



รายงานผลการดำเนินงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)  
 โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE)  
 นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA  
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม  
 โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน



**นางสาวกชัญญ์ แก้วสุรินทร์**  
 ตำแหน่ง ครู

โรงเรียนวัดสันคะยอม  
 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1

## คำนำ

รายงานผลการดำเนินงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่มุ่งเน้นพัฒนาสมรรถนะการสื่อสารภาษาไทย โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาสมรรถนะตามหลักสูตร และคุณลักษณะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

หวังเป็นอย่างยิ่งว่านวัตกรรมจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) เรื่อง การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันจะเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) สำหรับผู้เรียนที่มีประสิทธิภาพอย่างยั่งยืนสืบไป

นางสาวกชนุช แก้วสุรินทร์

## สารบัญ

	หน้า
คำนำ	ก
บทคัดย่อ	1
ความเป็นมาและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์	4
ขอบเขตการดำเนินงาน	4
วิธีการดำเนินงาน	5
ผลการดำเนินการศึกษา	6
สรุปผลการดำเนินงานและอภิปรายผล	8
การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ	12
บรรณานุกรม	22
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ	25
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	26
ภาคผนวก ค การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ	43
ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	45

**รายงานผลการดำเนินงานวิธีปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)**  
**โครงการ Innovation For Thai Education (IFTE) นวัตกรรมการศึกษา เพื่อพัฒนาการศึกษา**

<b>ชื่อผลงาน</b>	การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
<b>กลุ่มสาระการเรียนรู้</b>	ภาษาไทย
<b>ชื่อผู้เสนอผลงาน</b>	นางสาวกชชัช แก้วสุรินทร์
<b>โรงเรียน</b>	วัดสันคะยอม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1
<b>โทรศัพท์</b>	053-528184
<b>โทรศัพท์มือถือ</b>	086-4390301
<b>e-mail</b>	kotchanut.kaewsurin@gmail.com

**บทคัดย่อ**

การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่างนักเรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 13 คน ได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้เวลาทดลอง 10 ชั่วโมง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ และชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุกมีค่าประสิทธิภาพ E1 / E2 เท่ากับ 81.54/80.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมินระดับนานาชาติ PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## ความเป็นมาและความสำคัญ

การอ่าน นับเป็นทักษะทางภาษาที่มีความสำคัญ เพราะเป็นทักษะที่ใช้ศึกษาหาความรู้ให้ตนเอง และเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ การอ่านจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับคนทั่วไป เพราะความสำเร็จและสัมฤทธิ์ผลของการศึกษาขึ้นอยู่กับความสามารถทางการอ่านของผู้เรียนเป็นสำคัญ ภาวนิสิทธ์รักการอ่านไปสู่การคิดวิเคราะห์ เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้คนเรารู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และจะนำไปสู่การเผยแพร่และสร้างภูมิปัญญาใหม่ (วิทยากร เชียงกูล, 2552, น.3)

การเรียนรู้เรื่องการอ่าน หรือความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading Literacy) เป็นทักษะการอ่านหนึ่งที่มีให้ผู้เรียนสามารถดึงสาระของสิ่งที่อ่านออกมาได้ สรุปลงใจความของเรื่องที่อ่าน เข้าใจความหมายของคำและสำนวนที่ปรากฏในเรื่อง เรียงลำดับเหตุการณ์ แยกแยะข้อเท็จจริงข้อคิดเห็น ตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้ ตีความเรื่องที่อ่าน สามารถวิเคราะห์ประเมินและบอกคุณค่าของข้อคิดที่เป็นประโยชน์จากเรื่องที่อ่านแล้ว สะท้อนออกมาเป็นความคิดเห็นของตนเองได้ การอ่านเพื่อการเรียนรู้” และ “การอ่านเพื่อการเรียนรู้” มากกว่าทักษะที่เกิดจาก “การเรียนรู้เพื่อการอ่าน” ซึ่งเป็นพื้นฐานการอ่านขั้นสูงที่สำคัญ ซึ่งหากผู้เรียนขาดทักษะการอ่านเรื่องการอ่านแล้วนั้นไม่ว่าผู้เรียนจะอ่านมากเพียงใด การอ่านนั้นย่อมสูญเปล่า เนื่องจากไม่สามารถรู้ได้ว่าเรื่องที่อ่านมีความรู้ความเข้าใจ มีความรู้ความสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในด้านใดได้บ้าง

เนื่องด้วยการอ่านเป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาความรู้และประสบการณ์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สาระที่ 1 การอ่าน ได้มีมาตรฐานการเรียนรู้ ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.44) และได้กำหนดคุณภาพผู้เรียนเมื่อจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ไว้ว่า อ่านออกเสียงบทร้อยแก้วและบทร้อยกรองเป็นทำนองเสนาะได้ถูกต้อง เข้าใจความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย จับใจความสำคัญและรายละเอียดของสิ่งที่อ่าน แสดงความคิดเห็นและข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน และเขียนกรอบแนวคิด ผังความคิดย่อความ เขียนรายงานจาก สิ่งที่อ่านได้ วิเคราะห์ วิวิจารณ์ อย่างมีเหตุผล ลำดับความอย่างมีขั้นตอน และความเป็นไปได้ของเรื่องที่อ่าน รวมทั้งประเมินความถูกต้องของข้อมูลที่ใช้สนับสนุนจากเรื่องที่อ่าน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, น.40) สอดคล้องกับนโยบายการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการ ปีงบประมาณ พ.ศ. 2568-2569 “เรียนดี มีความสุข” นโยบายที่ 4 ส่งเสริมการอ่าน เพื่อเป็นวิถีในการค้นหาความรู้และต่อยอดองค์ความรู้ที่สูงขึ้น ข้อที่ 4.2 พัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2567, น.3)

จากข้อมูลรายงานผลการประเมินความสามารถในการอ่านและเขียน ของโรงเรียนวัดสันคะยอม ซึ่งเป็นการประเมินความสามารถด้านการอ่านและการเขียนแสดงความคิดเห็น โดยใช้เครื่องมือวัดและประเมินผลของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน พบว่า คะแนนผลการประเมินการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2567 ของโรงเรียนวัดสันคะยอม มีผลการทดสอบดังตาราง 1

ตาราง 1 ผลการประเมินความสามารถในการอ่าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม

ครั้งที่	ผลการประเมินความสามารถในการอ่าน				
	ระดับดีมาก (ร้อยละ 75 -100) (คน)	ระดับดี (ร้อยละ 50 -74) (คน)	ระดับพอใช้ (ร้อยละ 25 - 49) (คน)	ระดับปรับปรุง (ร้อยละ 0 -24) (คน)	รวม (คน)
ครั้งที่ 1/2567		6	5	2	13
ครั้งที่ 2/2567	2	7	4		13

จากตาราง 1 ผลการประเมินความสามารถในการอ่าน โดยสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ปีการศึกษา 2567 ของผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 2 ครั้ง พบว่า คะแนนผลการประเมินความสามารถในการอ่าน ได้รับผลการประเมินอยู่ในระดับพอใช้และระดับดี ผลการประเมินดังกล่าว แม้ในภาพรวมจะมีคะแนนอยู่ในระดับดีและพอใช้ แต่หากครูผู้สอนละเลยการพัฒนาผู้เรียนที่ได้รับคะแนนอยู่ในระดับพอใช้และปรับปรุง ผู้เรียนย่อมไม่เกิดการพัฒนาได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และจะก่อให้เกิดปัญหาด้านการอ่านที่ส่งผลกระทบต่อการศึกษาต่อในระดับสูงของผู้เรียนในที่สุด

เกมมิฟิเคชันเป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดี และเกิดพฤติกรรมตามที่ต้องการ โดยครูส่วนมากยอมรับว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่สามารถจูงใจนักเรียนได้ ครูผู้สอนจึงสามารถนำเกมมาใช้ดำเนินกิจกรรมให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่สามารถจัดสภาพล้อมของนักเรียนให้เกิดการแข่งขันอย่างมีกฎ กติกา โดยเฉพาะได้ เพื่อปรับปรุงการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพโดยการนำเทคนิควิธีการต่าง ๆ ให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยใช้การแข่งขันเป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน ทำให้เกิดความพยายามในการทำงาน นอกจากนี้ การแข่งขันยังช่วยให้นักเรียนใช้ความพยายามเพื่อหาทางการเรียน ประสบผลสำเร็จมากขึ้น ซึ่งการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียนเป็นหนึ่ง ในความเป็นไปได้ ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาไทยในปัจจุบัน

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) คือการนำเอารูปแบบและองค์ประกอบของการเล่นเกม มาใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ จึงสามารถทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนมีบรรยากาศเหมือนกับการเล่นเกมได้ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้ 1) การใช้ระบบการสะสมแต้ม (Point) และการให้รางวัล (Reward) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าร่วมกิจกรรมและแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมตามที่ครูผู้สอนตั้งเป้าหมายไว้ 2) การมีระบบการแข่งขันที่มีความท้าทาย (Challenge) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและความกระตือรือร้นในการเรียน 3) การใช้ตารางอันดับ (Leaderboard) ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอยู่ในอันดับท้ายพัฒนาศักยภาพของตนเองให้มากขึ้น เพื่อให้ทัดเทียมกับเพื่อนที่อยู่ในอันดับต้น ในขณะที่เดียวกันก็ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่มีคะแนนอันดับต้นสร้างผลงานที่ดีขึ้นไป 4) การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น ใช้แสดมป์แทนคะแนน ใช้สมุดสะสมแสดมป์แทนกระดาดษบันทึคะแนน ทำให้การเก็บคะแนนไม่น่าเบื่อ นอกจากนี้เมื่อสะสมแต้มหรือแสดมป์ได้ครบตามจำนวนที่กำหนด ก็ยังสามารถนำแต้มหรือแสดมป์นั้นไปแลกของรางวัลที่อยู่ในความต้องการหรือความสนใจของผู้เรียน ไม่ว่าจะเป็นรางวัลประเภทอาหารและเครื่องดื่ม เครื่องเขียน ของที่ระลึก ซึ่งรางวัลแต่ละประเภทมีระดับ (Level) หรือจำนวนแต้มหรือแสดมป์ที่ต้องนำมาแลกที่แตกต่างกัน

ซึ่งจะสร้างความท้าทาย และทำให้นักเรียนต้องใช้ความพยายามและความตั้งใจ สุดท้ายคือปัจจัยด้านเวลา (Time) เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มีการกำหนดเวลาของแต่ละกิจกรรมอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้สอนสามารถเห็นพัฒนาการของนักเรียนได้ในเวลาอันสั้น รวมถึงการมีเวลากำกับในกิจกรรมต่าง ๆ ก็จะสามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการสร้างผลงาน หรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ภายในระยะเวลาที่กำหนด สร้างวินัย ความรับผิดชอบ และตรงต่อเวลาได้อีกด้วย

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีและการเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบต่าง ๆ ของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) อย่างเหมาะสมในการจัดการเรียนการสอน สามารถทำให้การเรียนรู้ในห้องเรียนที่ดูน่าเบื่อ กลายเป็นสนุกสนาน ดึงดูดความสนใจ สามารถทำให้บทเรียนที่มีความยุ่งยาก ซับซ้อน กลายเป็นเรื่องที่น่าสนใจ ใกล้เคียงมากขึ้น รวมถึงสามารถทำให้แบบทดสอบหรือแบบฝึกหัดที่เครียดกดดัน กลายเป็นกิจกรรมที่สร้างแต่ความสุขและรอยยิ้ม

จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาเรื่องการนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านผ่านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียน จากการศึกษาข้อมูลของเทคนิคเกมมิฟิเคชันนั้นพบว่า ในการจัดการเรียนการสอนที่นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์นั้น นอกจากจะกระตุ้นให้นักเรียนมีความพยายามในด้านการเรียนแล้ว ยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนสนใจในการเรียนได้อีกด้วย

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

### ขอบเขตการดำเนินงาน

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม ภาคเรียนที่ 2

ปีการศึกษา 2567 จำนวน 13 คน กลุ่มตัวอย่างได้มาด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง

(Purposive Sampling)

### ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก

ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม คือ ความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA

ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม

## เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นชุดกิจกรรมห้องเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนวทาง PISA โดยใช้ Gamification ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล Wordwall และ Quizziz บนเว็บไซต์ห้องเล่น PISA พาสนุก ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนา โดยใช้บทอ่านและสถานการณ์จากชุดพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน เล่มที่ 4 ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ร่วมกับบทอ่านและสถานการณ์ข่าวด่วน ชวนคิด และผางประทีปดวงไฟแห่งศรัทธา สู่การพัฒนาการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนา ในรายวิชา ท 23102 ภาษาไทย 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ใช้เวลารวม 10 ชั่วโมง ไม่รวมการทดสอบก่อนและหลังเรียน

## วิธีการดำเนินงาน

การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นการวิจัยในชั้นเรียนที่ค่าควบคุมไปกับการจัดการเรียนการสอน โดยมีการดำเนินงานตามกิจกรรม (ตามวงจรคุณภาพเดมิ่ง) PDCA ประยุกต์และปรับใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปฏิบัติการ P-A-O-R โดยปรับวงจรดังกล่าวเป็น 3 ระยะ คือ

### ระยะที่ 1 ขั้นวางแผน (Plan) ประกอบด้วย

1.1 การระบุปัญหาและกำหนดวัตถุประสงค์ ทำการวิเคราะห์และระบุประเด็นปัญหาหรือความต้องการในการพัฒนาที่ชัดเจน คือ ความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ยังไม่เป็นไปตามเกณฑ์ที่พึงประสงค์ พร้อมทั้งกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยการพัฒนารูปแบบเป็นรูปธรรม

#### 1.2 สร้างเครื่องมือ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยนี้ มี 3 ประเภท ได้แก่

1.2.1 แผนการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 6 แผน ใช้เวลาในการสอน 10 ชั่วโมง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การแปร่งพินของคุณ (1 ชั่วโมง) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 กระดานสนทนา เรื่องไก่ (1 ชั่วโมง) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 นมวัว (1 ชั่วโมง) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คนชี้เหนียวกับทองคำ (1 ชั่วโมง) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 ข่าวด่วน ชวนคิด (3 ชั่วโมง) และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 ผางประทีปดวงไฟแห่งศรัทธา สู่การพัฒนาการเรียนรู้อย่างยั่งยืน (3 ชั่วโมง) กำหนดขั้นตอนในแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นภารกิจ เป็นกิจกรรมที่เน้นกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจเกิดความพร้อมที่จะเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค วิธีการ และสื่อที่หลากหลาย

ขั้นที่ 2 ขั้นกระตุ้นความสนใจตั้งคำถามเพื่อกระตุ้น ชักถาม ทบทวน แสดงความคิดเห็นให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับประสบการณ์ใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นปฏิบัติการระงาน เป็นการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภาระงาน เพื่อกระตุ้นการคิดด้วยการใช้คำถามกระตุ้นคิดด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

- 3.1 ระบบการสะสมแต้ม (Point)
- 3.2 การแข่งขันที่มีความท้าทาย (Challenge)
- 3.3 การใช้ตารางอันดับ (Leaderboard)
- 3.4 การใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ
- 3.5 การกำหนดเวลา (Time)

ขั้นที่ 4 ขั้นสรุป เป็นการสรุปผลการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยสรุปองค์ความรู้ของบทเรียนร่วมกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นสะท้อนผล ใช้วิธีการที่หลากหลาย จากการทดสอบ การบันทึก การตรวจผลงาน การสังเกต เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและเพื่อน มีส่วนร่วมในการประเมินผลแต่ละแผนตรวจสอบคุณภาพของ แผนการจัดการเรียนรู้โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พบว่า ผลการประเมินคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับ เหมาะสมมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 4.8 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.11

1.2.2 ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก เป็นชุดกิจกรรมห้องเรียนออนไลน์ เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านตามแนวทาง PISA โดยใช้ Gamification ผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล Wordwall และ Quizziz บนเว็บไซต์ ห้องเล่น PISA พาสนุก ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนา โดยใช้บทอ่านและ สถานการณ์จากชุดพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน เล่มที่ 4 ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยี (สสวท.) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) ร่วมกับบทอ่านและ สถานการณ์ข่าวด่วน ชวนคิด และผางประทีบดวงไฟแห่งศรัทธา สู่อการพัฒนาการเรียนรู้อย่างยั่งยืน ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนา โดยแต่ละกิจกรรมจะปรากฏสมรรถนะการประเมินการอ่านตามแนวทาง การทดสอบ PISA 3 ด้าน ได้แก่ 1) รู้ตำแหน่งข้อสนเทศในบทอ่าน (Locate information) 2) มีความเข้าใจในบทอ่าน (Understand) และ 3) ประเมินและสะท้อนความคิดเห็นต่อบทอ่าน (Evaluate and Reflect) ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ผ่านการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่า แบบฝึกทักษะมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) คือ 1 มีความ สอดคล้องนำไปใช้ได้ และเมื่อนำชุดกิจกรรมไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 13 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 81.54/80.00 เป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

1.2.3 แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน เป็นแบบทดสอบจากชุดพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน เล่มที่ 4 ของสถาบันส่งเสริมการ สอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 2 เรื่อง คือ เรื่อง ความคิดเห็นของนักเรียน และรอยพ่นสีบนกำแพง เป็นแบบทดสอบชนิด เลือกรับตอบ เลือกรับตอบแบบเชิงซ้อน เขียนตอบแบบสั้น และเขียนตอบแบบอิสระ พบว่า มีค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 และได้นำไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปางศิลาทองศึกษา จังหวัดกำแพงเพชร ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างและได้นำชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ไปใช้จัดกิจกรรมมาแล้ว จำนวน 30 คน พบว่า แบบทดสอบมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.28 – 0.78 มีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.22 - .078 และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ตามสูตร KR-20 ของ Keder-Richardson เท่ากับ 0.79

### 1.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1.3.1 ปฐมนิเทศนักเรียนกลุ่มตัวอย่างให้เข้าใจถึงกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อให้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างปฏิบัติตามขั้นตอนของเทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ได้ถูกต้อง

1.3.2 ทดสอบนักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียนด้วยแบบทดสอบวัดความฉลาดรู้การอ่าน จำนวน 2 สถานการณ์ ใช้เวลา 50 นาที จากนั้นนำผลคะแนนที่ได้ มาบันทึกเป็นคะแนนก่อนเรียน

1.3.3 ดำเนินการสอนนักเรียนกลุ่มตัวอย่างตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 6 แผน ใช้เวลาทั้งหมด 10 ชั่วโมง โดยผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง เก็บรวบรวมคะแนนจากชุดกิจกรรมระหว่างเรียน เพื่อวัดพัฒนาการทางการเรียนและบันทึกคะแนน

1.3.4 เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่างทำการทดสอบวัดความฉลาดรู้การอ่าน จำนวน 2 สถานการณ์ ใช้เวลา 50 นาที จากนั้นนำผลคะแนนที่ได้ มาบันทึกเป็นคะแนนหลังเรียน

1.3.5 นำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนที่ได้บันทึกข้อมูลไว้ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานและนำเสนอข้อมูลต่อไป

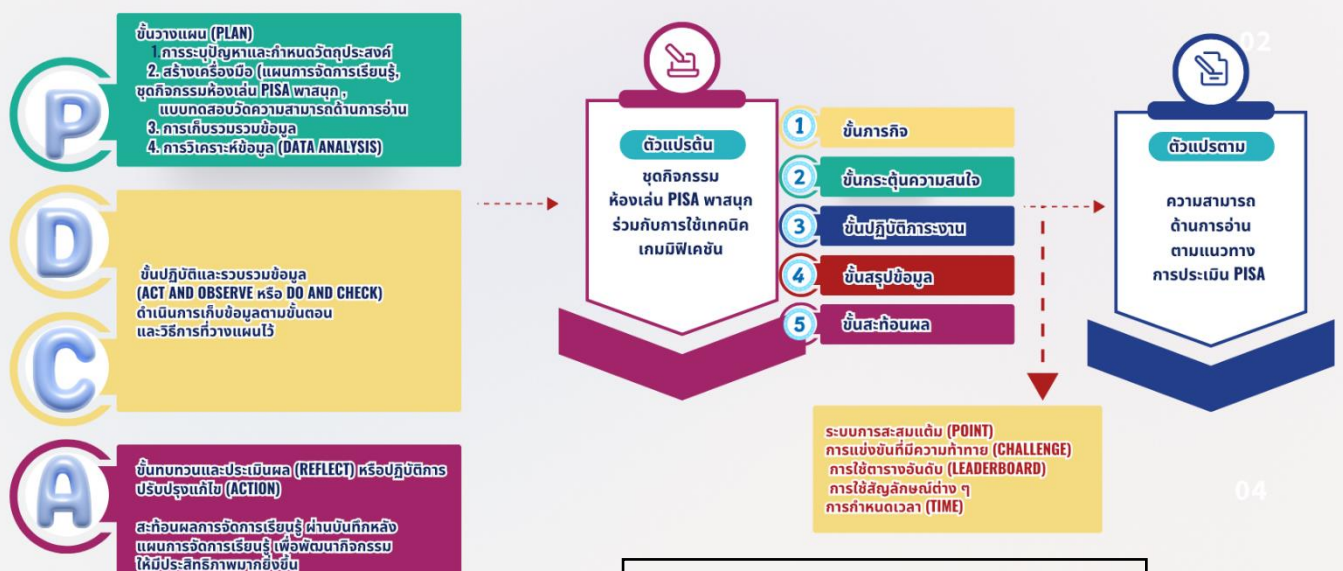
### 1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis)

1.4.1 การหาค่าประสิทธิภาพ (E1/E2) ของแบบฝึกทักษะตามแนวทางการทดสอบ PISA ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.4.2 การเปรียบเทียบความสามารถด้านการรู้เรื่องการอ่านก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test for dependent)

**ระยะที่ 2** ขั้นปฏิบัติและรวบรวมข้อมูล (Act and Observe หรือ Do and Check) ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอนและวิธีการที่วางแผนไว้ ดังนี้

## การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคะยอม โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

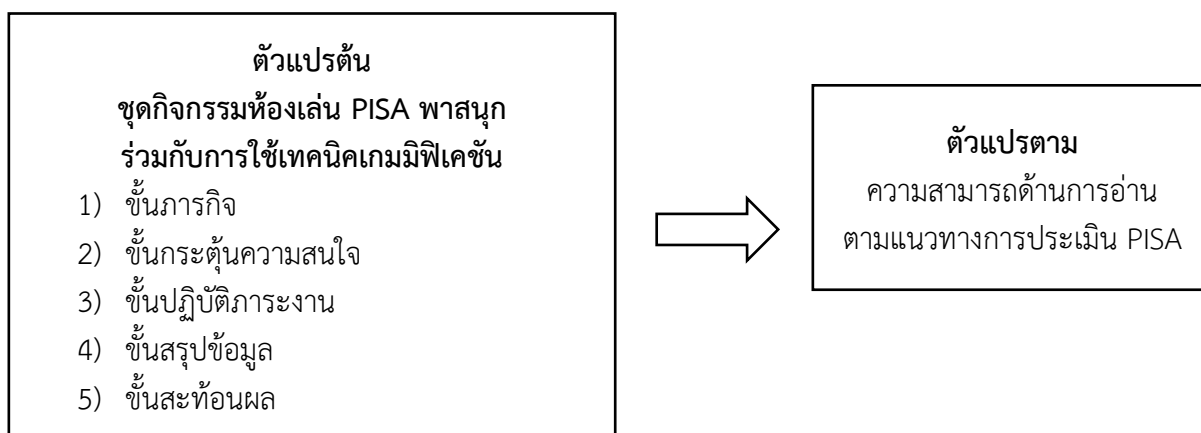


แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการดำเนินการ

ระยะที่ 3 ขั้นทบทวนและประเมินผล (Reflect) หรือปฏิบัติการปรับปรุงแก้ไข (Action) สะท้อนผลการจัดการเรียนรู้ ผ่านบันทึกหลังแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนากิจกรรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

#### กรอบแนวคิดในการศึกษา

ผู้ศึกษาได้กำหนดกรอบแนวคิดสำหรับการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสันคยะยอม โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ดังนี้



#### แผนภาพที่ 2 กรอบแนวคิดในการศึกษา

#### 4. ผลการดำเนินการศึกษา

1. ผลการทดสอบประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ปรากฏดังตารางที่ 2

จำนวน	คะแนนระหว่างการเรียนรู้ (ชุดกิจกรรมที่...)						ประสิทธิภาพ กระบวนการ (E <sub>1</sub> )	ประสิทธิภาพ ผลลัพธ์ (E <sub>2</sub> )
	1	2	3	4	5	6		
คะแนนเต็ม	10	10	10	10	10	10	60	20
( $\bar{x}$ )	8.15	7.92	7.77	8.00	8.15	8.00	48.92	15.92
S.D.	1.72	1.69	1.69	0.15	1.68	1.47	0.62	1.88
ร้อยละ	81.54	79.23	77.69	80.00	81.54	80.00	81.54	80.00
ประสิทธิภาพ	E <sub>1</sub> /E <sub>2</sub> เท่ากับ 81.54/80.00							

จากตาราง 2 จะเห็นว่า ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง คะแนนระหว่างเรียน (กระบวนการ) มีค่าเฉลี่ย 48.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 16.00 มีประสิทธิภาพ (E<sub>1</sub>) เท่ากับ 81.54 และคะแนนหลังเรียน (ผลลัพธ์) มีค่าเฉลี่ย 15.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.88 มีประสิทธิภาพ (E<sub>2</sub>) เท่ากับ 80.00 ดังนั้น E<sub>1</sub>/E<sub>2</sub> เท่ากับ 81.54/80.00

2.ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ปรากฏดังตารางที่ 3

การทดสอบ	จำนวนนักเรียน	คะแนนเต็ม	( $\bar{x}$ )	S.D.	t	Sig.
ก่อนพัฒนา	13	20	13.23	1.79	10.48	< 0.001
หลังพัฒนา	13	20	15.92	1.88		

\* ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .05

จากตาราง 3 จะเห็นได้ว่า ผลการวิเคราะห์ความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ก่อนการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 13.23 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.79 และหลังการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) เท่ากับ 15.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 1.88 แสดงให้เห็นว่าผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนได้รับการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### สรุปผลการดำเนินงานและอภิปรายผล

1. ผลการหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก พบว่า ชุดกิจกรรมตามแนวทางการทดสอบ PISA ในการพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีค่าประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  เท่ากับ 81.54/80.00 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากชุดกิจกรรมได้พัฒนาขึ้นตามกระบวนการพัฒนาที่มีระบบ มีขั้นตอนที่ชัดเจน โดยเริ่มจากการศึกษาเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะ ตลอดจนเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางการทดสอบ PISA เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างชุดกิจกรรม จากนั้นจึงสร้างชุดกิจกรรมตามแนวทางที่ได้วางแผนไว้ โดยแบบชุดกิจกรรมดังกล่าวจะเรียงลำดับเนื้อหาจากง่ายไปหายาก ลำดับบทอ่านที่มีเนื้อหาสั้น ๆ ไปหาบทอ่านที่มีเนื้อหายาว และบทอ่านที่ปรากฏในแต่ละกิจกรรมเป็นบทอ่านที่น่าสนใจ เป็นเรื่องใกล้ตัวของนักเรียน สอดคล้องกับบริบทและยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อสร้างความสนใจและสร้างความท้าทายให้กับนักเรียน ทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาความสามารถด้านการอ่านนี้ได้อย่างเป็นประโยชน์ สอดคล้องกับปิยฉัตร ศรีสุราช (2561, น.18) ที่ได้กล่าวว่า การสร้างชุดกิจกรรมควรคำนึงถึงตัวผู้เรียนเป็นหลัก โดยมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอนว่าจะด้านใด ควรจัดเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหาไม่ยากเกินไป และมีรูปแบบหลายแบบที่น่าสนใจ มีกิจกรรมที่ช่วยท้าทายให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลอง อยากทำสิ่งใหม่ ๆ

นอกจากนี้แต่ละชุดกิจกรรม ยังประกอบไปด้วยรูปแบบการตอบคำถามที่สอดคล้องกับแนวทางการทดสอบ PISA กล่าวคือ มีรูปแบบการตอบที่หลากหลาย ทั้งรูปแบบเลือกตอบตัวเลือก เลือกตอบเชิงซ้อน เติมคำตอบแบบสั้น และเติมคำตอบแบบอิสระ เพื่อให้ผู้เรียนได้ประเมินและสะท้อนความคิดเห็นของตนได้อย่างอิสระและมีเหตุผล ทั้งยังมีการใช้ภาษาที่ง่ายต่อความเข้าใจ เหมาะสมกับระดับของผู้เรียน มีคำชี้แจงที่ชัดเจน บางชุดกิจกรรมมีภาพประกอบเพื่อให้นักเรียนเข้าใจบทอ่านมากยิ่งขึ้น เป็นการดึงดูดให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจและมีความตั้งใจในการทำแบบฝึกทักษะเพื่อฝึกฝนความสามารถด้านการอ่านมากยิ่งขึ้น ดังที่ สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2551, น.40-41) ได้กล่าวไว้ว่า

แบบฝึกหัดที่ดีควรมีความชัดเจน ทั้งคำสั่งและวิธีทำ ภาษาและภาพที่ใช้ในแบบฝึกหัด ควรเหมาะสมกับวัย และพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน ควรแยกเป็นเรื่อง ๆ แต่ละเรื่องไม่ควรยาวเกินไป แต่ควรมีกิจกรรมหลายรูปแบบ เพื่อรื้อให้นักเรียนเกิดความสนใจ และไม่เบื่อหน่ายในการทำ ทั้งยังสอดคล้องกับ จิราพร บุญยดี (2564, น.23) ที่ได้กล่าวว่า ชุดกิจกรรมต้องมีประสิทธิภาพ มีองค์ประกอบครบถ้วน มีจุดประสงค์ และคำสั่งที่ชัดเจนสอดคล้องกับเนื้อหา และถูกต้องตามหลักวิชาตรงตามจุดมุ่งหมายของการฝึก เรียบเรียงเนื้อหาตามลำดับขั้นตอนการเรียนรู้ และมีกิจกรรมหลายรูปแบบใช้ภาษาและภาพเหมาะสมกับวัยและพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน

ผลการวิจัยข้างต้น ยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของนิรัตติยากร กอแก้ว (2563) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาชุดฝึกเสริมทักษะการรู้เรื่องการอ่าน (Reading Literacy) ตามแนวทางการประเมินของ PISA กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แบบฝึกเสริมเสริมทักษะดังกล่าวมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.86/82.38 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับ ญัฐพงศ์ มณีธรรม (2563) ที่ศึกษาเรื่องการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนต่อกิจกรรม การเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเกมมิฟิเคชัน ประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจมีระบบ การสะสมแต้มแลกเปลี่ยนรางวัลซึ่งช่วยจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ รวมถึงทำให้เกิดความท้าทาย ในการแข่งขัน มีความสนุกสนานและแฝงด้วยเนื้อหาความรู้ที่จะพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วย พัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียน และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้ จากผลการวิจัยที่สอดคล้องกันนี้แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพที่ดี สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียนได้

2.ผลการเปรียบเทียบความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการ ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากเทคนิคการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีกระบวนการคิดที่แบบลงมือช่วยให้นักเรียนรู้ ง่ายขึ้นและใช้กระตุ้นความสนใจได้กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ได้ฝึกเปลี่ยนความคิด ของตนเอง ลดความเป็นตัวเอง มีโอกาสได้คิดในมุมมองที่แตกต่าง มีอิสรภาพในการคิดได้อย่างเต็มที่ เกิดแนวคิดแปลกใหม่และสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ ญัฐพงศ์ มณีธรรม (2563) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัย พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยโดยใช้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเกมมิฟิเคชัน ประกอบไปด้วยองค์ประกอบที่เป็นประโยชน์และน่าสนใจมีระบบการสะสมแต้มแลกเปลี่ยนรางวัล ซึ่งช่วยจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความสนใจได้ รวมถึงทำให้เกิดความท้าทายในการแข่งขัน มีความสนุกสนาน และแฝงด้วยเนื้อหาความรู้ที่จะพัฒนาผู้เรียนในด้านต่าง ๆ อีกทั้งยังช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของนักเรียน และสร้างทัศนคติที่ดีต่อการเรียนได้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ อภิสิทธิ์ เจริญชัย (2563) ได้ทำวิจัย ส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3/13 โรงเรียนมัธยมวานรนิวาส จังหวัดสกลนคร ผลการวิจัยพบว่า แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ต่อการจัดการเรียนรู้โดย ใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม โดยภาพรวมหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับสื่อสังคม สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากเกมมิฟิเคชัน ช่วยดึงดูดใจนักเรียน อีกทั้งครูไม่ปิดกั้นความคิด หรือจินตนาการของนักเรียน ไม่ตัดสิน ถูกผิด มีความเป็นกันเอง จึงทำให้นักเรียน กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นของตนเอง ภารกิจส่วนใหญ่ที่นำมาใช้

ในกระบวนการเรียนรู้มีการเชื่อมโยงกับเนื้อหาโดยตรงทำให้นักเรียนเกิดความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของรายวิชาได้ และสนับสนุนให้นักเรียนร่วมมือกันในการปฏิบัติภารกิจ ให้อภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองกับเพื่อนในกลุ่มและช่วยเหลือกันทำงาน นักเรียน สนุกกับการเรียนรู้ได้มีส่วนร่วม จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนดียิ่งขึ้น อีกทั้งยังประยุกต์การจัดการเรียนรู้เทคนิค เกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน มาร่วมเป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนลงมือปฏิบัติได้จริง สรุปรตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยมีการระบุขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมเหล่านั้นอย่างชัดเจนและกิจกรรมมีการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน มีความสอดคล้องกับชีวิตประจำวันหรือชีวิตจริง และมีการประเมินผล โดยใช้การเน้นความหมายของภาษาเป้าหมายมากกว่าหลักไวยากรณ์หรือรูปแบบของภาษาเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดการส่งผ่านข้อมูลจากคนหนึ่งไปถึงอีกคน ในการทำกิจกรรมผู้เรียนจะต้องได้ใช้ภาษาสื่อสารแลกเปลี่ยนข้อมูลของตนกับสมาชิกในกลุ่มหรือภายในห้องเรียน จากผลการวิจัยที่สอดคล้องกันนี้แสดงให้เห็นว่าการพัฒนาความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สามารถพัฒนาความสามารถด้านการอ่านของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

### การเผยแพร่/การได้รับการยอมรับ/รางวัลที่ได้รับ

ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสุนัข ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีการนำนวัตกรรมไปเผยแพร่ โดยมีการนำไปใช้ทั้งในและนอกสถานศึกษา ผ่านกิจกรรมการ PLC ครูโรงเรียนวัดสันคะยอม การเผยแพร่ระดับจังหวัด เผยแพร่ระดับ สพฐ. การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ต่าง ๆ และได้รับรางวัลการใช้นวัตกรรม ดังนี้

### ได้รับรางวัลชนะเลิศการแข่งขัน PISA Gamification Teacher Awards ระดับสพฐ. (ภาคเหนือ)




การรายงานภาพสะท้อนการใช้ PISA Gamification  
ในการขับเคลื่อนการนำชุดพัฒนาความฉลาดรู้ไปใช้ในการเรียนจัดการเรียนรู้โรงเรียนวัดสันคะยอม  
ในวาระการประชุมการขับเคลื่อน PISA ครั้งที่ 15 วันที่ 4 ตุลาคม 2567  
โดย ดร.เกศทิพย์ ศุภวานิช รองเลขาธิการ กพฐ. ได้รายงานผลการการยกระดับฯ PISA ของ สพฐ.  
ต่อพลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ  
ในการประชุมประสานภารกิจ ครั้งที่ 31/2567  
ณ ห้องประชุมราชวัลลภ และผ่านระบบ e-Meeting

จากการประชุมการขับเคลื่อน PISA ครั้งที่ 15 วันที่ 4 ตุลาคม 2567 ขอขอบคุณ โรงเรียนวัดสันคะยอม ที่ได้ขับเคลื่อน PISA อย่างต่อเนื่อง

👉 ท่านเกศทิพย์ ศุภวานิช รองเลขาธิการ กพฐ. #ฝากขอบคุณ ครู กชนุช แก้วสุรินทร์ ครูโรงเรียนวัดสันคะยอม ที่ได้นำ gamification มาปรับใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้บูรณาการ PISA เรื่อง กระดานสนทนาเรื่องไก่ ค่ะ

ขอบคุณค่ะ



10:43



**4. ภาพสะท้อนการใช้ PISA Gamification** พบว่าเป็นสิ่งที่ตรงกับเจเนเนอเรชั่นของนักเรียน ซึ่งคุณครู กชนุช แก้วสุรินทร์ รายงานว่านำ application เกมไปใช้ในกิจกรรมฝึกฝนการอ่านผลปรากฏว่าได้รับความสนใจจากนักเรียนมาก นักเรียนประทับใจมาก ไม่รู้สึกเบื่อ และมีความสุขสนุกสนาน ทุกคนต่างบอกว่าชอบ จึงคิดว่าจุดนี้น่าจะขยายผลเพิ่มเติมได้ซึ่ง สพฐ.มีช่องทางออนไลน์อยู่แล้ว

ที่มา : <https://shorturl.asia/O10lt>



ได้รับรางวัลครูผู้มีผลงานดีเด่น PISA Gamification Teacher Awards  
รางวัลเหรียญทอง ชนะเลิศระดับเขตพื้นที่การศึกษา (สพป.ลำพูน เขต 1)



ได้รับรางวัลครูผู้ฝึกซ้อมนักเรียนได้รับรางวัลเหรียญเงิน รองชนะเลิศ อันดับ 1  
กิจกรรมการแข่งขัน PISA Gamification Thailand 2024 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา



เด็กหญิงดาวเงิน - นักเรียนโรงเรียนได้รับรางวัลรองชนะเลิศ อันดับ 1  
กิจกรรมการแข่งขัน PISA Gamification Thailand 2024 ระดับเขตพื้นที่การศึกษา



การเผยแพร่ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน  
ในการเป็นวิทยากรโครงการพัฒนาศักยภาพนักเรียนแผนการเรียนศิลป์ - ภาษาไทย สังคม  
โรงเรียนนารีรัตน์ จังหวัดแพร่  
วันอาทิตย์ ที่ 25 พฤษภาคม 2568  
ณ ห้องประชุมพรรัตน์ โรงเรียนนารีรัตน์ จังหวัดแพร่



ที่ ศธ ๐๔๓๒๖.๐๒/ว๕๗๔



โรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่  
๑ ถนนคุ้มเดิม ตำบลในเวียง  
อำเภอเมืองแพร่ จังหวัดแพร่  
๕๔๐๐๐

๒๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขออนุเคราะห์บุคลากรในสังกัดเป็นวิทยากร

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดสันคะยอม

สิ่งที่แนบมาด้วย ๑. กำหนดการโครงการพัฒนาศักยภาพนักเรียนฯ จำนวน ๑ ฉบับ  
๒. แบบตอบรับเป็นวิทยากร จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วยกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่ กำหนดจัดโครงการพัฒนาศักยภาพนักเรียนแผนการเรียนศิลป์ - ภาษาไทย สังคม ในวันอาทิตย์ที่ ๒๕ พฤษภาคม ๒๕๖๘ เวลา ๐๘.๐๐ - ๑๖.๓๐ น. ณ หอประชุมพรรัตน์ โรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่ เพื่อพัฒนาฐานความรู้ทางภาษาไทย ของนักเรียนแผนการเรียนศิลป์ - ภาษาไทย สังคม ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ สำหรับนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและการศึกษาในระดับที่สูงขึ้น

โรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่ ได้พิจารณาแล้วเห็นว่าบุคลากรในสังกัดของท่าน เป็นผู้มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอเชิญนางสาวกชชัช แก้วสุรินทร์ ตำแหน่ง ครู เป็นวิทยากรในโครงการฯ ตามวัน เวลา และสถานที่ดังกล่าว โรงเรียนหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(นายสุรียน สายสนองยศ)

ผู้อำนวยการโรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่

ผู้รับผิดชอบโครงการ นางสาวคณิสสร แสงมณี โทร. ๐๘ ๗๓๕๕ ๒๖๐๖  
โรงเรียนนารีรัตน์จังหวัดแพร่  
E-mail: info@nareerat.ac.th

“เรียนดี มีความสุข”



ที่ ศธ ๐๒๓๐๘/ว๘๑๐



สพ.ลำพูน เขต ๑  
เลขรับ 1789  
วันที่ 3 มิ.ย. 2568 เวลา  
อำนาจการ บุคคล แผนก  
การเงินฯ ส่งเสริมฯ คสน.  
นิเทศฯ หุ่นนาฏ กฎหมาย/คดี  
สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูน  
ศาลากลางจังหวัดลำพูน ชั้น ๓  
ถนนซูเปอร์ไฮเวย์ เชียงใหม่ - ลำปาง สท ๕๑๐๐๐

๓๐ พฤษภาคม ๒๕๖๘

เรื่อง การพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยความร่วมมือของภาคีเครือข่ายในระดับพื้นที่ :  
หลักสูตรการเพิ่มพูนสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑

เรียน ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต ๑

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบตอบรับ

จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูน ได้ดำเนินโครงการพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรทางการศึกษา โดยความร่วมมือของภาคีเครือข่ายในระดับพื้นที่ : หลักสูตรการเพิ่มพูนสมรรถนะการจัดการเรียนรู้ของครูเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ โดยกลุ่มเป้าหมายคือ ครูผู้สอนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มสาระวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาไทย ในจังหวัดลำพูน

ในการนี้ สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูนขอความอนุเคราะห์ท่านอนุญาตให้ศึกษานิเทศก์ที่รับผิดชอบงานพัฒนาความฉลาดรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ ๒๑ จำนวน ๒ ท่าน และนายศักดิ์ชาย ขวัญสิน ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดบ้านม้า และนางสาวกชชัช แก้วสุรินทร์ ครูโรงเรียนวัดสันคยะยอม เข้าร่วมประชุมเพื่อร่วมวางแผนพัฒนา ในวันที่ ๖ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๘ เวลา ๑๓.๐๐-๑๖.๓๐ น. ณ ห้องประชุม สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดลำพูน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(นางสาววิมล รักหน้าที)

ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ รักษาการในตำแหน่ง  
ศึกษาธิการจังหวัดลำพูน

กลุ่มนิเทศ ติดตามและประเมินผล  
โทร. ๐-๕๓๐๐-๓๖๘๓-๓ ต่อ ๑๐๗  
โทรสาร ๐-๕๓๐๐-๓๖๘๒ ต่อ ๑๑๕  
E-mail : lpnpeo.moe@gmail.com

“เรียนดี มีความสุข”

การเผยแพร่ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสบุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน  
ผ่านเว็บไซต์ โรงเรียนวัดสันคะยอม

# ห้องเล่น PISA พาสบุก

**นางสาวกชชัช แก้วสุรินทร์**  
ครูโรงเรียนวัดสันคะยอม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1

---

### ห้องเรียนออนไลน์เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้

ด้านการอ่าน วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์  
ตามแนวทางการประเมินมาตรฐาน PISA โดยใช้ GAMIFICATION

ระดับชั้นที่สอน : ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3  
ขอบเขตเนื้อหา : ชุดพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน วิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เล่มที่ 3 เล่มที่ 4 และเล่มที่ 5

สถานการณ์ด้านวิทยาศาสตร์

- การอพยพของนก
- การทำฟาร์ม
- เชื้อกลายพันธุ์

สถานการณ์ด้านการอ่าน

- กระดานสนทนา
- เรื่องใต้
- สนธิสัญญา
- กับทองคำ

สถานการณ์ด้านคณิตศาสตร์

- รายได้และ
- เงินลงทุน

การเผยแพร่ และการเป็นแบบอย่างที่ดี

PISA GAMIFICATION

วิธีเล่น PISA GAMIFICATION

เสียงสะท้อนจากครูผู้นำไปใช้

เว็บไซต์ INSKRU

---

### เครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำ PISA GAMIFICATION

GOOGLE SITE  
สร้างเว็บไซต์

WORDWALL  
สร้างภารกิจ  
เก็บหีบลิส

QUIZZ  
สร้างภารกิจ  
SUPER PISA  
ปลดล็อกหีบลิส

---

1

2

3

4

5

6

### วิธีการเล่น PISA GAMIFICATION

#### ภารกิจพิชิต PISA

1. เข้าสู่เว็บไซต์ห้องเล่น PISA พาสบุก อ่านคำชี้แจง แล้วกดปุ่ม **START** เพื่อเริ่มภารกิจ
2. เลือกทำภารกิจใดแบบวิทยาศาสตร์ การอ่าน และคณิตศาสตร์ตามลำดับ
3. กดเลือกสถานการณ์ เพื่อเริ่มภารกิจ LEVEL 1
4. กดปุ่มเก็บหีบลิสเพื่อเข้าหีบลิส LEVEL ต่อไป
5. ทำภารกิจให้ครบทั้งโดเมนวิทยาศาสตร์ การอ่าน และคณิตศาสตร์
6. นำหีบลิสของแต่ละโดเมนมาลงในภารกิจ SUPER PISA
7. ทำภารกิจ SUPER PISA เพื่อรับรางวัล
8. ดูคำอธิบายและตำแหน่งทำภารกิจ SUPER PISA เพื่อทำความเข้าใจ ทบทวน และสามารถเริ่มภารกิจใหม่ได้

---

#### SUPER PISA

หมายเหตุ : รหัสลับสำหรับกรรมการ

โดเมนวิทยาศาสตร์ : HAPPY

โดเมนการอ่าน : PISA

โดเมนคณิตศาสตร์ : 2025

ดาวน์โหลดแอป

7

FINISH

ANYWHERE ANYTIME

# การเผยแพร่ PISA GAMIFICATION และการเป็นแบบอย่างที่ดี

## ช่องทางที่ 1



เสียงสะท้อนจากการนำ PISA GAMIFICATION ไปใช้

**คลิกที่นี่**



## ช่องทางที่ 1



การเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ INSKRU

**คลิกที่นี่**

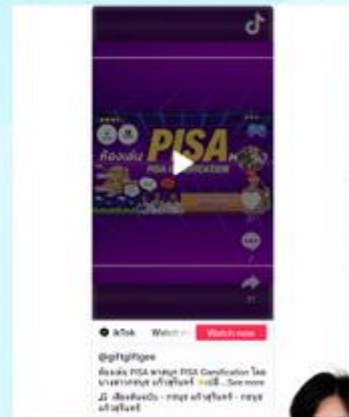


## ช่องทางที่ 2



การเผยแพร่ผ่าน FACEBOOK YOUTUBE TIKTOK

**คลิกที่นี่**



# ANYWHERE ANYTIME

**นางสาวกชชัช แก้วสุรินทร์**

ครูโรงเรียนวัดสันตะยอม  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาลำพูน เขต 1



## บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกศศิณี ทาระเนตร์. (2567). การพัฒนาความสามารถด้านการรู้เรื่องการอ่าน ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้เทคนิคชี้้นำการอ่าน SQRC ร่วมกับแบบฝึกทักษะตามแนวทางการทดสอบ PISA. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก) สืบค้นจาก <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jedu/article/view/16033>
- จิราพร นุตอ้วนดี. (2564). การพัฒนาแบบฝึกเสริมทักษะเรื่อง มาตรฐานตัวสะกด กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนประโยคของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านหนองบัวงาม สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาบึงกาฬ (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร) สืบค้นจาก [https://gsmsis.snru.ac.th/e-thesis/file\\_att1/2022060661421247118\\_fulltext.pdf](https://gsmsis.snru.ac.th/e-thesis/file_att1/2022060661421247118_fulltext.pdf)
- ชัยนันท์ สีแก้ว และ อ้อมธจิต แป้นสี. (2567). การพัฒนาทักษะการอ่านตีความของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบเน้นภาระงาน.
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: พี.บาลานซ์.ดิง.
- ณัฐพงศ์ มีจริยธรรม และทรงลักษณ์ เอื้อนศิรินทร์. (2563). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76-90. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/edubuu/article/view/251324>
- นิมิตติยากร กอนแก้ว. (2563). การพัฒนาชุดฝึกเสริมทักษะการรู้เรื่องการอ่าน (Reading Literacy) ตามแนวทางการประเมินของ PISA กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร) สืบค้นจาก [https://gsmsis.snru.ac.th/e-thesis/thesis\\_detail?id=60421249141](https://gsmsis.snru.ac.th/e-thesis/thesis_detail?id=60421249141)
- ปิยะฉัตร ศรีสุจริต. (2561). การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านชาสมิง จังหวัดตราด (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี, จันทบุรี) สืบค้นจาก <https://etheses.rbru.ac.th/showthesis.php?theid=289&group=19>
- วิทยากร เตียนกุล. (2552). ประเด็นที่ประชาชนไม่ชอบอ่านหนังสือไม่มีทางจะไปดูใครได้. บรรณารักษศาสตร์ มศว., 2(1), 1-6. สืบค้นจาก [https://so06.tci-thaijo.org/index.php/tla\\_bulletin/article/view/17441](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/tla_bulletin/article/view/17441)
- ศุภฤกษ์ ตันติวิริยากร. (2562). การพัฒนาแบบฝึกเพื่อส่งเสริมความสามารถด้านการอ่าน ตามแนวทางการประเมินผลนักเรียนร่วมกับนานาชาติ (PISA) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม) สืบค้นจาก <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/2688>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2566). ความฉลาดรู้ด้านการอ่าน. สืบค้นจาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/about-pisa/reading-literacy/>
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ. (2551). การสร้างสื่อการสอนและนวัตกรรมการเรียนรู้สู่การพัฒนาผู้เรียน. สุพรรณบุรี: ม.ป.พ.

อภิสิทธิ์ เจริญชัย. (2563). การส่งเสริมแรงจูงใจสัมฤทธิ์โดยใช้เกมมิฟิเคชันร่วมกับสื่อสังคมสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนมัธยมวสุนทรนิवास. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม)

Bunchball, L. (2010). Gamification. [http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification\\_1011.pdf](http://jndglobal.com/wp-content/uploads/2011/05/gamification_1011.pdf)

Kapp, M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer

Maslow, A. (1970). Motivation and Personality. (New York: Harper and Row Publisher, 1954), Under "A Theory of Human Motivation." <https://www.eyco.org/nuovo/wp-content/uploads/2016/09/Motivation-and-Personality-A.H.Maslow.pdf>

# ภาคผนวก

### ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้และความสอดคล้องของ  
เครื่องมือวิจัย

- |                              |   |
|------------------------------|---|
| 1. นางวิภา เหมืองใจมา        | หัวหน้างานบริหารวิชาการ<br>ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดสันคะยอม       |
| 2. นางสาวพิกุล จีวรรณ์       | ครูผู้สอนวิชาภาษาไทย<br>ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดสันคะยอม          |
| 3. นางกิ่งกาญจน์ เศรษฐวนิชย์ | หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย<br>ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดสันคะยอม |

ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1.แผนการจัดการเรียนรู้ห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน





**แผนการจัดการเรียนรู้**  
รหัสวิชา ก 23102 รายวิชาภาษาไทย 6  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย  
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3  
หน่วยการเรียนรู้ที่ การอ่านแนว PISA พาสนุก  
เวลา 10 ชั่วโมง






### 3.แบบทดสอบก่อนและหลังเรียนเพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA

แบบทดสอบวัดความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมห้องเล่น PISA พาสนุก ร่วมกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นแบบทดสอบจากชุดพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน เล่มที่ 4 ของสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.) และสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) จำนวน 2 เรื่อง คือ เรื่อง ความคิดเห็นของนักเรียน และรอยฟันสีบนกำแพง

## รอยพ่นสีบนกำแพง



ฉันเดือดดาลไปด้วยความโกรธที่เห็นกำแพงโรงเรียนต้องถูกทำความสะอาดและทาสีใหม่ถึงสี่ครั้งเพื่อลบรอยพ่นสีบนกำแพง การสร้างสรรเป็นสิ่งที่น่าชมเชยก็จริงอยู่ แต่มนุษย์ควรจะหาวิธีการแสดงออกที่ไม่ต้องทำให้สังคมเดือดร้อนและสูญเสียค่าใช้จ่ายเพิ่มโดยไม่จำเป็น

ทำไมคุณชอบทำลายชื่อเสียงของคนวัยรุ่นหนุ่มสาวด้วยการไปพ่นสีบนกำแพง ซึ่งเป็นข้อห้าม ศิลปินมืออาชีพนะ เขาไม่แชรงานของเขาตามข้างถนนหรือกจริงไหม แต่เขาจะหาเงินและชื่อเสียงโดยการแสดงนิทรรศการผลงานอย่างถูกต้องตามกฎหมาย

ในความเห็นของฉัน ไม่ว่าจะป็นตัวตึก รั้ว ม้านั่งในสวนสาธารณะ ต่างก็ถูกออกแบบมาอย่างมีศิลปะในตัวเองแล้วทั้งนั้น มันน่าเสียดายที่จะไปทำลายงานสถาปัตยกรรมนี้เสีย ด้วยรอยพ่นสี และยิ่งกว่านั้นวิธีนี้ยังทำลายชิ้นไอโซนโบรรยากาศอีกด้วย จริงๆนะ ฉันไม่เข้าใจเลยว่าทำไมศิลปินอาชีพกรรมเหล่านี้จะรู้สึกเดือดร้อนเมื่อเห็นว่า “งานศิลปะ” ของพวกเขาถูกล้างออกครั้งแล้วครั้งเล่า

เกวลิน

ไม่ต้องพูดกันเรื่องรสนิยม ทุกวันนี้สังคมเต็มไปด้วยการสื่อสารและการโฆษณา ตามถนนมีแค่ตราของบริษัท ชื่อห้างร้าน โปสเตอร์ขนาดมหึมา สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ใช่ไหม ใช่ ส่วนใหญ่ยอมรับกันได้ แล้วรอยพ่นสีบนกำแพงล่ะ ยอมรับกันได้ไหม บางคนก็บอกว่าได้ บางคนก็บอกว่าไม่ได้

ใครเป็นคนจ่ายค่าพ่นสีบนกำแพง ในที่สุดใครเป็นคนจ่ายค่าโฆษณา ใช่ผู้บริโภคไงละ

คนที่เอาแผ่นป้ายโฆษณามาแขวนแปะล่ะ เคยขออนุญาตไหม ก็ไม่เคย พวกพ่นสีบนกำแพงทำเช่นนั้นบ้างได้ไหม มันไม่ใช่แค่เรื่องของการบอกชื่อของตัวเอง-ชื่อแก๊ง และผลงานศิลปะชิ้นใหญ่ๆ ตามข้างถนน

ลองนึกถึง ผ้าลายทาง และลายตาหมากรุก ที่มีขายตามร้านเมื่อสองสามปีก่อน และลายเสื้อผ้าของนักเล่นสกี ทั้งลายและสีของผ้าเหล่านี้ก็ถูกขโมยมาจากลายที่ ตกแต่งไว้อย่างสวยงามบนกำแพงคอนกรีตตามข้างถนนนั่นเอง ตลกดีที่ลวดลายเหล่านี้เป็นที่ยอมรับ และชื่นชม แต่รอยพ่นสีบนกำแพงซึ่งเป็นแบบเดียวกันกลับถูกมองเห็นว่าทุเรศ โลกนี้มันช่างยากนักสำหรับศิลปิน

โสภิตา

จดหมายสองฉบับนี้เกี่ยวข้องกับเรื่องรอยพับสับนกำแพง ที่ได้มาจากอินเทอร์เน็ต รอยพับสับนกำแพงเป็นการวาดภาพ และขีดเขียนบนกำแพงที่ผิดปกติหมาย ให้นักเรียนอ้างอิงจดหมายทั้งสองฉบับในการตอบคำถามต่อไปนี้

### คำถามที่ 1 : รอยพับสับนกำแพง

จุดประสงค์ของจดหมายทั้งสองฉบับ เพื่อ

1. อธิบายว่ารอยพับสับนกำแพงคืออะไร
2. แสดงความคิดเห็นต่อรอยพับสับนกำแพง
3. แสดงให้เห็นความนิยมของรอยพับสับนกำแพง
4. บอกผู้คนที่รู้ว่าต้องใช้เงินมากเท่าไรในการกำจัดรอยพับสับนกำแพง

สมรรถนะ : ดีความ

ชนิดของบทความ : การโต้แย้งหรือชักจูง

สถานการณ์ : ชุมชนท้องถิ่น

แบบของข้อสอบ : เลือกตอบ

#### การให้คะแนน รอยพับสับนกำแพง 1

##### คะแนนเต็ม

รหัส 1 : ข้อ 2. แสดงความคิดเห็นต่อรอยพับสับนกำแพง

##### ไม่ได้คะแนน

รหัส 0 : คำตอบอื่นๆ

รหัส 9 : ไม่ตอบ

### คำถามที่ 2 : รอยพับสับนกำแพง

ทำไมโลกจึงอ้างถึงการโฆษณา

สมรรถนะ : ดีความ

ชนิดของบทความ : การโต้แย้งหรือชักจูง

สถานการณ์ : ชุมชนท้องถิ่น

แบบของข้อสอบ : สร้างคำตอบอิสระ

#### การให้คะแนน รอยพับสับนกำแพง 2

##### คะแนนเต็ม

รหัส 1 :

คำตอบที่มี การเปรียบเทียบระหว่างรอยพับสับนกำแพงกับการโฆษณา คำตอบตรงกับแนวคิดที่ว่า การโฆษณาเป็นรอยพับสับนกำแพงที่ผิดปกติ

- เพื่อให้เราเห็นว่าภาพโฆษณาก็เหมือนๆ กับรอยพับสับนกำแพง
- บางคนบอกว่าภาพโฆษณาก็น่าเกลียดเหมือนภาพพับสับนกำแพงเหมือนกัน
- เธอบอกว่า การโฆษณาเป็นเพียงรอยพับบนกำแพงที่ผิดปกติ
- หล่อนคิดว่าภาพโฆษณาก็เหมือนกับการพับสับนกำแพง

- เพราะว่าพวกมันไม่ได้ขออนุญาตติดตั้งป้าย [การเปรียบเทียบคล้ายๆ ว่าการโฆษณาและการพันสืบนก้าแพงก็เหมือนกัน]
- เพราะว่าโฆษณาถูกนำเข้ามาสู่สังคมโดยไม่ได้ขออนุญาต เช่นเดียวกับรอยพันสืบนก้าแพง
- เพราะว่าป้ายโฆษณาก็เหมือนกับรอยพันสี [เป็นคำตอบน้อยที่สุดที่จะได้คะแนนเต็ม รู้ความเหมือน โดยไม่ได้ขยายความว่าเหมือนอย่างไร]
- เพราะว่ามันก็เป็นรูปแบบหนึ่งของการแสดงผลงาน
- เพราะว่าผู้โฆษณาติดป้ายโฆษณาบนผนัง ดังนั้นเธอจึงคิดว่ามันเหมือนการพันสืบนก้าแพงเช่นกัน
- เพราะว่ามันอยู่บนก้าแพงเหมือนกัน
- เพราะว่ามันดูดี หรือดูน่าเกลียดก็พอๆ กัน
- เธออ้างอิงการโฆษณาเพราะมันเป็นที่ยอมรับ ซึ่งต่างจากการพันสืบนก้าแพง [แสดงความเหมือนกัน ระหว่างรอยพันสี และการโฆษณา โดยบอกความต่างกันของเจตคติที่มีต่อทั้งสองสิ่ง]

หรือ คำตอบที่อ้างถึงการโฆษณาเป็น อุปมาอุปไมย ของการพันสืบนก้าแพง

- เพื่อว่าในที่สุดการพันสืบนก้าแพงจะได้รับการยอมรับว่าถูกต้องเช่นกัน

#### ไม่ได้คะแนน

รหัส 0 :

ให้เหตุผลไม่พอเพียง หรือ คอมพิวเตอร์เกินไป เช่น

- เป็นวิธีที่เสนอทัศนคติของตัวเอง
- เพราะเธอต้องการพูดถึงว่าตัวอย่างหนึ่ง
- มันเป็นกลยุทธ์
- ตราของบริษัทหรือชื่อร้าน

หรือ แสดงถึงความเข้าใจที่ไม่ถูกต้องของเนื้อหาที่ให้มา เป็นคำตอบที่เป็นไปไม่ได้หรือไม่เกี่ยวข้อง

- เธออธิบายถึงรอยพันสี
- เพราะคนทั่วไประบายสีบนตัวเอง
- รอยพันสีเป็นการโฆษณาอย่างหนึ่ง
- เพราะว่ากรพันสีเป็นการโฆษณาสำหรับคนบางคนหรือกลุ่มคนบางกลุ่ม [เปรียบเทียบไปในทางที่ไม่ถูกต้อง เช่น รอยพันสีเป็นการโฆษณาอย่างหนึ่ง]

รหัส 9 : ไม่ตอบ

### คำถามที่ 3 : รอยฟันสึบนก้าแพง

นักเรียนเห็นตัวอักษรจตพหยาฉบับโต จงอธิบายโดยใช้คำพูดของตนเอง

การให้คะแนน รอยฟันสึบนก้าแพง 3

คะแนนเต็ม

รหัส 1 :

คำตอบที่อธิบายความเห็นของตนเองโดยการอ้าง เนื้อหาของจดหมายฉบับโตฉบับหนึ่งหรือทั้งสองฉบับ อาจอ้างถึงจุดยืนทั่วไปของผู้เขียนจดหมาย (เช่น เห็นด้วยหรือคัดค้าน) หรืออ้างถึงรายละเอียดของการถกเถียงโต้แย้งกัน การตีความข้อโต้แย้งของผู้เขียนต้องสมเหตุสมผล คำอธิบายอาจจะทำในรูปของปรับคำพูดในเนื้อหาที่ตรงกันนั้นๆ เสียใหม่ แต่ไม่ใช่ลอกมาจากเนื้อเรื่องทั้งประโยคโดยไม่มีการปรับเปลี่ยนหรือเติมแต่งเลย เช่น

- ดันเห็นด้วยกับเกวลิน การฟันสึบนก้าแพงเป็นสิ่งผิดกฎหมาย และเป็นการทำลายสิ่งที่มีคุณค่า
- เกวลิน เพราะฉันต่อต้านการฟันสึบนก้าแพง (เป็นคำตอบที่น้อยที่สุดที่จะได้คะแนนเต็ม)
- โสภิตา ฉันคิดว่าเป็นการปากว่าตาขยิบในการต่อต้านศิลปินฟันสึบนก้าแพง เพราะมีการลอกเลียนนำไปออกแนวทำรายได้เป็นล้าน
- ฉันค่อนข้างจะเห็นด้วยกับทั้งคู่ การฟันสึบนก้าแพงน่าจะมีกฎหมายในที่สุดสักวัน แต่คนพวกนี้น่าจะมีโอกาสแสดงผลงานของเขาในที่อื่นๆ
- ของโสภิตา เพราะเธอห่วงใยเกี่ยวกับศิลปะ
- ดันเห็นด้วยกับทั้งสองคน การฟันสึบนก้าแพงเป็นสิ่งไม่ดี แต่การโฆษณาก็พอกัน ดังนั้นฉันจะไม่กล่าวอะไรที่เป็นเหมือนปากว่าตาขยิบ
- เกวลิน เพราะฉันไม่ชอบรอยฟันสึบนก้าแพงเช่นกัน แต่ฉันเข้าใจจุดยืนของโสภิตาที่เธอไม่ต้องการตำหนิพวกเขาที่ทำในสิ่งที่เขาเชื่อมั่น
- ของเกวลิน เพราะว่ามันน่าเสียดายที่จะทำลายชื่อเสียงของคนรุ่นหนุ่มสาวในสิ่งที่ ไร้สาระ (กรณีนี้ค่อนข้างหมิ่นเหม่ เนื่องจากมีการอ้างเนื้อหาโดยตรง แต่พอรับได้ เพราะมีคำอธิบายอื่นๆ ด้วยเช่นกัน)
- โสภิตา เป็นความจริงว่า รูปแบบและสีที่ปรากฏในร้านนั้นลอกเลียนมาจากรอยฟันสี และได้รับการยอมรับจากคนทั่วไปที่เห็นว่าการฟันสึบนก้าแพงนั้นน่าเกลียด (คำอธิบาย เป็นการรวมความคิดเห็นจากเนื้อหา แต่มีส่วนที่แสดงว่ามีความเข้าใจเป็นอย่างดี)

สมรรถนะ : วิเคราะห์

ชนิดของบทความ : การโต้แย้งหรือชักจูง

สถานการณ์ : ชุมชนท้องถิ่น

แบบของข้อสอบ : สร้างคำตอบอิสระ

### ไม่ได้คะแนน

รหัส 0 :

คำตอบที่ให้ข้อคิดเห็นของตนเองโดยคัดลอกเนื้อหาของจดหมายฉบับหนึ่งหรือทั้งสองฉบับ เช่น

- เกวลิน เพราะฉันเห็นด้วยว่ามนุษย์ควรจะหาวิธีการแสดงออกที่ไม่ต้องทำให้สังคมเดือดร้อนและสูญเสียค่าใช้จ่ายเพิ่ม
- เกวลิน ทำไมชอบทำลายชื่อเสียงของคนวัยรุ่นหนุ่มสาว

หรือ ให้คำตอบไม่เพียงพอ หรือ คลุมเครือเกินไป

- ของโสภิตา เพราะฉันคิดว่าจดหมายของเกวลินไม่ได้ช่วยสนับสนุนข้ออภิปรายของหล่อนอย่างมีเหตุผล (โสภิตาเปรียบเทียบข้อโต้แย้งของเธอกับการโฆษณา ฯลฯ) [รูปแบบการตอบ หรือคุณภาพของการโต้แย้ง]
- เกวลิน เพราะเธอให้รายละเอียดมากกว่า [รูปแบบการตอบ หรือคุณภาพของการโต้แย้ง]
- ฉันเห็นด้วยกับเกวลิน (ไม่มีการสนับสนุนความเห็น)
- ของเกวลิน เพราะฉันเชื่อสิ่งที่เธอกำลังพูด (ไม่มีการสนับสนุนความเห็น)
- ทั้งคู่ เพราะว่าฉันพอจะเข้าใจว่าเกวลินมีพื้นฐานจากที่ไหน แต่โสภิตาก็ถูก (ไม่มีการสนับสนุนความเห็น)

หรือ แสดงความเข้าใจในเนื้อหาที่ไม่ถูกต้อง หรือให้คำตอบที่เป็นไปไม่ได้ หรือ ไม่เกี่ยวข้อง

- ฉันเห็นด้วยอย่างมากกับเกวลิน ดูเหมือนโสภิตาไม่สนใจในสิ่งที่เธอคิด
- ของเกวลิน เพราะเธอคิดว่าบางคนมีพรสวรรค์ (แปลความหมายของคำโต้แย้งของเกวลินผิด)

รหัส 9 : ไม่ตอบ

### คำถามที่ 4 : รอยพับสับสนกำแพง

เราอาจพูดถึง สิ่งที่จดหมายพูดถึง (เนื้อหาของจดหมาย)

เราอาจพูดถึง วิธีการเขียนจดหมาย (ลักษณะการเขียน)

ถ้าไม่คำนึงถึงว่านักเรียนเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับจดหมายฉบับใด ในความคิดของนักเรียน คิดว่าจดหมายฉบับใด ดีกว่ากัน ให้อธิบายโดยอ้างอิงวิธีการเขียนจดหมายฉบับใดฉบับหนึ่ง หรือทั้งสองฉบับ

.....

.....

สมรรถนะ : วิเคราะห์

ชนิดของบทความ : การโต้แย้งหรือชักจูง

สถานการณ์ : ชุมชนท้องถิ่น

แบบของข้อสอบ : สร้างคำตอบอิสระ

#### การให้คะแนน รอยฟันสีบนกำแพง 4

##### คะแนนเต็ม

รหัส 1 :

คำตอบที่อธิบายความคิดเห็นโดยอ้างถึงลักษณะการเขียน หรือรูปแบบของจดหมายฉบับใดฉบับหนึ่งหรือทั้งสองฉบับ อ้างเกณฑ์ เช่น ลักษณะการเขียน โครงสร้างของการโต้แย้ง การโต้แย้ง การโน้มน้าว ระดับ การแสดงจุดยืนของตน กลยุทธ์การโน้มน้าว ผู้ฟัง การใช้คำเช่น "ข้อโต้แย้งที่ดีกว่า" ต้องมีสาระประกอบที่หนักแน่น

ยกย่อง เช่น คำว่า "น่าสนใจ" "อ่านง่าย" "ชัดเจน" ถือว่าไม่พอเพียง เช่น

- ของเกวลิน เธอให้แง่คิดหลายด้านเพื่อการพิจารณา และเธอยังพูดถึงการที่รอยฟันสีทำลายสิ่งแวดล้อม ซึ่งฉันคิดว่าสำคัญมาก
- จดหมายของเกวลินมีผลมาก เพราะเธอพูดกับศิลปินที่ฟันสีบนกำแพงโดยตรง
- ฉันคิดว่า จดหมายของเกวลินดีกว่าอีกฉบับหนึ่ง ฉันคิดว่าโสภิตาท่อนข้างสำเนียง
- ฉันคิดว่าโสภิตาอภิปรายแรงเกินไป แต่ของเกวลินมีการเรียบเรียงสละสลวยกว่า
- โสภิตา เพราะเธอไม่ได้จำเพาะเจาะจงว่าใคร [อธิบายความเห็นของเขา/เธอ ในเชิงคุณภาพของเนื้อหา เป็นคำอธิบายที่ดี เมื่อแปลความหมายว่า "ไม่ได้โจมตีใคร"]
- ฉันชอบจดหมายของเกวลิน เธอเสนอความคิดเห็นออกมาได้อย่างโดดเด่น

##### ไม่ได้คะแนน

รหัส 0 :

ตัดสินในแง่ของการเห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย กับจุดยืนของผู้เขียน หรือคัดลอกข้อความในเนื้อหาหรือติดด้านเนื้อหา เช่น

- เกวลิน ฉันเห็นด้วยกับทุกสิ่งที่เธอพูด
- จดหมายของเกวลินดีกว่า การฟันสีบนกำแพงเป็นสิ่งที่สิ้นเปลือง และไม่มีประโยชน์เหมือนที่เธอพูด
- โสภิตา เพราะทุกสิ่งที่เธอพูดสำคัญทั้งนั้น

หรือ ตอบโดยไม่อธิบายเหตุผลอย่างพอเพียง เช่น

- จดหมายของโสภิตาดีที่สุด
- จดหมายของโสภิตาอ่านง่าย
- เกวลินมีข้อโต้แย้งที่ดีกว่า

หรือ แสดงถึงความไม่เข้าใจเนื้อหา และตอบอย่างไม่เป็นเหตุเป็นผลหรือไม่เกี่ยวข้อง

- เกวลินเขียนได้ดีกว่า เธออธิบายปัญหาเป็นขั้นตอน และบนพื้นฐานของข้อมูลของเธอ เธอสรุปได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล
- โสภิตา เพราะว่าเธอรักษาจุดยืนของเธอตั้งแต่ต้นจนจบ

รหัส 9 : ไม่ตอบ

## ความคิดเห็นของนักเรียน



### ความคิดเห็นของนักเรียน

มีคนจำนวนมากกำลังจะตายเนื่องจากความหิวโหยและโรคภัยไข้เจ็บ แต่เราถึบรุ่นวายุอยู่กับความก้าวหน้าในอนาคต เรากำลังก้าวไปข้างหน้าโดยทอดทิ้งคนเหล่านั้นไว้ข้างหลัง ในแต่ละปีบริษัทยักษ์ใหญ่ทั้งหลายได้ทุ่มเงินหลายล้านล้านเหรียญลงไปกับโครงการ วิจัยอวกาศ ถ้านำเงินที่ใช้สำรวจอวกาศนี้ไปใช้เพื่อประโยชน์ของผู้คนที่ยากไร้แทนที่จะใช้ เพื่อตอบสนองความโลภของคนบางกลุ่มแล้ว ความทุกข์ทรมานของคนหลายๆ ล้านคนคงจะบรรเทาลง

กนกวรรณ

ความท้าทายของการสำรวจอวกาศเป็นแรงตลใจสำหรับคนเป็นจำนวนมากหลายพันปีมาแล้ว ที่เรามันถึงสวรรค์ รอคอยที่จะไปให้ถึงสวรรค์และสัมผัสดวงดาว รอคอยที่จะได้ติดต่อสื่อสารกับบางสิ่งที่เราจินตนาการว่ามีอยู่ รอคอยที่จะได้รู้ว่าเราอยู่โดดเดี่ยวจริงหรือ การสำรวจอวกาศเป็นอภิปรายแห่งการเรียนรู้และการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ขับเคลื่อนโลกของเรา ในขณะที่นักนิยมความเป็นจริงพูดถึงแต่ปัญหาปัจจุบัน นักฝันอย่างเรายังคงขยายความฝันออกอย่างกว้างไกล มันเป็นวิสัยทัศน์ของนักฝันว่า ความหวังและความ อยากเท่านั้นที่จะนำเราสู่อนาคต

ศัทธียา

เราทำลายป่าที่อุดมเพียงเพื่อเสาะหาแหล่งน้ำมันใต้ดิน ทำเหมืองในที่หวงห้ามเพื่อยุเรเนียม ควรหรือที่เราจะทำลายดาวเคราะห์ดวงอื่นเพื่อแก้ปัญหาที่เราสร้างขึ้นนั่นเอง แน่ละสิ การสำรวจอวกาศสร้างพลังให้กับความเชื่อที่มากลัวว่าปัญหาของมนุษย์ สามารถแก้ได้ด้วยควบคุมสิ่งแวดล้อมให้อยู่มือ มนุษย์จะยังคงคิดว่าเรามีสิทธิที่จะย้ายธรรมชาติ เช่น แม่น้ำ ป่าไม้ที่อุดม ถ้าได้รู้ว่ายังมีดาวเคราะห์โลกๆ ที่รอคอยให้เราใช้ประโยชน์อยู่

เราได้ทำลายโลกมาเพียงพอแล้ว เราไม่ควรจะไปแตะต้องอวกาศนอกโลกอีก

หวิม

ทวีพยากรของโลกหมดไปอย่างรวดเร็ว ประชากรโลกเพิ่มขึ้นด้วยอัตราเร็วที่น่าสะพรึงกลัว ชีวิตจะไม่สามารถดำรงอยู่ถ้าเรายังคงอยู่กันอย่างนี้ มลพิษในอากาศเป็นสาเหตุของช่องโหว่ของบรรยากาศชั้นโอโซน ดินแดนที่อุดมสมบูรณ์หดหายไปอย่างรวดเร็ว และในไม่ช้าแหล่งอาหารของเราก็จะหมดไป ความแห้งแล้งและโรคระบาดที่เกิดขึ้น เนื่องมาจากประชากรหนาแน่นเกินไปก็มีให้เห็นอยู่แล้ว อวกาศเป็นที่ที่ว่างเปล่าอันกว้างใหญ่ไพศาล ที่เราสามารถทำให้เกิดประโยชน์ได้ เราเชื่อว่า การสนับสนุนการสำรวจอวกาศนี้ สักวันหนึ่งเราอาจพบดาวเคราะห์ที่เหมาะสมสำหรับอยู่อาศัย ในขณะที่ สิ่งดังกล่าวยังคงเป็น

เรื่องที่ยินดีนาการไปไม่ได้ แต่ความคิดเกี่ยวกับการท่องอวกาศก็เคยเป็นสิ่งที่คิดกันว่าเป็นไปไม่ได้เช่นกัน การล้มเลิกสำรวจอวกาศเพียงเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเป็นความเห็นที่แคบและสั้นมาก เราควรเรียนรู้ที่จะไม่คิดเพียงเฉพาะเพื่อคนรุ่นนี้เท่านั้น แต่ควรคิดเพื่อคนรุ่นหลังด้วย

สัญญา

ความไม่รู้เรื่องในผลที่ได้จากการสำรวจอวกาศนับเป็นการสูญเสียอย่างมหาศาลของมนุษยชาติ ความเป็นไปได้ที่จะเข้าใจในเรื่องของจักรวาลและการกำเนิดของมันเป็นสิ่งมีค่าเกินกว่าที่จะปล่อยให้สูญเปล่าไป การศึกษาวัตถุท้องฟ้าอื่นๆ ทำให้เราเข้าใจปัญหาสภาพแวดล้อมของเรา และรู้ถึงทิศทางที่โลกอาจจะเป็นไปได้ ถ้าเราจะไม่รู้ที่จะจัดการกิจกรรมของเราเอง

ยังมีประโยชน์ทางอ้อมของการวิจัยการเดินทางไปอวกาศ กล่าวได้ว่า การสร้างเทคโนโลยีเลเซอร์ และการรักษาทางการแพทย์เป็นสิ่งที่ได้จากการวิจัยอวกาศ สารต่างๆ เช่น เทฟลอน เป็นสิ่งได้มาจาก การแสวงหาวัสดุเพื่อการเดินทางในอวกาศจะเห็นว่าเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นเพื่อการวิจัยอวกาศ เป็นสิ่งที่เราสามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ทันที

อรอนงค์

ข้อความในสองหน้าก่อนหน้านี้นี้เขียนโดยนักเรียนชั้นปีสุดท้ายของโรงเรียน ให้ใช้ข้อความดังกล่าวตอบคำถามต่อไปนี้

**คำถามที่ 1 : ความคิดเห็นของนักเรียน**

นักเรียนที่เขียนข้อความเหล่านี้เขียนขึ้นเพื่อตอบคำถามข้อใด

1. ปัญหาที่โลกเราเผชิญอยู่ทุกวันนี้คืออะไร
2. คุณให้ความเห็นชอบกับการสำรวจอวกาศหรือไม่
3. คุณเชื่อว่ามีสิ่งมีชีวิตอยู่นอกโลกหรือไม่
4. มีความก้าวหน้าใดเกิดขึ้นจากการวิจัยอวกาศ ในระยะเร็วๆ นี้

การให้คะแนน ความคิดเห็นของนักเรียน 1

คะแนนเต็ม

รหัส 1 : ข้อ 2. คุณให้ความเห็นชอบกับการสำรวจอวกาศหรือไม่

ไม่ได้คะแนน

รหัส 0 : คำตอบอื่นๆ

รหัส 9 : ไม่ตอบ

กลยุทธ์การอ่าน : การบูรณาการและตีความ  
 เจตนาของคำถาม : เข้าใจสาระสำคัญของบทความ  
 โครงสร้างภาษา : การโต้แย้ง  
 รูปแบบถ้อยความ : ผสมต่อเนื่องและไม่ต่อเนื่อง  
 บริบท : การศึกษา  
 รูปแบบของข้อสอบ : เลือกตอบ

### คำถามที่ 2 : ความคิดเห็นของนักเรียน

ผู้เขียนคนใดที่มีความเห็นตรงข้ามกับความเห็นของสตีเวีย อย่างชัดเจนที่สุด

1. ทิวม
2. กนกวรรณ
3. อรอนงค์
4. ศัทธยา

กลยุทธ์การอ่าน : การบูรณาการและตีความ  
 เจตนาของคำถาม : รู้จักข้อโต้แย้ง  
 โครงสร้างภาษา : การโต้แย้ง  
 รูปแบบถ้อยความ : ผสมต่อเนื่องและไม่ต่อเนื่อง  
 บริบท : การศึกษา  
 รูปแบบของข้อสอบ : เลือกตอบ

การให้คะแนน ความคิดเห็นของนักเรียน 2

คะแนนเต็ม

รหัส 1 : ข้อ 1. ทิวม

ไม่ได้คะแนน

รหัส 0 : คำตอบอื่นๆ

รหัส 9 : ไม่ตอบ

### คำถามที่ 3 : ความคิดเห็นของนักเรียน

เมื่อพิจารณาแนวคิดที่สำคัญของผู้เขียนทั้ง 5 คนแล้ว ใครที่นักเรียนเห็นด้วยมากที่สุด

ชื่อของผู้เขียนที่นักเรียนเห็นด้วยคือ : .....

ใช้คำพูดของนักเรียนเองในการอธิบายถึงเหตุผลที่เลือกโดยแสดงถึงความคิดเห็นของตัวเองและแนวคิดหลัก  
 ของผู้เขียนที่นักเรียนเลือก

.....

.....

.....

กลยุทธ์การอ่าน : การบูรณาการและตีความ  
 เจตนาของคำถาม : รู้จักข้อโต้แย้ง  
 โครงสร้างภาษา : การโต้แย้ง  
 รูปแบบถ้อยความ : ผสมต่อเนื่องและไม่ต่อเนื่อง  
 บริบท : การศึกษา  
 รูปแบบของข้อสอบ : เลือกตอบ

เล่มที่ 5 : แนวการตอบคำถามตามแบบฝึกเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน

### การให้คะแนน ความคิดเห็นของนักเรียน 3

#### คะแนนเต็ม

#### รหัส 1 :

แสดงความเข้าใจที่ถูกต้องของตำแหน่งของนักเรียนที่เลือก โดยคำนึงถึงการสำรวจอวกาศ และ อธิบายเหตุผลที่เลือกข้อนั้น ต้องชี้ข้อโต้แย้ง หรือกลุ่มของข้อโต้แย้งซึ่งจับเอกลักษณ์ของนักเรียนที่เลือกนั้น (เช่น ไมใช่บอกเพียงว่านักเรียนผู้นั้นต่อต้านการวิจัยอวกาศ แต่ต้องบอกมากกว่านั้นด้วยการให้เหตุผล) ต้องบอกทั้งทางตรงหรือโดยอ้อมถึงข้อโต้แย้งหลักของการเลือกเห็นด้วยกับนักเรียนคนนั้น โดย

- (1) ให้ข้อคิดเห็นของตนเองสนับสนุนข้อโต้แย้งนั้น (ในกรณีนี้ คำตอบอาจอ้างถึงหรือยกข้อความจากเนื้อหาภาษาอังกฤษ) และ/หรือ
- (2) ใช้คำพูดของผู้ตอบเองในการแปลงความหรือสรุป คำโต้แย้งของนักเรียนที่ผู้ตอบเลือก

ข้อสรุปของข้อโต้แย้งหลักของนักเรียนแต่ละคน ดังนี้:

**กนกวรรณ :** ต้องกล่าวหรือชี้ให้เห็นว่า กนกวรรณคัดค้านการสำรวจอวกาศ และอ้างถึงทั้งทางตรงและทางอ้อมของคำโต้แย้งของเธอว่า เราควรใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ (ที่ยากไร้) แทนที่จะใช้ไปในการสำรวจอวกาศ

- การช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์บนพื้นโลกสำคัญกว่าการโยนเงินทิ้งไปกับเทคโนโลยีอวกาศ (ใช้คำพูดของตนเองแทนคำโต้แย้งของกนกวรรณ)
- กนกวรรณ ดันรู้สึกที่เราควรเอาใจใส่ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นบนโลกเสียก่อน ก่อนที่เราจะผลาญเงินทั้งหมดของเราไปกับการสำรวจอวกาศ ดันเข้าใจว่าการสำรวจอวกาศบางอย่างมีความสำคัญ แต่ดันคิดว่าเราจำเป็นต้องกำจัดโรคร้ายและความหิวโหยให้หมดไปก่อน [สรุปข้อโต้แย้งของกนกวรรณ ตามคำพูดของตนเอง และเพิ่มเติมข้อคิดเห็น]

**ศัลลียา :** ต้องกล่าวหรือชี้ให้เห็นว่า ศัลลียาชอบให้มีการสำรวจอวกาศ และอ้างคำโต้แย้งของเธอว่า การวิจัยอวกาศเป็นความพยายามในทางบวก อาจอ้างถึงสิ่งที่ศัลลียาตระหนักคือผลระยะยาว แต่ต้องอธิบายความแตกต่างระหว่างความคิดเห็นของเธอและของสิญญา

- ศัลลียา “การสำรวจอวกาศเป็นรูปแบบของการเรียนรู้” ดันคิดว่ามันไม่ได้เป็นอันตรายต่อจักรวาลของเรามากขึ้นเลย [ยกคำพูดจากเนื้อเรื่อง และเพิ่มความคิดเห็นของตนเองลงไป]

**ห้วม :** ต้องกล่าวหรือชี้ให้เห็นว่า ห้วมคัดค้านการสำรวจอวกาศ และอ้างข้อโต้แย้งของเขาว่าการสำรวจอวกาศเชื่อมโยงกับการทำลายสมทพลังแวดล้อมหรือมนุษย์จะทำลายอวกาศถ้าพวกเขามีโอกาส หรือการสำรวจอวกาศส่งเสริมให้เรทำลายโลกมากขึ้น คำตอบที่เห็นว่าความเห็นหลักของห้วมคือการปรับปรุงสิ่งแวดล้อมโลก หรือ พวกเขาจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงตัวของเราเองหรือเจตคติของเราเอง

- ห้วม ดันเห็นด้วยกับเขา เพราะเขาคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม และเขาคิดว่า เราไม่ควรไปยุ่งกับจักรวาล (ใช้คำพูดของผู้ตอบเองในการสรุปความคิดหลักของห้วม)

- ทิวม ทิวมกล่าวว่า เราควรหยุดการทำลายสิ่งแวดล้อม ฉันคิดว่าสิ่งนี้เป็นคำถามที่สำคัญที่สุดที่โลกเรากำลังเผชิญอยู่ [สรุปความคิดเห็นหลักของทิวมและเพิ่มเติมข้อคิดเห็นที่สนับสนุน แสดงถึงความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งเกี่ยวกับความเห็นของทิวมในเรื่องสำรวจอวกาศ]
- **สัญญา :** ต้องกล่าวหรือชี้ให้เห็นว่า สัญญาขอให้มีสำรวจอวกาศ และอ้างถึงข้อโต้แย้งของเขาว่ามนุษย์มีความจำเป็น ต้องการดาวเคราะห์ดวงใหม่อยู่ และ/หรือ ว่าชีวิตมนุษย์บนพื้นโลกไม่สามารถอยู่อย่างยั่งยืน อาจกล่าวถึงที่สัญญาตระหนักถึงสิ่งแวดล้อม แต่ต้องชี้ให้เห็นข้อแตกต่างจากทิวม อาจกล่าวถึงความตระหนักของเขาว่าเรากำลังถึงระยะยาว แต่ไม่เห็นข้อแตกต่างจากความเห็นของคัทเลีย
- **สัญญา** ฉันเห็นด้วยกับสัญญา เพราะเราไม่รู้จะไปไหนหลังจากที่เราทำลายโลกแล้ว นอกเสียจากว่าเราตั้งใจที่จะเผชิญหน้ากับการสูญพันธุ์ [อ้างถึงข้อโต้แย้งหลักของสัญญา]
- **อรอนงค์ :** ต้องกล่าวหรือชี้ให้เห็นว่า อรอนงค์ขอที่จะให้มีการสำรวจอวกาศ และอ้างถึงข้อโต้แย้งของเธอว่า การสำรวจอวกาศนำไปสู่องค์ความรู้ใหม่ และ/หรือ เราสามารถประยุกต์สิ่งที่เราเรียนรู้จากการสำรวจอวกาศไปสู่สิ่งอื่นๆ
- **อรอนงค์** เราสามารถขยายองค์ความรู้ของเราได้ตลอดเวลาในหลายๆ รูปแบบจากการวิจัยทางอวกาศ [สรุปข้อโต้แย้งของอรอนงค์]

### ไม่ได้คะแนน

รหัส 0 :

ให้คำตอบที่**ไม่เพียงพอกว้างเกิน** หรือเน้นที่รายละเอียดปลีกย่อย

- กนกวรรณ เราไม่ควรละทิ้งประชาชนไว้เบื้องหลังในขณะที่เราต้องการก้าวต่อไป [ไม่ได้แตกต่างจากข้อความที่ออกมา]
- อรอนงค์ เพราะเธอโต้แย้งได้ดีที่สุด [ไม่ได้ให้เหตุผล]
- กนกวรรณ ฉันเห็นด้วยกับกนกวรรณ เพราะว่าเงินที่จ่ายไปกับการสำรวจอวกาศควรจะใช้ให้เกิดประโยชน์กับคนยากจน [ไม่ได้แตกต่างจากข้อความที่ออกมา]
- สัญญา สัญญา กล่าวว่า ชีวิตไม่สามารถอยู่อย่างยั่งยืนได้บนโลก เราจึงต้องการดาวเคราะห์ดวงใหม่อยู่ [ไม่ได้แตกต่างจากข้อความที่ออกมา]
- สัญญา เอกลักษณ์ที่สุด [ไม่ได้ให้เหตุผล]
- กนกวรรณ ที่เธอพูดนั้นจริงและถูกต้อง [ไม่ได้กล่าวถึงความคิดเห็นหลักของข้อโต้แย้งเลย]
- สัญญา เพราะรูโนซันไอโซนเป็นปัญหาที่น่าเป็นห่วงมาก [เน้นที่รายละเอียดเกินไป]
- สัญญา เขาตระหนักเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมจริงๆ และเขาเป็นคนเอิกเย็นที่รักธรรมชาติ [ไม่ได้บอกข้อแตกต่างระหว่างสัญญาและทิวมซึ่งทั้งคู่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม]
- คัทเลีย เพราะฉันเห็นด้วยว่าการสำรวจอวกาศเป็นเรื่องสำคัญสำหรับอนาคตของเรา [ไม่ได้บอกความแตกต่างระหว่างคัทเลียและสัญญา ทั้งคู่ชอบการสำรวจอวกาศและทั้งคู่มองผลในระยะยาว]

เล่มที่ 5 : แนวการตอบคำถามตามแบบฝึกเพื่อพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน

หรือ : แสดงความเข้าใจเมื่อเรื่องที่คลาดเคลื่อนหรือให้คำตอบที่เป็นไปไม่ได้หรือไม่เกี่ยวข้อง

- คัทธียา เม่าพันผู้มนุษย์จะไม่สามารถอยู่รอดได้บนพื้นโลกอีกต่อไป เราจึงต้องหาที่อยู่ใหม่ [ข้อโต้แย้งของคัทธียาไม่ถูกต้อง]
- อรอนงค์ ถูกต้อง เพราะไม่ว่าชีวิตหรือการบนโลกก็จะหมดไป แล้วเราจะทำอย่างไร [ข้อสรุปของอรอนงค์อย่างนี้ไม่ถูกต้อง (ดูเหมือนจะสับสนกับของสัญญา)]
- ท้าทาย อันชอบสิ่งท้าทาย [คำตอบไม่สัมพันธ์กัน]

รหัส 9 : ไม่ตอบ

#### คำถามที่ 4 : ความคิดเห็นของนักเรียน

ประโยคต่อไปนี้เป็นเรื่องของความคิดเห็น ซึ่งขึ้นอยู่กับแนวความคิดและการมองเห็นคุณค่าของผู้เขียน ประโยคเหล่านี้ บางประโยคอาจเป็นข้อเท็จจริงที่ทดสอบได้ และอาจจะถูกหรือผิดก็ได้

ให้วงกลมรอบข้อความที่คัดลอกมา ว่าข้อใด “เป็นความคิดเห็น” หรือข้อใด “เป็นข้อเท็จจริง”

ตั้งตัวอย่างในข้อแรก

ข้อความที่คัดมา	สาระที่เป็นความคิดเห็น หรือสาระที่เป็นข้อเท็จจริง
“มลพิษในอากาศเป็นสาเหตุของช่องโหว่ของบรรยากาศชั้นโอโซน” (สัญญา)	ความคิดเห็น (ข้อเท็จจริง)
“ในแต่ละปีบริษัทยักษ์ใหญ่ทั้งหลายได้ทุ่มเงินหลายล้านล้านเหรียญลงไปกับโครงการวิจัยอวกาศ” (กนกวรรณ)	ความคิดเห็น / ข้อเท็จจริง
“การสำรวจอวกาศสร้างพลังให้กับความเชื่อที่นำกลัวว่าปัญหาของมนุษย์สามารถแก้ไขได้ด้วยการควบคุมสิ่งแวดล้อมให้อยู่มือ” (ทิวม)	ความคิดเห็น / ข้อเท็จจริง
“การล้มเลิกสำรวจอวกาศเพียงพอแก้อันตรายเฉพาะหน้า เป็นความเห็นที่แคบและสั้นมาก” (สัญญา)	ความคิดเห็น / ข้อเท็จจริง

กลยุทธ์การอ่าน : การสะท้อนและประเมิน

เจตนาของคำถาม : สามารถแยกข้อเท็จจริงออกจากความคิดเห็นได้

โครงสร้างภาษา : การโต้แย้ง

รูปแบบถ้อยความ : ถ้อยความต่อเนื่องกัน

บริบท : การศึกษา

รูปแบบของข้อสอบ : เลือกตอบเชิงซ้อน

เส้นที่ 5 : แนวการตอบคำถามตามแบบฝึกเพื่อพัฒนาความรู้ด้านการอ่าน

## การให้คะแนน ความคิดเห็นของนักเรียน 4

ข้อความที่คัดมา	สาระที่เป็นความคิดเห็น หรือสาระที่เป็นข้อเท็จจริง
“มลพิษในอากาศเป็นสาเหตุของช่องโหว่ของบรรยากาศชั้นโอโซน” (สัญญา)	ความคิดเห็น / ข้อเท็จจริง
“ในแต่ละปีบริษัทยักษ์ใหญ่ทั้งหลายได้ทุ่มเงินหลายล้านล้านเหรียญลงไปกับโครงการวิจัยอวกาศ” (นกวรรณ)	ความคิดเห็น / ข้อเท็จจริง
“การสำรวจอวกาศสร้างพลังให้กับความเชื่อที่มักกล่าวกันว่าปัญหาของมนุษย์สามารถแก้ได้ด้วย การควบคุมสิ่งแวดล้อมให้อยู่มือ” (หวิม)	ความคิดเห็น / ข้อเท็จจริง
“การล้มเลิกสำรวจอวกาศเพียงเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เป็นความเห็นที่แคบและสั้นมาก” (สัญญา)	ความคิดเห็น / ข้อเท็จจริง

## คะแนนเต็ม

รหัส 1 : ถูกทั้งหมด 3 ข้อ

## ไม่ได้คะแนน

รหัส 0 : ถูก 2 ข้อ หรือน้อยกว่า

รหัส 9 : ไม่ตอบ

## ภาคผนวก ค การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

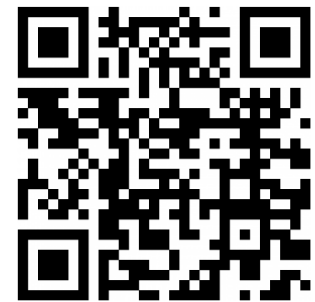
## 1. ความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 1			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 2			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 3			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 4			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 5			ระดับความ เหมาะสม แผนที่ 6			ค่าเฉลี่ย	แปล ผล
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3		
		1	มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับ หลักสูตรสถานศึกษา	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5		
2	การวิเคราะห์มาตรฐานและ ตัวชี้วัดสอดคล้องกับพฤติกรรม การเรียนรู้ แนวทางวัดผลและ ประเมินผลและภาระงานชิ้นงาน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4.89	มากที่สุด
3	การเขียนสาระสำคัญ แนวคิดการ จัดการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4.94	มากที่สุด
4	จุดประสงค์การเรียนรู้ระบุ พฤติกรรมชัดเจน สามารถวัดได้	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4.94	มากที่สุด
5	สาระการเรียนรู้ครบถ้วน ชี้แจง กับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5		4	5	4.61	มากที่สุด
6	กิจกรรมการเรียนรู้มีความ เหมาะสม ครบถ้วนทุกขั้นตอน ตามสื่อหรือกระบวนการ หรือ เทคนิคการสอนที่ระบุไว้ในแผนที่	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4.89	มากที่สุด
7	กิจกรรมการเรียนรู้กลยุทธ์ในการ จัดการเรียนรู้ส่งเสริมความ แตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4.94	มากที่สุด
8	กิจกรรมการเรียนรู้จัดเรียงลำดับ จากง่ายไปหายาก สอดคล้องกับ เวลา	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4.94	มากที่สุด
9	ระบบการใช้สื่อ/แหล่งเรียนรู้ สัมพันธ์สอดคล้องกับกิจกรรมการ เรียนรู้	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4.89	มากที่สุด
10	รูปแบบในแผนการจัดการเรียนรู้ ครบถ้วน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4.89	มากที่สุด
11	สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและ เสริมให้ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติ ได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็น กลุ่ม	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4.89	มากที่สุด
12	ระบุร่องรอยเพื่อนำมาทำการวัด และประเมินผลอย่างชัดเจน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	4	5	4.72	มากที่สุด
13	การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือ และเกณฑ์ที่ใช้ได้ตรงตาม มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและ จุดประสงค์	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	4	5	4.72	มากที่สุด
14	การวัดและประเมินผลเน้นการ ประเมินตามสภาพจริง	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	5	4.78	มากที่สุด
15	การวัดและประเมินผลสอดคล้อง กับการส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	4.78	มากที่สุด
<b>รวม</b>																			4.86	มากที่สุด	

2. ค่าดัชนีความสอดคล้องจากการประเมินแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อวัดความสามารถด้านการอ่านตามแนวทางการประเมิน PISA

ข้อที่	ผู้เชี่ยวชาญ			รวม	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
1	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
2	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
3	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
4	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
5	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
6	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
7	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้
8	1	1	1	1	1	นำไปใช้ได้

ภาคผนวก ง ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้



วีดิทัศน์การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้  
ห้องเล่น PISA พาสบุก

