างมีเหตุผล วิเคราะห์ชนิดและหน้าที่ของคำ ภาษาพูด ภาษาเขียน แต่งคำประพันธ์ ประเภทกาพย์ยานี 11 ท่องจำบทอาขยานและร้อยกรองที่มีคุณค่า

สรุปได้ว่า หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้ได้ รับความรู้แบบองค์รวม ทั้งด้านความรู้ทักษะกระบวนการ และคุณธรรม โดยจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา ยึดรูปแบบตามมาตรฐานหลักสูตรการศึกษาแกนกลางขั้นพื้นฐานที่เน้น ความรู้ ทักษะกระบวนการ สมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความสามารถในการอ่านจับใจความ

ความหมายของการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความเป็นทักษะอันเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียน เพราะการอ่านจับใจความจะช่วยให้ นักเรียนสามารถเข้าถึงความรู้ต่าง ๆ ได้ พอจะสรุปความหมายของการอ่านจับใจความได้ว่า การอ่านจับใจความ หมายถึง การอ่านเพื่อค้นหาสาระสำคัญที่อยู่ในแต่ละย่อหน้าว่ามีใคร ทำอะไรเมื่อไร ที่ไหน และอย่างไร และเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของเรื่องที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารถึงผู้อ่าน

ความสำคัญของการอ่านจับใจความ

การอ่านจับใจความ นับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญต่อการเรียนรู้ของนักเรียน เพราะจะช่วยให้ นักเรียน เข้าใจถึงสาระสำคัญที่แฝงอยู่ในเนื้อหาหรือบทความนั้น ๆ นักเรียนจึงต้องพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความนี้ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด ไม่เพียงแต่เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการเรียน แต่ยังเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน เพื่อจะทำให้ นักเรียนมีคุณภาพชีวิตที่ดีที่สุด ซึ่งพอจะสรุปได้ว่า การอ่านเป็นทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญมากต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ โดยเฉพาะใช้ในการศึกษาหาความรู้ หากบุคคลที่มีความสามารถในการอ่านในการอ่านจับใจความดีก็จะทำให้สามารถเข้าใจความรู้ต่าง ๆ ได้โดยง่ายทุก รายวิชาได้รวดเร็วยิ่งขึ้นอีกทั้ง ความสามารถในการอ่านจับใจความยังมีส่วนสำคัญต่อการประกอบอาชีพ และชีวิตประจำวันของมนุษย์ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความคิดของผู้เขียนจากเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น อีกด้วย ดังนั้น หากจะพัฒนาประชากรไทยให้มีคุณภาพทัดเทียมกับประเทศต่าง ๆ ก็ควรจะเริ่มจากการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความให้เด็กไทย มีความสามารถที่สูงที่สุด



ความสามารถในการอ่านจับใจความ

ความสามารถในการอ่านจับใจความ เป็นทักษะหนึ่งที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ เพราะมนุษย์ใช้ความสามารถนี้ในการศึกษาหาความรู้และใช้ในการประกอบอาชีพ นักเรียนจึงจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถนี้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ซึ่งจะเห็นได้ว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความ เป็นความสามารถที่จะทำให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงความสำคัญหลัก ๆ ของเรื่องได้ ดังนั้นหากนักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันได้ ก็จะช่วยให้นักเรียนได้เข้าใจเรื่องที่อ่านได้ดีมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

ประเภทของการอ่านจับใจความ ซึ่งสรุปได้ว่า ประเภทของการอ่านจับใจความ แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทด้วยกัน คือ การอ่านเพื่อจับใจความโดยรวมกับการอ่านกับการอ่านเพื่อจับใจความเฉพาะประเด็นสำคัญ ซึ่งถ้าผู้อ่านสามารถอ่านเพื่อจับใจความได้ทั้ง สองลักษณะแล้ว ก็จะทำให้ผู้อ่านอ่านจับใจความได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

การอ่านจับใจความเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ทักษะทางภาษาที่ดี จึงจะสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องได้ พื้นฐานที่กล่าวนี้ประกอบไปด้วย องค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งประสบการณ์ในการอ่าน ความรู้พื้นฐานในเรื่องที่อ่าน เป็นต้น ซึ่งสรุปได้ว่า องค์ประกอบในการอ่านจับใจความนั้นมีผลต่อการอ่านจับใจความ เพราะหากผู้อ่านขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งแล้ว ไม่ว่าจะจะเป็นความสามารถทางภาษา ประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน ความสนใจในเรื่องที่อ่าน หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ก็จะทำให้การอ่านจับใจความขาดประสิทธิภาพลงได้

ขั้นตอนในการอ่านเป็นส่วนที่มีความสำคัญมาก หากผู้อ่านยึดเป็นแนวทาง ในการปฏิบัติก็จะช่วยให้ผู้อ่านสามารถจะจับใจความจากเรื่องที่อ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสรุปได้ว่าขั้นตอนในการอ่านจับใจความนั้น อันดับแรก ผู้อ่านจะต้องอ่านในภาพรวมก่อนอย่างคร่าว ๆ ก่อน จากนั้นค่อยอ่านจับใจความเฉพาะประเด็นสำคัญในเรื่องโดยไล่อ่านทีละย่อหน้าและดึงใจความสำคัญออกมา ลำดับถัดมา ให้ตั้งคำถามแก่ตนเอง โดยอาศัยหลัก 5W1H ซึ่งก็ประกอบไปด้วย Who What Where When Why และ How และขั้นตอนสุดท้ายนำสิ่งที่ได้สรุปจากการดึงประเด็นสำคัญต่าง ๆ มาจากแต่ละย่อหน้า มาประมวลเขียนสรุปออกมาด้วยภาษาของตนเอง จึงจะเสร็จสิ้นขั้นตอนในการอ่านจับใจความ

การประเมินความสามารถการอ่านจับใจความนั้น เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญมาก ต่อการทราบถึงความสามารถทางการอ่านของนักเรียน

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 250 – 251) ได้เสนอแนวทางการทดสอบทางภาษาด้านทักษะการอ่าน ดังนี้

1. การอ่านออกเสียง การทดสอบการอ่านออกเสียงในภาษาที่สองจะกระทำได้ก็ต่อเมื่อนักเรียนพูดภาษาที่สองได้แล้ว



2. การอ่านเพื่อจับใจความ เป็นการทดสอบการรับรู้ข้อมูลจากหนังสือพิมพ์ วารสารประกาศ โฆษณา ตารางเวลารถไฟ จดหมาย ฯลฯ กิจกรรมในการทดสอบทักษะ การอ่านจำแนก ดังนี้

2.1 กิจกรรมที่เป็นตัวกระตุ้นให้ผู้เข้าสอบได้อ่านข้อความที่มีความยาวตามเหมาะสมที่เป็นงานเขียนประเภทต่าง ๆ เช่น บทความจากหนังสือพิมพ์ และวารสาร รายละเอียด สนับสนุน หรือเป็นรายละเอียดที่แย้งกันเพื่อให้ข้อมูลตรงกันข้ามตลอดทั้งเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดด้วยกัน

2.2 ความสามารถอ่านจับใจความสำคัญ สามารถระบุแก่นเรื่อง หัวเรื่อง และใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

2.3 ความสามารถวิเคราะห์และประเมินความสัมพันธ์ของเนื้อ ความและสุนทรียศาสตร์ของการใช้ภาษา สามารถใช้คำศัพท์ ไวยากรณ์ ความเข้าใจสิ่งที่อ่านและความรู้เกี่ยวกับรูปแบบ ลีลาภาษาที่ใช้ในบทอ่าน ที่เป็นตัวกระตุ้น วิเคราะห์ ประเมินและสรุปได้ว่า สารที่อ่านนั้น เป็นสารประเภทใด ลีลาที่ใช้เป็นทางการหรือไม่ทางการ เจตนาทัศนคติของผู้เขียนที่แฝงอยู่สามารถวิพากษ์วิจารณ์ถึงเหตุผลที่เกิดขึ้นต่อความมั่นคง น่าเชื่อถือของสมมติฐานที่เขียนตั้งไว้ ความเป็นไปได้ของข้อสรุป ตลอดจนสามารถประเมินประสิทธิภาพของการอ่านนั้นได้ว่า มีความชัดเจนเข้าสู่ประเด็นอย่างไรไม่อ้อมค้อมและใช้ภาษาได้อย่างกระชับความสามารถในระดับนี้ระดับสูง ซึ่ง ต้องอาศัยความรู้ในระดับต้น ๆ เป็นพื้นฐานการกำหนดระดับความสามารถข้างต้นเป็นลำดับขั้นตอนที่ขึ้นต่อกัน และการกำหนดความสามารถตามเกณฑ์ อาจใช้มาตราส่วนประเมินค่า เป็นระดับดังนี้

- 1 หมายถึง ไม่มีความสามารถ
- 2 หมายถึง มีความสามารถน้อย
- 3 หมายถึง มีความสามารถพอประมาณ
- 4 หมายถึง มีความสามารถมาก
- 5 หมายถึง มีความสามารถยอดเยี่ยม

จากการประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความที่ได้กล่าวไปข้างต้น จะเห็นได้ว่า การประเมินนั้นมีอยู่หลายวิธีด้วยกัน ซึ่ง ครูผู้สอนจะต้องเลือกเกณฑ์ในการประเมินให้สอดคล้องกับการอ่านประเภทต่าง ๆ สอดคล้องกับเนื้อหาที่ครูใช้ในการจัดการเรียนรู้ และสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ได้ตั้งเอาไว้ เพื่อให้การประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนให้มีความถูกต้องมากที่สุด โดยงานวิจัยนี้ใช้เกณฑ์การประเมินความสามารถในการอ่านจับใจความจากแบบทดสอบวัดความสามารถในการจับใจความจำนวน 30 ข้อ ตอบถูกได้ 1 คะแนน ตอบผิดได้ 0 คะแนน รวม 30 คะแนน



เอกสารเกี่ยวกับวิธีสอนโดยใช้เกม

ความหมายของเกม

เกม เป็นกิจกรรมที่ใช้ร่วมกับการเรียนการสอน ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้สามารถพัฒนาทักษะทางด้านร่างกายและสติปัญญา เกมทำให้นักเรียนมีความสุขเพลิดเพลิน การนำเกมมาใช้ในการสอนนั้น ครูจะต้องกำหนดจุดมุ่งหมาย กฎเกณฑ์กติกา รูปแบบการจัดกิจกรรมระหว่างบุคคล ระหว่างกลุ่มให้ชัดเจน แนวคิดของนักการศึกษา สรุปได้ว่า วัตถุประสงค์ของเกมการศึกษาเพื่อให้นักเรียนรู้จักสังเกต เปรียบเทียบและจำแนก ส่งเสริมการคิดหาเหตุผลและตัดสินใจ แก้ปัญหา ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้ ซึ่งเป็นการพัฒนาความพร้อมของนักเรียน ได้แก่ความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา โดยเฉพาะเมื่อนักเรียนได้เล่นเกมการศึกษา จะทำให้นักเรียนรู้จักการสังเกต การจำแนก การจัดหมวดหมู่การเปรียบเทียบ การเชื่อมโยง ซึ่งทักษะเหล่านี้จะเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้และการทำงานของนักเรียนในอนาคต

ทฤษฎีการเรียนรู้ของเกม

การใช้ทฤษฎีเกม เพื่อประโยชน์ในการศึกษานั้น เป็นการนำหลักการทางจิตวิทยามาใช้ เพื่อสร้างหรือจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยผ่านการเล่นให้กับนักเรียน กล่าวคือนักเรียนจะมีการเรียนรู้ที่มีความหมาย รับรู้ เข้าใจ ในขณะที่เล่นเกมหรือหลังจากการเล่นเกมที่นักเรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่มีความมีประสิทธิภาพได้ มีนักจิตวิทยากล่าวถึงทฤษฎีการเรียนรู้ของเกมไว้ พอจะสรุปได้ว่า เกม เป็นนวัตกรรมสื่อการเรียนรู้ที่สามารถสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม อีกทั้ง นักเรียนยังมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นและปฏิบัติอยู่นั้น นักเรียนจะได้รับความรู้ต่าง ๆ ทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ และได้รับความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วย กล่าวคือในขณะที่เล่นเกม มักมีสถานการณ์จำลองเพื่อดึงดูดความสนใจ เร้าความสนใจ ของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิด ความสามารถ คิดหาคำตอบได้อย่างสนุกสนาน ทฤษฎีการเรียนรู้โดยผ่านสื่อเกมนั้น จะต้องคำนึงถึงจุดประสงค์การเรียนรู้เป็นหลัก

การนำเกมมาใช้ในการเรียนการสอน ครูจะต้องพิจารณาถึงจุดประสงค์ของเกมที่ใช้สอนควบคู่ไปกับรูปแบบเกมที่เหมาะสมกับนักเรียน เพื่อให้การเรียนรู้สนุกสนานไปพร้อมกับเกิดการเรียนรู้ได้จริงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

ประเภทของเกม

เกมที่ครูนำมาใช้ร่วมกับการเรียนการสอนสามารถแบ่งได้หลายประเภท ทั้งแบบแข่งขันและแบบไม่แข่งขัน หรือจะเป็นเกมบุคคล หรือเกมกลุ่ม ทั้งนี้ ทิศนา ขัมมณี และคนอื่น ๆ (2543, หน้า 82) ได้แบ่งประเภทของเกมออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. เกมแบบไม่มีการแข่งขัน เช่น เกมการสื่อสาร เกมการตอบคำถาม เป็นต้น
2. เกมแบบแข่งขันมีผู้แพ้ชนะ เกมส่วนใหญ่จะเป็นเกมแบบนี้เพราะการแข่งขันช่วยให้การเล่นมีความสนุกสนาน



3. เกมสถานการณ์จำลอง (simulation game) เป็นเกมที่จำลองความเป็นจริงสถานการณ์จริง ซึ่งผู้เล่นจะต้องตัดสินใจจากข้อมูลที่มีและได้รับผลของการตัดสินใจเหมือนกับที่ควรจะได้รับ เกมแบบนี้มีอยู่ 2 ลักษณะ คือ

3.1 การจำลองความเป็นจริง เล่นในกระดานหรือบอร์ดเรียกว่าบอร์ดเกม (board game) เช่น เกมเศรษฐี เกมมลภาวะเป็นพิษ (pollution) เกมแก้ปัญหาความขัดแย้ง (conflict resolution) เป็นต้น

3.2 เกมจำลองสถานการณ์ (simulation game) จะจำลองสถานการณ์และบทบาทขึ้นให้เหมือนความเป็นจริง ผู้เล่นจะต้องลงไปเล่นจริง ๆ

เกมประกอบการสอน

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย มูลคำ (2547, หน้า 90) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกม คือ กระบวนการเรียนรู้ที่ครูให้นักเรียนเล่นเกมที่มีกฎเกณฑ์ กติกา เงื่อนไข หรือข้อตกลงร่วมกัน ทำให้เกิดความสนุกสนานรื่นเริง เป็นการออกกำลังกาย เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีโอกาสแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์การเรียนรู้กับผู้อื่น โดยมีการนำเนื้อหาข้อมูลของเกม พฤติกรรมการเล่น วิธีการเล่นและผลการเล่นเกมมาใช้ในการอภิปรายเพื่อสรุปผลการเรียนรู้ ซึ่งทศิณา แวมมณี (2552, หน้า 366-368) กล่าวถึงเทคนิคในการใช้วิธีสอนโดยใช้เกม สรุปได้ดังนี้

1. การเลือกและนำเสนอเกม เกมที่นำมาใช้ในการสอนส่วนใหญ่ จะเป็นเกมที่เรียกว่า “เกมการศึกษา” คือเกมที่มีวัตถุประสงค์มุ่งให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ มิใช่เล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น การเลือกเกมเพื่อนำมาใช้นั้นทำได้หลายวิธี ครูอาจเป็นผู้สร้างเกมขึ้นให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การสอนของตนก็ได้ หรืออาจนำเกมที่มีผู้สร้างขึ้นแล้ว มาปรับดัดแปลงให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของตนก็ได้

2. การชี้แจงวิธีเล่นและกติกาการเล่น เนื่องจากเกมแต่ละเกมมีวิธีการเล่นและกติกาการเล่นที่มีความยุ่งยากซับซ้อนมากน้อยแตกต่างกัน ในกรณีที่เกมนั้นเป็นเกมง่าย ๆ มีวิธีเล่นและกติกาไม่ซับซ้อน การชี้แจงก็ย่อมทำได้ง่าย แต่ถ้าวิธีการเล่นเกมนั้นมาก การชี้แจงก็ทำได้ยากขึ้น ครูควรจัดลำดับขั้นตอน และให้รายละเอียดที่ชัดเจนโดยอาจใช้สื่อเข้าช่วย หรืออาจให้นักเรียนซ้อมเล่นก่อนการเล่นจริง และกติกาการเล่นก็เป็นสิ่งสำคัญมากในการเล่น เพราะกติกานี้จะตั้งขึ้นเพื่อควบคุมให้การเล่นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ครูควรศึกษากติกาการเล่น และวิเคราะห์กติกากว่ากติกาแต่ละข้อมีขึ้นด้วยวัตถุประสงค์อะไร และควรดูแลให้นักเรียนปฏิบัติ ตามกติกาของการเล่นอย่างเคร่งครัด

3. การเล่นเกม ก่อนการเล่นเกมครูควรจัดสถานที่ของการเล่นให้อยู่ในสภาพที่เอื้อต่อการเล่น ไม่นั่นอาจทำให้การเล่นเป็นไปอย่างติดขัดและเสียเวลา เสียอารมณ์ของผู้เล่นด้วย การเล่นควรเป็นไปตามลำดับขั้นตอน และในบางกรณีต้องควบคุมเวลาในการเล่นด้วย ในขณะที่นักเรียนกำลังเล่นเกม ครูควรติดตามสังเกตพฤติกรรมการเล่นของนักเรียนอย่างใกล้ชิด และควรบันทึกข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อ



การเรียนการสอนของนักเรียนไว้ เพื่อนำไปใช้ในการอภิปรายหลังการเล่น ครูควรมอบหมายนักเรียนบางคนให้ทำหน้าที่สังเกตการเล่น และควบคุมกติกาการเล่นด้วย

4. การอภิปรายหลังการเล่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก หากขาดขั้นตอนนี้ การเล่นเกมคงไม่ใช่วิธีสอน แต่เป็นเพียงการเล่นเกมธรรมดาๆ จุดเน้นของการใช้เกมอยู่ที่การเรียนรู้วิธีต่าง ๆ ที่จะเอาชนะอุปสรรค เพื่อจะไปให้ถึงเป้าหมาย ครูจำเป็นต้องเข้าใจว่าจุดเน้นของการใช้เกม ในการสอนนั้น ก็เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ ดังนั้น การอภิปรายจึงควรมุ่งประเด็นไปตามวัตถุประสงค์ของการสอนนั้นๆ กล่าวคือ ถ้าการใช้เกมนั้นมุ่งเพียงเป็นเครื่องมือฝึกทักษะให้นักเรียนการอภิปรายก็ควรมุ่งไปที่ทักษะนั้นๆ ว่านักเรียนได้พัฒนาทักษะนั้นเพียงใด ประสบความสำเร็จตามต้องการหรือไม่ และจะมีวิธีใดที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จมากขึ้นแต่ถ้ามุ่งเนื้อหาสาระจากเกม ก็ควรอภิปรายในประเด็นที่ว่านักเรียนได้เรียนรู้เนื้อหาสาระอะไรจากเกมบ้าง รู้ได้อย่างไร รู้ด้วยวิธีใด มีความเข้าใจในเนื้อหาสาระนั้นอย่างไรได้ความเข้าใจนั้นมาจากการเล่นเกมตรงส่วนใด

สรุปได้ว่า หลักในการจัดกิจกรรมเกมการศึกษานั้น ครูจะต้องเข้าใจและพิจารณาถึงองค์ประกอบหลายด้านด้วยกัน เช่น วัยของนักเรียน จำนวนนักเรียน วัตถุประสงค์จำนวนผู้เล่นเกม สถานที่ อุปกรณ์ กติกา ขั้นตอนการเล่น เกม กล่าวคือ ครูจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในเกมการศึกษานั้นเป็นอย่างดี จึงจะทำให้ครูบรรลุวัตถุประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ทั้งนี้ก็จะส่งผลให้นักเรียนสนุกไปกับการทำกิจกรรมพร้อมทั้งได้รับความรู้ ความเข้าใจไปด้วย ช่วยสร้างบรรยากาศในชั้นเรียนให้สนุกสนาน ช่วยจูงใจให้นักเรียนอยากเรียน ไม่เบื่อหน่ายกับการเรียน เกมจึงเป็นสื่อที่สามารถพัฒนานักเรียนและช่วยสรุปบทเรียนได้ดีอีกด้วย จะเห็นว่าเกมการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญและเป็นประโยชน์ในการใช้เป็นสื่อหรือเครื่องมือในการจูงใจให้นักเรียนเกิดทักษะกระบวนการ เกิดการเรียนรู้ในการอ่านจับใจความวรรณคดี ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจ จดจำ ได้ คิด วิเคราะห์ แก้ปัญหา ทั้งนี้ นักเรียนยังได้รับประสบการณ์ตรงจากการเล่นเกมอีกด้วย กล่าวได้ว่า เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มีส่วนช่วยในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี ส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความวรรณคดีได้มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในด้านข้อจำกัดครูจะต้องเลือกเกมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์รวมไปถึงด้านบริหารเวลาในการสอนด้วยเช่นกัน

ความหมายของการสอนแบบปกติ

การสอนโดยใช้กิจกรรมแบบปกติ เป็นวิธีการสอนที่ประกอบด้วยการบรรยายประกอบเอกสารที่ครูจะเตรียมขึ้น อาจจะนำสื่อที่เป็นรูปภาพ สิ่งพิมพ์ หรือวีดิทัศน์ช่วยในการบรรยาย ซึ่ง ทิศนา แหมมณี (2552, หน้า 327) ได้กล่าวว่าวิธีการสอนแบบปกติ เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้ในการช่วยเหลือให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการเตรียมเนื้อหาสาระ แล้วบรรยาย คือพูด บอก เล่า อธิบาย เนื้อหาสาระหรือสิ่งที่ต้องการสอนแก่ผู้เรียนและประเมินผลการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยวิธีใดวิธีหนึ่ง ซึ่งขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการสอนแบบปกติสรุปได้ว่า ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการสอนแบบปกติมีทั้งหมดสี่ขั้นตอน ดังนี้



1. ชื่อนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นตอนของการกระตุ้นเพื่อให้นักเรียนสนใจในการเรียนโดยนำสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น รูปภาพ สื่อวีดิทัศน์ เกม เพลง มาประกอบ
2. ขั้นตอนการนำเสนอ เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยครูจะใช้วิธีการสอนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การบรรยาย อภิปราย สนทนา และซักถามต่อนักเรียน
3. ขั้นสรุปบทเรียน เป็นขั้นตอนที่ให้ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปบทเรียนหรืออาจจะให้นักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน
4. ขั้นวัดและประเมินผล เป็นขั้นตอนการตรวจสอบความรู้ของนักเรียนโดยการวัดความรู้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ทำแบบฝึกหัด ทำกิจกรรมจากใบงานต่าง ๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานการวิจัยเกี่ยวกับการสอนโดยใช้เกม ในการสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษเช่น ผลงานการวิจัยของ ส่งศรี สาริบุตร (2541) บังอร โกศลปริญญาพันธ์ (2543) และเพ็ญศิริ แสนศิลป์ (2545) แล้วเห็นว่า การสอนโดยใช้เกมเป็นวิธีการสอนที่ทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษสูง ขึ้นการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย ผลงานศิริวรรณ เขียวระยงค์, (2547) เรื่องการเขียนสะกดคำยากของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับ การสอนโดยใช้เกมการศึกษาและการสอนตามคู่มือครู ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ ทาง การเรียนของนักเรียนที่สอนโดยใช้เกมการศึกษาสูงกว่านักเรียนที่สอนตามคู่มือครู

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง เรื่องความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดมกุฎกษัตริย์ ที่เรียนด้วยวิธีใช้เกมกับวิธีสอนแบบปกติ ครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ได้ดำเนินไปตามขั้นตอนและมีสิ่งที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

การกำหนดประชากรและการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบแผนการวิจัย การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินการทดลอง

ในการดำเนินการทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอนดังนี้

1. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดีไปทดสอบก่อนเรียนกับกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม



2. ดำเนินการสอนกลุ่มทดลอง โดยใช้การอ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดีโดยวิธีการสอนโดยใช้เกม และ กลุ่มควบคุม โดยใช้การอ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดีโดยวิธีการสอนแบบปกติ
3. นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดีไปทดสอบหลังเรียนกับกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม
4. นำข้อมูลที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนมาวิเคราะห์โดยใช้วิธีการทางสถิติ ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญจากวรรณคดี ในวิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมัธยมวัดมกุฏกษัตริย์ ระหว่างกลุ่มที่ใช้เกม และกลุ่มที่สอนแบบปกติ พบว่า

1. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดี ระหว่างกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม มีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนกลุ่มที่สอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดี ของกลุ่มที่สอนโดยใช้เกม มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. ความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดี ของกลุ่มที่สอนแบบปกติ มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียนสูงขึ้นกว่าค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการวิจัยครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า การสอนโดยใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย สามารถพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความวรรณคดีให้สูงขึ้นได้

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- (2546). *การจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย กระทรวงศึกษาธิการ*. กรุงเทพฯ: ครูสภา.
- (2553). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ; และ บาทยัน อัมสาราญ. (2547). *การใช้ภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โครงการตาราและหนังสือ คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.



จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ; และ บาทัน อิมสารานู. (2548). *ภาษากับการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: พี.เพรส.

จุไรรัตน์ ลักษณะศิริ. (2548). *ภาษากับการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ล้วน สายยศ; และ อังคณา สายยศ. (2539). *เทคนิคการวัดผลการเรียนรู้*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการวัดผล และวิจัยทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

แวมยุรา เหมือนนิล. (2553). *การอ่านจับใจความ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น ชมรมเด็ก.

----- (2541). *การอ่านจับใจความสำคัญ*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. (2547). *หลักและวิธีการสอนอ่านภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

----- (2547). *การประเมินผลภาษาไทย*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

สุวิทย์ มูลคำ และอรทัย คำมูล. (2546). *วิธีการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ*. กรุงเทพฯ: ภาพการพิมพ์.