เอกสารวิชาการ

รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

โดย

คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง
สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน
รุ่นที่ ๑๑
กลุ่มที่ ๔

เอกสารวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ
หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑
ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๗

ชื่อเรื่อง รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

ชื่อผู้วิจัย ผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๔

ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ นาวาอากาศเอกหญิง จุฬารัตน์ เพชรวิเศษ

อาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ พันเอกหญิง พัชรินทร์ สุนทรวรรณ

คณะกรรมการเอกสารวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิจากภายนอกได้ตรวจสอบและอนุมัติให้เอกสารวิชาการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

พลตรี ผู้อำนวยการหลักสูตร
(ชยุตรา เสริมสุข)
ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

คณะกรรมการสอบเอกสารวิชาการ

พันเอก
(กฤชกมล ธรรมานุกูล)
ผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง
สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. กรรมการ
(นักรบ ระวังการณ์)
ที่ปรึกษาด้านการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม มหาวิทยาลัยมหิดล

ดร. กรรมการ
(อรนุช มั่งมีสุขศิริ
ข้าราชการบำนาญ กระทรวงศึกษาธิการ

บทคัดย่อ

เรื่อง รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

ผู้วิจัย คณะผู้เข้ารับการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๔

การศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์คือ ๑. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ ๒.เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ๓. เพื่อขยายผลวิทยากรแกนนำ และสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาเชิงปริมาณครั้งนี้ได้แก่ ประชากรคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๑๑๗ คน กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ คน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๔๐ คน รวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๖๐ คน โดยผู้ศึกษาใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ๑) แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา ๒) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ๓) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาทำการทดลองในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมจำนวน ๒ วัน และใช้เวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน ๑ ชั่วโมง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้ ๑) ผู้ศึกษาปฐมนิเทศนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ในการทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ ๒) ผู้ศึกษาดำเนินกิจกรรมกลุ่มด้วยบอร์ดเกมจำนวน ๒ วัน แบ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ออกเป็น ๕ ฐานการเรียนรู้ ๓) ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งเป็นแบบวัดชุดเดียวกับแบบวัดก่อนเรียน ๔) ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาโดยใช้บอร์ดเกม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง ๒ กลุ่ม โดยใช้การทดสอบที (t-test for dependent group)

ผลการศึกษาพบว่า ๑).ผลการพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ คน พบว่า คุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ๒) การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนกลุ่มแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านที่เรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมทางการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ หลังการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา สูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.๐๕ ๓) การขยายผลและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมผ่านรูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาประกอบด้วย ๓ ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นเตรียมการ ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นปฏิบัติการซึ่งมีการ ปฏิบัติการรณรงค์โดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านขยายผล

Abstract

Title Model for developing reading comprehension skills of Mathayom 4 students at Lat BuaLuang Pairojwittaya School by using educational board games.

Name The participants in the workshop Security Psychology Course Executive. Educational Institutions, Office of the Basic Education Commission, Class 11, Group 4

The objectives of this independent research are: 1. To develop an educational board game to promote reading comprehension. 2. The reading comprehension achievement of students by using educational board games. 3. To expand the results of leading lecturers and create a network by using the participation process of Mathayom 4 students at Lat Bua Luang Pairojwittaya School by using educational board games. The population and sample in this quantitative study are 117 Mathayom 4 students at Lat Bua Luang Pairojwitthaya School, academic year 2023, sample group used in this research were 20 students in the reading promotion leaders group of Lat Bua Luang Pairojwittaya School and students in the reading skills development group Lat Bua Luang Pairojwittaya School, 40 people, total sample number 60 people, the researchers used purposive selection method. Tools used in the study 1) Educational board game quality assessment form 2) Student satisfaction assessment form 3) Reading comprehension achievement measure data collection. The researcher conducted the experiment in the 2nd semester of the academic year 2023, spending 2 days organizing activities and 1 hour of pre-class and post-class testing. The researchers collected data according to the following steps 1) Orientation by the researchers students before organizing activities to make the students understand the purpose of taking the pre-test with a reading comprehension achievement test. 2) The researchers conducted group activities with educational board game for 2 days, dividing the sample students into 5 learning bases. 3) Doing post-test with a reading comprehension achievement test, which is the same test as the pre-test. 4) The students completed a satisfaction assessment of activities to develop reading comprehension skills for secondary school students 4 Lat Bua Luang Pairot witthaya School using board games statistics used in data analysis are percentages, average scores and standard deviation. Testing the difference in the mean scores of the two sample groups using a t-test for dependent group.

The results of the research were found: 1) The results of the development of educational board games by evaluating the quality of educational board games by 5 experts found that the overall quality of educational board games was at a high level. 2) The reading comprehension achievement of students by using educational board game was found that the reading achievement of students in the reading promotion leaders group and students in the reading skills development group learned by using the educational board game achieved reading comprehension after using educational board games are higher than before the use of educational board games were significant at the .05 level 3) Expanding results and creating a network using a participatory process through a model for developing reading comprehension skills of Mathayom 4 students at Lat Bua Luang Pairojwittaya School, consisting of 3 steps. The steps are 1. Preparation step. 2. Action step which has campaign operation by student leaders to promote reading expanding the results of organizing activities to promote reading using by educational board games for groups of students to develop reading skills. Through the process of enhancing awareness know how to appreciate reading and expansion operations by carrying out campaigns and strengthening participation by students in the reading promotion leaders group and the group development reading skills will continue to expand the results of organizing activities to promote reading by using educational board games for Mathayom 4 students at Lat Bua Luang PairojWitthaya School and other schools network. 3.Evaluation of implementation results. The students work together to evaluate their performance and satisfaction was found that the satisfaction assessment results by the group of promotion leaders students and students in the reading skills development are at the highest level overall.

คำนำ

เอกสารวิชาการฉบับนี้ จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษาสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๗ รุ่นที่ ๑๑ (สจว.สพฐ.๑๑) กลุ่มวิชาการที่ ๔ ทั้งนี้สมาชิกในกลุ่มใช้กระบวนการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ในการศึกษาครั้งนี้ เรื่อง รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา โดยมีวัตถุประสงค์ ดังนี้ ๑. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ ๒. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ๓. เพื่อขยายผลวิทยากรแกนนำและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม โดยดำเนินการศึกษาวิจัยเอกสาร เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการวิจัยเพื่อนำมาเป็นพื้นฐานในการกำหนดตัวแปรเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา มาวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ คือค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง ๒ กลุ่ม โดยใช้การทดสอบที (t-test for dependent group)

คณะผู้เข้ารับการอบรม หวังเป็นอย่างยิ่งว่าการจัดทำเอกสารฉบับนี้จะมีข้อมูลที่มีประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจรูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาได้ต่อไป

คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๔
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

กิตติกรรมประกาศ

เอกสารวิชาการฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ด้วยความกรุณาจาก น.อ.หญิง จุฬารัตน์ เพชรวิเศษ ผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ และ พ.อ.หญิงพัชรินทร์ สุนทรวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ ในการให้คำปรึกษา กำกับ ดูแล ติดตาม และให้กำลังใจ ตลอดเวลานับตั้งแต่เริ่มต้นจนเสร็จสมบูรณ์ คณะผู้ศึกษารู้สึกซาบซึ้งในพระคุณเป็นอย่างสูง และขอขอบพระคุณท่านไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผศ.ดร.นักรบ ระวังการณ์ ที่ปรึกษาด้านการพัฒนาหลักสูตร ฝึกอบรมมหาวิทยาลัยมหิดล ดร.อรนุช มั่งมีสุขศิริ ข้าราชการบำนาญ กระทรวงศึกษาธิการ รศ.ดร ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมภาควิชาออกแบบ มหาวิทยาลัยเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ดร.ปนัดดา เจริญศักดิ์ อาจารย์มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย ดร.ทัศพร ปูมสีดา รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต ๒ ดร.ประนอม ศรีดี ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาปทุมธานี เขต ๑ ที่ได้กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสมของเครื่องมือให้มีความสมบูรณ์ ตลอดจนประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา และได้ให้ข้อเสนอแนะ อันเป็นประโยชน์ในการสร้างเครื่องมือวิจัยในครั้งนี้ รวมทั้งขอขอบพระคุณ นางสาวรพีพรรณ กีตา ผู้อำนวยการโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา คณะครูและ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณพลตรี ชยุตรา เสริมสุข ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ ตลอดจนคณาจารย์ในสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศทุกท่านที่ได้กรุณาประสิทธิ์ประสาทความรู้ ให้คำแนะนำ อำนวยความสะดวก และจัดบรรยากาศในการเรียนรู้อย่างดียิ่ง นับว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่ายิ่งในการศึกษาหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๗ และขอขอบคุณสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในการเปิดโอกาสและสนับสนุนการอบรมเชิงปฏิบัติการและการทำวิจัยครั้งนี้

คุณงามความดีอันพึงมีจากงานวิจัยฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดา มารดา และครูอาจารย์ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ และเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาเยาวชนให้มีทักษะการอ่าน ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นของเยาวชนในยุคศตวรรษที่ ๒๑ อันจะส่งผลดีต่อกระบวนการพัฒนาเยาวชนให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นผู้มีความรู้และเกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อจะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศและสังคมโลกต่อไป

คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑ กลุ่มที่ ๔
สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

สารบัญ

		หน้า
บทคัดย่อ		**ก**
Abstract		**ค**
คำนำ		**จ**
กิตติกรรมประกาศ		**ฉ**
สารบัญ		**ช**
สารบัญตาราง		**ฌ**
สารบัญแผนภาพ		**ญ**
บทที่ ๑	**บทนำ**	**๑**
	ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	๑
	วัตถุประสงค์ของการวิจัย	๒
	ขอบเขตของการวิจัย	๓
	วิธีการดำเนินการวิจัย	๔
	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	๕
	คำกำจัดความ	๖
บทที่ ๒	**เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง**	**๗**
	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบ	๗
	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ	๑๐
	แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางการศึกษา	๑๙
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	๒๓
บทที่ ๓	**วิธีการดำเนินงาน**	**๒๖**
	วิธีการศึกษา	๒๖
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา	๓๒
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	๓๒
	ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ	๓๒
	การเก็บรวบรวมข้อมูล	๓๕
	การวิเคราะห์ข้อมูล	๓๕

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

บทที่ ๔ ผลการวิจัย **๓๖**

ตอนที่ ๑ การพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ ๓๖

ตอนที่ ๒ ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ๓๘

ตอนที่ ๓ การขยายผลและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม ๓๘

บทที่ ๕ สรุป อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ **๔๑**

สรุปผลการวิจัย ๔๑

อภิปรายผล ๔๒

ข้อเสนอแนะ ๔๕

บรรณานุกรม **๔๖**

ภาษาไทย ๔๖

ภาษาต่างประเทศ ๕๐

ภาคผนวก **๕๑**

ผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ ๕๒

ผนวก ข แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ ๕๓

ผนวก ค แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ๕๕

ผนวก ง แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน ๕๙

ผนวก จ ผลการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC) ๖๐

ผนวก ฉ ภาพกิจกรรม ๖๖

ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ช่วยผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ ๖๙

ผู้บริหารและคณาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ ๖๙

รายชื่อสมาชิก ๗๐

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่

๔-๑ ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ ๓จ

๔-๒ ผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา ๓๘

๔-๓ ผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา ๓๘

๔-๔ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา (n=๖๐) ๔๐

สารบัญแผนภาพ

หน้า

แผนภาพที่

๓-๑	บอร์ดเกมผีถ้วยแก้ว	๒๗
๓-๒	บอร์ดเกมโดมิโน	๒๗
๓-๓	บอร์ดเกมนักสืบน้อย	๒๘
๓-๔	บอร์ดเกมอาสุระ	๒๘
๓-๕	บอร์ดเกมคีบคำสำคัญ	๒๙
๓-๖	รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา	๓๑

บทที่ ๑
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาเป็นฟันเฟืองที่สำคัญในการพัฒนาประเทศ การเข้าถึงการศึกษา อย่างทั่วถึงจะช่วยยกระดับความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ปิดช่องว่างทางสังคม สร้างความเป็นธรรม และลดความเหลื่อมล้ำในทุกมิติ โดยเฉพาะเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนโดยเป้าหมายที่ ๔ สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิตโดยมุ่งเน้นสร้างหลักประกันว่าเด็กทั้งชายและหญิงสามารถเข้าถึงการศึกษาตั้งแต่ระดับปฐมวัยไปจนถึงระดับมัธยมศึกษาโดยไม่มีค่าใช้จ่าย เยาวชนและผู้ใหญ่สามารถเข้าถึงการฝึกอบรมทักษะอาชีพในราคาที่เหมาะสมอย่างเท่าเทียมกัน ขจัดความไม่เสมอภาคทางเพศและความเหลื่อมล้ำ ตลอดจนบรรลุการเข้าถึงการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่มีคุณภาพอย่างถ้วนหน้า โดยเฉพาะเป้าหมายย่อยที่ ๔.๖ มุ่งสู่การสร้างหลักประกันว่าเยาวชนทุกคน และผู้ใหญ่ทั้งชายและหญิงในสัดส่วนสูง สามารถอ่านออกเขียนได้และคำนวณได้ ภายในปี พ.ศ. ๒๕๗๓ (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. ๒๕๖๗,ออนไลน์) ซึ่งปัจจุบันสังคมโลกเป็นสังคมแห่งการเรียนรู้และการแข่งขันท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว หลากหลายด้วยระบบเทคโนโลยีดิจิทัล การอ่านจึงเป็นวิธีการที่จะช่วยให้เด็กและเยาวชนไทยได้รับความรู้ ข้อมูลข่าวสาร และแนวคิดใหม่ๆ อันจะเป็นการพัฒนาตนเอง และรู้จักปรับตัวให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข แต่การอ่านจะต้องได้รับการปลูกฝังมาแต่เยาว์วัยจากครอบครัว โรงเรียน สังคมในการส่งเสริมให้เด็ก และเยาวชนไทยมีนิสัยรักการอ่านรู้จักแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจะช่วยให้เด็ก และเยาวชนไทยมีทักษะในการแสวงหาความรู้และเกิดการเรียนรู้ ตลอดชีวิต และสามารถลดภาวะความเหลื่อล้ำทางการศึกษาได้มากขึ้น ทั้งนี้การส่งเสริมเด็กและเยาวชนให้ได้รับการพัฒนาอย่างยั่งยืนและเกิดการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต ต้องได้รับความร่วมมือจากทุกภาคส่วน ทั้งครอบครัว โรงเรียน และสังคม ดังนั้นสถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะและความสามารถของเยาวชนที่จะสามารถนำไปใช้เพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะการส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการพัฒนาการอ่านออกเขียนได้ของนักเรียน โดยส่งเสริมสร้างความตระหนักให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาในบทเรียน และออกแบบวิธีการเรียนรู้ โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ร่วมคิดร่วมทำ และร่วมวางแผน ร่วมตัดสินใจร่วมแก้ไขปัญหา และร่วมพัฒนาทักษะการอ่านของตนเอง และเพื่อนในโรงเรียน เมื่อนักเรียนมีความรู้

มีทักษะ มีความตระหนัก และรักในการอ่าน จะช่วยลดช่องว่างในการเรียนรู้ และลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาได้มากขึ้น สอดคล้องกับผลการศึกษาเอกสารวิชาการเรื่อง “เยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน” เป็นส่วนหนึ่ง ในการอบรมหลักสูตรพัฒนาสัมพันธ์ระดับผู้บริหารกองบัญชาการกองทัพไทย (พสบ.บก.ทท.) รุ่นที่ ๑๕ ประจำปีการศึกษา พุทธศักราช ๒๕๖๖ พบว่าในด้านมิติการศึกษา กรณีศึกษาเยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน ผลการศึกษา พบว่า สถาบันการศึกษาต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะและความสามารถของเยาวชนที่จะสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริง ต้องเปิดโอกาสให้เยาวชนเข้ามามีส่วนร่วมในการกำหนดเนื้อหาและออกแบบวิธีการเรียนรู้ ตั้งแต่กระบวนการวางแผน การปฏิบัติและการประเมินผลเปิดโอกาสให้เยาวชนได้เข้ามาร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมปฏิบัติ ร่วมรับผิดชอบ ร่วมแก้ไขปัญหา และร่วมพัฒนาการเรียนรู้ไปด้วยกัน มีการบูรณาการ การเรียนรู้กับวิถีชีวิตอย่างผสมกลมกลืน สามารถกำหนดวัตถุประสงค์ หลักสูตร วิธีการเรียนรู้ และการประเมินผลตนเองได้ โดยเริ่มต้นที่ครอบครัวและสถาบันการศึกษาจะต้องสร้างทัศนคติ และแรงจูงใจ ให้รางวัลกับเยาวชนที่เป็นต้นแบบในการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน (สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง,๒๕๖๗)

จากความสำคัญดังกล่าว นักศึกษากลุ่มที่ ๔ ในโครงการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง (สจว.สพฐ.) จึงพัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษามาเป็นเครื่องมือ ในการพัฒนา และส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญให้กับนักเรียน ทั้งนี้เพราะบอร์ดเกมทางการศึกษาเป็นสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่จะช่วยดึงความสนใจของนักเรียนออกจากโลกออนไลน์และช่วยในการพัฒนาทักษะการอ่านให้กับนักเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจ ให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ตระหนักถึงคุณค่า ความสำคัญของการอ่าน เกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการพัฒนาทักษะการอ่าน อีกทั้งยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนมีความตระหนักมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาอย่างยั่งยืน มีส่วนร่วมในการวางแผนร่วมคิดร่วมตัดสินใจ ร่วมลงมือปฏิบัติจริง มีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา ตลอดจนมีการขยายผลการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญภายในโรงเรียนได้ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

๑. เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ

๒. เพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

๓. เพื่อขยายผลวิทยากรแกนนำและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม

ขอบเขตการศึกษาวิจัย

รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยดังนี้

๑. ขอบเขตเชิงพื้นที่

พื้นที่ศึกษาครั้งนี้คือ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาพระนครศรีอยุธยา

๒. ขอบเขตเนื้อหา

การศึกษาครั้งนี้เป็นการพัฒนารูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา โดยผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสาร ข้อมูล จากเอกสารต่างๆ ได้แก่ หนังสือ เอกสารวิชาการ วิทยานิพนธ์ แนวความคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางการศึกษา และการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ

๓. ขอบเขตด้านวิธีการ

การศึกษาครั้งใช้แบบประเมิน แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลใน การศึกษาครั้งนี้ ซึ่งผู้ศึกษาสร้างแบบสอบถามโดยอาศัยการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง และผู้ศึกษา ได้สร้างขึ้นเองจากการศึกษาค้นคว้า เอกสาร ตำรา และงานวิจัยต่างๆ เพื่อให้ครอบคลุมวัตถุประสงค์ ที่ต้องการศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบประเมิน และแบบวัด ที่สร้างขึ้นจากการประยุกต์ใช้ตามแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยมีจำนวน ๓ แบบ มีรายละเอียดดังนี้

๓.๑ แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา

๓.๒ แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

๓.๓ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

๔. ขอบเขตประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๑๑๗ คน กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ คน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๔๐ คน รวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๖๐ คน โดยผู้ศึกษาใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

วิธีการดำเนินการวิจัย

ระยะที่ ๑ การพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ

การศึกษาวิธีการสอนอ่านจับใจความสำคัญโดยบอร์ดเกม ทฤษฎีการเล่นเกม หลักการเลือกใช้ และการสร้างสื่อประเภทบอร์ดเกมทางการศึกษา ศึกษาโครงสร้างบอร์ดเกมทางการศึกษา และวิธีการเล่มเกมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างบอร์ดเกมทางการศึกษา กำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้ และกำหนดเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวบรวมบทอ่านเพื่อใช้ในการอ่านจับใจความสำคัญจากหนังสือแบบเรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน วรรณคดีวิจักษณ์ และหนังสือแบบเรียนหลักการใช้ภาษาไทย ออกแบบรูปแบบบอร์ดเกมและวิธีการเล่มบอร์ดเกม กติการะยะเวลาและการให้คะแนน โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและพฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย กำหนดเนื้อเรื่องหลักของบอร์ดเกม โดยกำหนดเนื้อหาในบอร์ดเกมให้สัมพันธ์กับเนื้อหาของบทเรียน การกำหนดรูปแบบของบอร์ดเกมแต่ละชนิด และเงื่อนไขของการชนะในการเล่นบอร์ดเกม โดยมีการพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษา จำนวน ๕ เกม

ระยะที่ ๒ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

โดยการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา และวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน ก่อนการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา และหลังการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

ระยะที่ ๓ การขยายผลวิทยากรแกนนำและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม

ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นเตรียมการ

ประชุมคณะทำงาน ประกอบด้วย วิทยากร ผู้บริหาร ครู และบุคลากรโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา และนักเรียนแกนนำ จำนวน ๒๐ คน ณ ห้องประชุมโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยร่วมกันวางแผนออกแบบการดำเนินงานและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละฐาน

ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นปฏิบัติการ

๑. ปฏิบัติการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านให้กับนักเรียนโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่าน ให้แก่นักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ อบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อสร้างนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน ของโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ มีความตระหนัก มีทักษะและมีเจตคติที่ดีต่อในการอ่าน และสามารถนำความรู้ ทักษะไปขยายผลให้กับเพื่อนในกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านได้ต่อไป

๒. ปฏิบัติการรณรงค์โดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ คน ขยายผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาให้กับนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน ดังนี้

๒.๑ การเสริมสร้างความตระหนัก ถึงความสำคัญของการอ่าน โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ คน ขยายผลให้กับนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน โดยผ่านกระบวนการให้ความรู้เสริมสร้างความเข้าใจ สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน

๒.๒ รู้รักการอ่าน ให้นักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน พัฒนาทักษะการอ่านโดยเรียนรู้และพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

๒.๓ ปฏิบัติการขยายผล โดยปฏิบัติการรณรงค์และเสริมสร้างการมีส่วนร่วมโดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาจำนวน ๒๐ คน นักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน ขยายผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาและโรงเรียนในเครือข่ายต่อไป

ขั้นตอนที่ ๓ การประเมินผลการปฏิบัติ

คณะทำงาน ทีมนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านร่วมกันประเมินผลการดำเนินงาน เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนารูปแบบการดำเนินงานต่อไป นอกจากนี้ยังมีการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน และทำการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความสำคัญหลังเรียน แล้วนำข้อมูลที่ได้จากการวัดมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อประเมินผลความสำเร็จในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนต่อไป

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

๑. การใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาสามารถเป็นช่องทางการสื่อสาร เพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนและใช้เป็นตัวเชื่อมโยง สื่อสาร เพื่อกระตุ้นความสนใจให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้เห็นประโยชน์ และเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการพัฒนาทักษะการอ่าน

๒. นักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญเพิ่มขึ้น

๓. นักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ มีการสื่อสารกับเพื่อน ผ่านการเรียนรู้และทำงานร่วมกันจากการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา เป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริงซึ่งจะช่วยในการพัฒนาความรู้ ทักษะ และเกิดเจตคติที่ดีต่อการอ่านและเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต

คำจำกัดความ

รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่าน หมายถึง แนวทางที่แสดงให้เห็นถึงการนำแนวคิด หลักการ วิธีการ การดำเนินงาน และองค์ประกอบต่างๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน โดยแนวทางวิธีการในแต่ละขั้นตอนจะมีความสัมพันธ์กันและสามารถยึดถือเป็นแนวทางในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การพัฒนารูปแบบที่กำหนดไว้

การอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง การจำแนกประเภท การระบุคำหรือข้อความที่แสดงถึงประเด็นสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่าน แนวคิดจุดมุ่งหมายของเรื่อง การจำแนกข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น สรุปเรื่องที่อ่านจากสารคดีได้ถูกต้อง และประเมินค่าเรื่องที่อ่าน ซึ่งวัดได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

บอร์ดเกมทางการศึกษา หมายถึง เกมกระดานที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ได้แก่ บอร์ดเกมผีถ้วยแก้ว บอร์ดเกมโดมิโน บอร์ดเกมนักสืบน้อยคอยลำดับเหตุการณ์ บอร์ดเกม ASURA และบอร์ดเกมคีบคำ

นักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน หมายถึง นักเรียนที่มีความสามารถทางด้านการอ่านจับใจความสำคัญอยู่ในระดับดีขึ้นไป

นักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน หมายถึง นักเรียนที่มีความสามารถทางด้านการอ่านจับใจความสำคัญต่ำกว่าระดับดีขึ้นไป

ความพึงพอใจของนักเรียน หมายถึง ความรู้สึกด้านบวกที่นักเรียนมีหลังจากการเรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมการศึกษา เพื่อส่งเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ ซึ่งสามารถวัดได้จากแบบประเมินความพึงพอใจมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ๕ ระดับ ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง คะแนนที่ได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ วัดได้จากการตอบคำถามได้ถูกต้องตามเกณฑ์การประเมินที่ตั้งไว้

บทที่ ๒
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในส่วนของแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งได้นำเสนอตามลำดับ ดังนี้

๑. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบ
   ๑.๑ ความหมายของรูปแบบ
   ๑.๒ ลักษณะของรูปแบบ
๒. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ
   ๒.๑ ความหมายของการอ่าน
   ๒.๒ กระบวนการอ่าน
   ๒.๓ ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ
   ๒.๔ จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ
   ๒.๕ หลักการและองค์ประกอบของการอ่านจับใจความสำคัญ
   ๒.๖ ความสำคัญของการอ่านและการอ่านจับใจความสำคัญ
๓. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางการศึกษา
   ๓.๑ ความหมายของบอร์ดเกม
   ๓.๒ หลักการออกแบบบอร์ดเกม
   ๓.๓ ประโยชน์และความสำคัญของบอร์ดเกม
๔. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับรูปแบบ

๑. ความหมายของรูปแบบ

รูปแบบเป็นสิ่งที่สร้าง และพัฒนาขึ้นไว้เป็นแนวทางในการทำงานอย่างใดอย่างหนึ่ง มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมาย แนวคิดในการพัฒนา รูปแบบ (Model) ไว้อย่างหลากหลาย ดังนี้

ทิศนา แขมณี (๒๕๕๗ : ๒๒๑-๒๒๒) กล่าวว่า รูปแบบจำเป็นต้องมีองค์ประกอบสำคัญๆ ๑) มีปรัชญา ทฤษฎี หลักการ แนวคิด หรือความเชื่อที่เป็นพื้นฐานหรือเป็นหลักการของรูปแบบการสอนนั้น ๆ ๒) มีการบรรยายหรืออธิบายสภาพหรือลักษณะของการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือ ๓) มีการจัดระบบ คือ มีการจัดองค์ประกอบและความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของระบบให้สามารถนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมายของระบบหรือกระบวนการนั้น ๆ ๔) มีการอธิบายหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับวิธีสอนและเทคนิคการสอนต่าง ๆ อันจะช่วยให้กระบวนการเรียนการสอนนั้น ๆ เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

เยาวดี รางชัยกุล วิบูลย์ศรี (๒๕๕๖ : ๒๗) กล่าวว่า รูปแบบ หมายถึง วิธีการที่บุคคลได้ถ่ายทอดความคิด ความเข้าใจ จินตนาการที่มีต่อปรากฏการณ์ หรือเรื่องราวใด ๆ ให้ปรากฏโดยใช้การสื่อสารในลักษณะต่าง ๆ เช่น ภาพวาด ภาพเขียน ภาพเหมือน แผนภูมิ แผนผัง เป็นต้น

บุญชม ศรีสะอาด (๒๕๕๙ : ๑๙) กล่าวว่า รูปแบบ หมายถึง โครงสร้างที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ หรือตัวแปรต่าง ๆ ผู้ศึกษาสามารถใช้รูปแบบอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ หรือตัวแปรต่าง ๆ ที่มีในปรากฏการณ์ธรรมชาติ หรือในระบบต่าง ๆ อธิบายลำดับขั้นตอนขององค์ประกอบ หรือกิจกรรมในระบบ

ปองทิพย์ เทพอารีย์ (๒๕๕๗: ๓๖) รูปแบบ หมายถึง สิ่งที่สร้างหรือพัฒนาขึ้นจากแนวคิดทฤษฎีที่ได้ศึกษาเพื่อความสัมพันธ์ขององค์ประกอบ โดยการใช้ภาพเป็นสื่อทำให้เกิดความเข้าใจง่ายและถูกต้อง สามารถตรวจสอบความสัมพันธ์กับการปฏิบัติจริงได้ ช่วยให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

วาโย เพ็งสวสัดิ์ (๒๕๕๓ : ๑๔) รูปแบบ หมายถึง กรอบความคิดทางด้านหลักการ วิธีการดำเนินงาน และเกณฑ์ต่างๆ ของระบบ ที่สามารถยึดถือเป็นแนวทางในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ การกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบว่าจะประกอบด้วยอะไรจำนวนเท่าใดมีโครงสร้างและความสัมพันธ์กันอย่างไร ขึ้นอยู่กับปรากฏการณ์ปัจจัยหรือตัวแปรต่างๆ ที่กำลังศึกษา ซึ่งจะออกแบบตามแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย และหลักการพื้นฐานในการกำหนดรูปแบบนั้น ๆ เป็นหลัก ได้แก่ ๑) การสร้างหรือพัฒนารูปแบบ และ ๒) การตรวจสอบความเที่ยงตรงของรูปแบบ

โดยสรุป รูปแบบ เป็น เครื่องมือทางความคิดที่บุคคลใช้เพื่อถ่ายทอดความคิดเพื่อแสดงออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรม โดยมีลักษณะเป็นคำอธิบายหรือแผนภาพ แผนผัง ที่แสดงถึงแนวคิดด้านหลักการ วิธีการ การดำเนินงาน และองค์ประกอบต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กันและสามารถยึดถือเป็นแนวทางในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การพัฒนารูปแบบที่กำหนดไว้ ดังนั้นรูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่าน หมายถึง แนวทางที่แสดงให้เห็นถึงการนำแนวคิดหลักการ วิธีการ การดำเนินงาน และองค์ประกอบต่างๆ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน โดยแนวทางวิธีการในแต่ละขั้นตอนจะมีความสัมพันธ์กันและสามารถยึดถือเป็นแนวทางในการดำเนินงานเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การพัฒนารูปแบบที่กำหนดไว้

๒. ลักษณะของรูปแบบ

วาโร เพ็งสวัสดิ์ (๒๕๕๓ : ๖) ได้กล่าวว่า รูปแบบที่ดีควรมีลักษณะ ดังนี้

๑. รูปแบบควรประกอบด้วยความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างระหว่างตัวแปรมากกว่าความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงธรรมดา อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์เชิงเส้นตรงก็มีประโยชน์ในช่วงของการพัฒนารูปแบบ

๒. รูปแบบควรนำไปสู่การทำนายผลที่ตามมา ซึ่งสามารถตรวจสอบได้ด้วยข้อมูลเชิงประจักษ์โดยเมื่อทดสอบรูปแบบแล้วถ้าปรากฏว่าไม่สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ รูปแบบนั้นต้องถูกยกเลิก

๓. รูปแบบควรอธิบายโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของเรื่องที่ศึกษาได้อย่างชัดเจน

๔. รูปแบบควรเป็นเครื่องมือในการสร้างความคิดรวบยอด (Concept) ใหม่ และการสร้างความสัมพันธ์ของตัวแปรใหม่ ซึ่งจะเป็นการเพิ่มองค์ความรู้ (Body of Knowledge) ในเรื่องที่กำลังศึกษา

๕. รูปแบบในเรื่องใด จะเป็นเช่นไรขึ้นอยู่กับกรอบของทฤษฎีในเรื่องนั้น ๆ

เยาวดี รางชัยกุล วิบูลย์ศรี (๒๕๕๖ : ๒๖) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญของรูปแบบมี ๔ ประการ ดังนี้

๑. เป็นการถ่ายทอดในลักษณะของการเลียนแบบ หรือถ่ายแบบจากความเข้าใจตลอดจนจินตนาการของคนที่มีต่อปรากฏการณ์ใดๆ ออกมาเป็นโครงสร้างที่มีระบบระเบียบ และง่ายต่อการรับรู้ของบุคคลอื่น

๒. ลักษณะของรูปแบบไม่ใช่การบรรยายหรือการพรรณนาอย่างยืดยาว แต่เป็นการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์และหลักการของระบบ

๓. ตัวรูปแบบเน้นเฉพาะส่วนสำคัญ เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจที่ตรงกันระหว่างผู้นำเสนอรูปแบบกับผู้รับรู้รูปแบบนั้น ๆ

๔. ภาพลักษณ์ของรูปแบบมุ่งการสื่อสารให้กระชับ รับรู้ภาพรวมของความหมาย มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนย่อย ๆ ได้ โดยการนำเสนอเพียงครั้งเดียว

สรุปได้ว่า รูปแบบมีลักษณะที่สำคัญ คือ การถ่ายทอดความคิดความเข้าใจออกมาเป็นโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงเหตุผลของเรื่องที่ศึกษาได้อย่างชัดเจนสอดคล้องกับหลักการที่ยึดถือง่ายต่อการรับรู้ของผู้อื่น โดยโครงสร้างของรูปแบบต้องมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ

๑. ความหมายของการอ่าน

การอ่าน เป็นพฤติกรรมการแสวงหาความรู้และเป็นทักษะที่ผู้เรียนจะต้องใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้วิชาต่างๆ การอ่านได้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้ ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ (๒๕๕๖ : ๑๔๐๕) ให้ความหมายของการอ่านหมายถึงว่า ตามตัวหนังสือ อ่านออกเสียงตามตัวหนังสือ ดู หรือเข้าใจความหมายจากตัวหนังสือสังเกต หรือพิจารณาดูให้เข้าใจ

พัฒจิรา จันทร์คำ (๒๕๔๗ : ๑) กล่าวว่า การอ่าน คือ การแปลความหมายของตัวอักษรออกมาเป็นความคิด และนำความคิดไปใช้ให้เกิดประโยชน์

กานต์มณี ศักดิ์เจริญ (๒๕๔๖ : ๔๓) กล่าวว่า การอ่านเป็นการรับรู้เรื่องราวที่ผู้เขียนสื่อสารลงในวัสดุสิ่งพิมพ์ บุคคลใดมีความสามารถในการอ่าน ก็จะทำให้ประสบความสำเร็จ และมีความเจริญก้าวหน้า มากกว่าบุคคลที่ไม่อ่านหนังสือ ซึ่งการอ่านนั้นมีการแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันและการสื่อสารต้องอาศัยการอ่าน การอ่านจึงมีความสำคัญแก่ชีวิต เป็นทั้งอาหารสมอง ถ้าบุคคลใดต้องการ เจริญเติบโตทางสมองการอ่านนั้นสำคัญเป็นอย่างยิ่ง

กนกวรรณ สวัสดี (๒๕๖๔ : ๔๐) การอ่านเป็นกระบวนการคิดที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและถ่ายทอดออกมาเป็นถ้อยคำที่มีความหมายสื่อให้ตรงกันระหว่างผู้อ่านและผู้เขียน เป็นการแปลความหมายจากสัญลักษณ์หรือการเปล่งเสียงออกมาเป็นคำพูดให้ตรงกับตัวอักษรที่อ่านเข้าใจและมีความหมายของคำตรงกับที่ผู้เขียนต้องการ โดยอาศัยประสบการณ์เดิมที่มีมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่จนเกิดความเข้าใจในเรื่องนั้น

๒. กระบวนการอ่าน

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (๒๕๔๗ : ๗-๘) ได้อธิบายกระบวนการอ่านที่มีประสิทธิภาพดังนี้

๑. การเตรียมการอ่าน ผู้อ่านจะต้องอ่านชื่อเรื่อง หัวข้อย่อยจากสารบัญเรื่อง อ่านคำนำให้ทราบจุดมุ่งหมายของหนังสือ ตั้งจุดประสงค์ของการอ่านจะอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน หรืออ่านเพื่อหาความรู้ วางแผนการอ่านโดยอ่านหนังสือตอนใดตอนหนึ่งว่าความยากง่ายอย่างไร หนังสือมีความยากมากน้อยเพียงใด รูปแบบของหนังสือเป็นอย่างไร เหมาะกับผู้อ่านประเภทใด เดาความว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เตรียมสมุด ดินสอ สำหรับจดบันทึกข้อความหรือเนื้อเรื่องที่สำคัญขณะอ่าน

๒. การอ่าน ผู้อ่านจะอ่านหนังสือให้ตลอดเล่มหรือเฉพาะตอนที่ต้องการอ่าน ขณะอ่านผู้อ่านจะใช้ความรู้จากการอ่านคำ ความหมายของคำมาใช้ในการอ่าน รวมทั้งการรู้จักแบ่งวรรคตอนด้วย การอ่านเร็วจะมีส่วนช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องได้ดีกว่าผู้อ่านช้า ซึ่งจะสะกดคำอ่านหรืออ่านย้อนไปย้อนมา ผู้อ่านจะใช้บริบทหรือคำแวดล้อมช่วยในการตีความหมายของคำเพื่อทำความเข้าใจเรื่องที่อ่านการแสดงความคิดเห็น ผู้อ่านจะจดบันทึกข้อความที่มีความสำคัญ หรือเขียนแสดงความคิดเห็น ตีความข้อความที่อ่าน อ่านซ้ำในตอนที่ไม่เข้าใจเพื่อทำความเข้าใจให้ถูกต้อง ขยายความคิดจากการอ่าน จับคู่กับเพื่อนสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ตั้งข้อสังเกตจากเรื่องที่อ่าน ถ้าเป็นการอ่านบทกลอนจะต้องอ่านทำนองเสนาะดังๆ เพื่อฟังเสียงการอ่าน และเกิดจินตนาการ

๓. การอ่านสำรวจ ผู้อ่านจะอ่านซ้ำโดยเลือกอ่านตอนใดตอนหนึ่ง ตรวจสอบคำ และภาษาที่ใช้สำรวจโครงเรื่องของหนังสือ เปรียบเทียบหนังสือที่อ่านกับหนังสือที่เคยอ่าน สำรวจและเชื่อมโยงเหตุการณ์ในเรื่องและการลำดับเรื่อง และสำรวจคำสำคัญที่ใช้ในหนังสือ

๔. การขยายความคิด ผู้อ่านจะสะท้อนความเข้าใจในการอ่าน บันทึกข้อคิดเห็นคุณค่าของเรื่อง เชื่อมโยงเรื่องราวในเรื่องกับชีวิตจริง ความรู้สึกจากการอ่าน จัดทำโครงงานหลักการอ่าน เช่นวาดภาพ เขียนบทละคร เขียนบันทึกรายงานการอ่าน อ่านเรื่องอื่นๆ ที่ผู้เขียนคนเดียวกันแต่งอ่านเรื่องเพิ่มเติม เรื่องที่เกี่ยวโยงกับเรื่องที่อ่าน เพื่อให้ได้ความรู้ที่ชัดเจนและกว้างขวางขึ้น

จากกระบวนการอ่านที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การอ่านเป็นกระบวนการซึ่งผู้อ่านสร้างความหมายหรือพัฒนา การตีความระหว่างการอ่านผู้อ่านจะต้องรู้หัวข้อเรื่อง รู้จุดประสงค์ของการอ่าน มีความรู้ทางภาษาที่ใกล้เคียงกับภาษาที่ใช้ในหนังสือที่อ่าน โดยใช้ประสบการณ์เดิมเป็นประสบการณ์ทำความเข้าใจกับเรื่องที่อ่าน

๓. ความหมายของการอ่านจับใจความ

การอ่าน เป็นทักษะสำคัญมากในการดำรงชีวิต เนื่องจากการอ่านเป็นการรับข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ทั้งได้ความรู้ ความสนุกเพลิดเพลิน แนวคิดหรือแนวทางในการทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยการอ่านจะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุได้ ๔-๕ ขวบ จากการจดจำตัวอักษร ออกเสียงตัวอักษรอ่านคำข้อความ หากในช่วงแรกของการฝึกอ่านมีปัญหาหรือไม่ประสบผลสำเร็จจะส่งผลต่อการอ่านในระยะยาว จึงได้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายของการไว้อย่างหลากหลาย ดังสรุปได้ดังนี้

การอ่าน เป็นกระบวนปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อ่านกับเนื้อหาที่อ่าน โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมในการสร้างความหมายและผูกเรื่องที่อ่าน มีการใช้สายตามองสัญลักษณ์ผ่านข้อความที่เขียนหรืองานเขียนในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ผู้อ่านเข้าไปมีส่วนร่วมในเรื่องที่อ่าน ซึ่งเหมือนการแสดง

การสื่อสารระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน (ร่งฤดี แจ่มใส.๒๕๕๙) การอ่านยังเป็นการแปลความหมายของตัวอักษร เพื่อให้ได้มาซึ่งความรู้ ความคิด หรือสาระที่อ่านให้เกิดประโยชน์ได้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, ๒๕๕๘) นอกจากนี้มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (๒๕๕๒) ยังได้นำเสนอความหมายของการอ่านได้อย่างน่าสนใจ ดังนี้

๑. การอ่านเป็นกระบวนการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เป็นสัญลักษณ์ โดยมีการเคลื่อนไหวสายตา มีการออกเสียง หรือมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับสิ่งที่อ่าน มีการวิพากษ์ วิจารณ์หรือการแสดงอารมณ์ร่วมด้วย

๒. การอ่านเป็นการตอบสนองจากสิ่งที่เคยเรียนรู้มาแล้ว แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ในการพูดกับการฟัง การอ่านและการเขียน ทำให้เด็กที่มีความรู้หรือประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับการอ่านเข้าใจความหมายของคำ ข้อความ หรือสัญลักษณ์ โดยต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ

๓. การอ่านเป็นกระบวนการที่มีพัฒนาการ เด็กที่จะสามารถเริ่มอ่านได้ต้องขึ้นอยู่กับช่วงของพัฒนาการ ซึ่งเด็กแต่ละคนก็มีพัฒนาการและรูปแบบในการที่แตกต่างกันเมื่อมีความพร้อมการอ่านของเด็กก็จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นและสามารถใช้ประโยชน์จากการอ่านได้

นอกจากนี้สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (๒๕๕๘) ยังได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ว่า การอ่านจับใจความ ยังเป็นการอ่านอย่างพินิจพิเคราะห์ เพื่อค้นหาสารที่ผู้เขียนต้องการสื่อมายังผู้อ่าน เป็นการอ่านเพื่อจับประเด็นให้ได้ว่าผู้เขียนกำลังเสนอข้อคิดเห็นหรือข้อมูลอะไรพัฒนาการด้านการอ่านจะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุได้ ๔-๖ ขวบ จากการจดจำตัวอักษรออกเสียงตัวอักษร อ่านคำ ข้อความ เมื่อเข้าสู่วัย ๗-๘ ขวบ สนใจการอ่านที่มีเนื้อเรื่อง อาจอ่านหนังสือได้ช้าหรือเร็วขึ้นกับการฝึกฝนและการสร้างทัศนคติเชิงบวกเกี่ยวกับการอ่าน และในช่วง ๙-๑๒ ขวบ เป็นวัยที่เลือกการอ่านด้วยตนเอง เริ่มพัฒนาการอ่านมากขึ้น ทั้งการอ่านออกเสียงการอ่านในใจ การอ่านเพื่อหาประเด็นสำคัญ เป็นวัยที่กำลังฝึกอ่านด้วยตนเอง การอ่านมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับการ์ตูนหรือวรรณกรรมที่มีเนื้อหาตื่นเต้นผจญภัย มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้นหากในช่วงแรกของการฝึกอ่านมีปัญหาหรือไม่ประสบผลสำเร็จจะส่งผลต่อการอ่านในระยะยาวทั้งการอ่านไม่ได้ อ่านตะกุกตะกัก อ่านออกเสียงผิด อ่านแล้วบอกบอกความหมายของคำหรือข้อความไม่ได้ อ่านและจับใจความเรื่องที่อ่านไม่ได้

ยุทธการณ์ ศรีดวง (๒๕๖๔) กล่าวว่าการอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึงการอ่านเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำ กลุ่มคำ ประโยคข้อความหรือเนื้อเรื่องที่อ่าน สามารถระบุใจความสำคัญ แนวคิดสำคัญ ของเรื่องที่อ่านบอก จุดมุ่งหมายของผู้เขียน ตั้งคำถาม ตอบคำถาม เรียงลำดับ เหตุการณ์ตลอดจนการแปลความหมายและ วิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อข้อความที่อ่าน

วันวิดา กิจจา (๒๕๕๗) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง พฤติกรรมการอ่านของนักเรียนที่สามารถสรุปสาระสำคัญของเรื่องที่อ่าน ลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ในเรื่องตอบคำถามจากเรื่องที่อ่านได้พร้อมทั้งบอกข้อคิดของเรื่องที่อ่านได้

อภัยพร สิลาลักษณ์ (๒๕๖๒) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญ คือ การแปลความของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในสาร การเข้าใจข้อความหรือเรื่องราวที่สำคัญในเนื้อหา สามารถสรุป ค้นหาสาระสำคัญ บอกจุดมุ่งหมายของเรื่อง ตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านได้ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวัน

สรุปได้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญ หมายถึง การจำแนกประเภท การระบุคำหรือข้อความที่แสดงถึงประเด็นสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่าน แนวคิดจุดมุ่งหมายของเรื่อง การจำแนกข้อเท็จจริง ข้อคิดเห็น สรุปเรื่องที่อ่านจากสารคดีได้ถูกต้อง และประเมินค่าเรื่องที่อ่าน ซึ่งวัดได้จากแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น

๔. จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านจับใจความนั้นจำเป็นต้องรู้ถึงจุดมุ่งหมายเพื่อให้การอ่านสัมฤทธิ์ผล สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๕๘) ได้ระบุจุดมุ่งหมายในการอ่านไว้ ดังนี้

๑. เพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินกิจกรรมผ่านการอ่านที่มี

๒. เพื่อให้ผู้อ่านสามารถบอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านว่ามีสาระทำให้ทราบหรือรายงานได้อย่างชัดเจนที่สุด จึงจะแสดงว่าผู้อ่านมีความเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างชัดเจน

๓. เพื่อปฏิบัติตามคำสั่งหรือคำแนะนำ

๔. เพื่อเป็นการฝึกการใช้สายตา

๕. เพื่อฝึกทักษะในการอ่านและตอบคำถามได้อย่างถูกต้องและแม่นยำ

๖. เพื่ออ่านให้เห็นภาพรวมหรือสรุปได้ว่าเรื่องที่เกี่ยวกับอะไร และสามารถคาดการณ์หรือทำนายว่าจะจบหรือมีเนื้อหาออกมาในรูปแบบใด จนสามารถความจริงและแสดงความคิดเห็นประกอบได้

กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๕๗) ยังได้อธิบายถึงบทบาทของการอ่านที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต ซึ่งแต่ละบุคคลก็จะมีจุดมุ่งหมายในการอ่านที่แตกต่างกันตามความสนใจ ความต้องการและสาขาอาชีพของบุคคลนั้น ๑ โดยจุดมุ่งหมายของการอ่านที่สำคัญมีดังนี้

๑. การอ่านเพื่อหาความรู้ เช่น การอ่านหนังสือจากหนังสือตำราเรียนหรือตำราวิชาการ สารคดี การวิจัยประเภทต่าง ๆ หรืออ่านผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ การอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาหรือสาระเดียวกันจากผู้เขียนหลาย ๆ คน จะช่วยให้สามารถตรวจสอบความถูกต้องแม่นยำของเนื้อหาได้ ทำให้ผู้อ่านมีมุมมองการอ่านและแนวคิดที่กว้างขึ้น ดังนั้นจึงไม่ควรอ่านเฉพาะเนื้อหาวิชาที่ตนเองชอบ เนื่องจากความรู้แต่ละเรื่องสามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในอีกเนื้อหาหนึ่งได้

๒. การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น การอ่านหนังสือประเภทสารคดีท่องเที่ยว นวนิยาย เรื่องสั้น หนังสือการ์ตูน บทประพันธ์ บทเพลง แม้จะเป็นการอ่านเพื่อความบันเทิงแต่ก็ยังมีการสอดแทรกสาระความรู้หรือแนวคิดที่สำคัญในเรื่องที่อ่านด้วย

๓. การอ่านเพื่อทราบข่าวสารหรือความคิด เช่น การอ่านหนังสือประเภทบทความ บทวิจารณ์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สอดคล้องกับความคิดและความชอบของตนเอง การอ่านหนังสือประเภทนี้อาจต้องระมัดระวังในเรื่องของการเลือกอ่านสิ่งที่ตนเองชอบจะเป็นการปิดกั้นการรับรู้แนวคิดด้านอื่น ๆ จึงควรเลือกอ่านหนังสืออย่างหลากหลายประเภท

๔. การอ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะแต่ละครั้ง เช่น การอ่านที่แสดงถึงเรื่องที่ตนสนใจหรืออยากรู้ อาทิ การอ่านประกาศต่าง ๆ อ่านโฆษณา แผ่นพับประชาสัมพันธ์ เป็นต้น การอ่านประเภทนี้มักใช้เวลาไม่นาน ส่วนใหญ่การอ่านประเภทนี้จะเป็นการอ่านเพื่อนำความรู้หรือข้อมูลไปใช้หรือนำไปใช้สนทนาซึ่งสามารถเชื่อมโยงสู่การคิดวิเคราะห์ และการอ่านวิเคราะห์ได้ บางครั้งก็ออกมาในรูปของการอ่านเพื่อใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

นอกจากนี้วรรณี โสมประยู (๒๕๕๓) ยังอธิบายจุดมุ่งหมายในการอ่านเพิ่มเติมไว้ว่า การอ่านจะสามารถอ่านให้เร็วและจับใจความได้ดี จำเป็นต้องเกิดจากการเพิ่มพูนความชำนาญในการอ่านและการมีสมาธิขณะอ่าน จึงจะสามารถทำให้นำข้อคิดหรือประโยชน์ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันหรือนำมาปรับปรุงแก้ไขสิ่งที่เป็นปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ จิรวัฒน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ (๒๕๕๖) ยังกล่าวไว้อีกว่า การที่ผู้อ่านหรือเด็กจะอ่านและจับใจความได้ภายในชั่วโมง แต่ต้องเป็นกิจกรรมการอ่านที่มีความหมาย

สรุปได้ว่ามุ่งหมายของการอ่านนั้นประกอบไปด้วยการอ่านเพื่อแสวงหาความรู้การอ่านเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง การอ่านเพื่อรับทราบข้อมูลข่าวสาร การอ่านเพื่อความบันเทิงหรือให้ความเพลิดเพลิน การอ่านที่มีจุดมุ่งหมายเฉพาะในแต่ละครั้ง ดังนั้นเพื่อให้การอ่านสัมฤทธิ์ผลมากที่สุดผู้อ่านจึงจำเป็นต้องเลือกเนื้อหาหรือเรื่องที่มีประโยชน์ สามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้หรือเป็นแนวคิดในการเชื่อมโยงกับความรู้เรื่องอื่น ๆ หมั่นฝึกทักษะการอ่านให้เกิดความชำนาญใช้กระบวนการอ่านตอบสนองความต้องการของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์

๕. หลักการและองค์ประกอบของการอ่านจับใจความสำคัญ

หลักการอ่านจับใจความเป็นสิ่งที่ผู้อ่านควรคำนึงถึง เพื่อไปใช้เป็นแนวทางการฝึกปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้การอ่านจับใจความประสบความสำเร็จได้เร็วขึ้น มีนักการศึกษาให้รายละเอียด ดังนี้

อภัยพร สิลาลักษณ์ (๒๕๖๒) กล่าวว่าการอ่านแต่ละครั้งควรตั้งจุดมุ่งหมาย ทดสอบความเข้าใจด้วยการตอบคำถามสั้นๆ เกี่ยวกับประเด็นของเรื่องและใจความสำคัญและเรียบเรียงใจความสำคัญด้วยภาษาของตนเอง ประโยคใจความสำคัญอยู่ต้นย่อหน้าประโยคตอนท้ายย่อหน้าประโยคตอนกลางย่อหน้า รวบรวมคำตอบทั้งหมด มาเรียบเรียงให้สละสลวยและเหมาะสมตามลำดับความสำคัญของเนื้อหา ข้อความที่มีสาระคลุมข้อความอื่นๆ ในย่อหน้านั้นไว้ทั้งหมด ใจความสำคัญในแต่ละย่อหน้าส่วนมากมักอยู่ในประโยคหนึ่งของย่อหน้าหรือ บางย่อหน้าต้องสรุปใจความสำคัญเอาเอง และสรุปใจความสำคัญของเรื่องด้วยการเรียบเรียงความคิดจากประโยคใจความสำคัญของแต่ละย่อหน้า

สุภัสสร วัชรคุปต์ (๒๕๔๓, หน้า ๒๙) กล่าวว่า องค์ประกอบของการอ่านจับใจความสำคัญประกอบด้วย ๓ ประการ ดังนี้

๑. ความรู้ด้านภาษา เช่น รู้จักถ้อยคำสำนวนหรือเรื่องราวที่อ่าน รู้หลักภาษาและการใช้ภาษา ตลอดจนนำภาษา สำนวนและถ้อยคำต่างๆ มาใช้ทำให้มีความรู้กว้างขวางขึ้น ทำให้มีส่วนช่วยในการพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญได้มากขึ้น

๒. ความรู้เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง หากผู้อ่านมีความรู้เกี่ยวกับเนื้อเรื่องที่อ่านก็จะใช้เวลาน้อยลงในการอ่าน เพราะจะมีส่วนช่วยให้เกิดความเข้าใจและจับใจความสำคัญได้อย่างรวดเร็ว

๓. ประสบการณ์ทางด้านความคิด ผู้อ่านที่มีประสบการณ์ในการอ่านมากก็จะสะสมความคิดที่ได้รับจากการอ่าน สามารถให้ข้อคิดเห็นหรือเหตุผลที่เป็นข้อวิเคราะห์เนื้อเรื่องและสามารถจับใจความสำคัญได้

๖. ความสำคัญของการอ่านและการอ่านจับใจความสำคัญ

การอ่านมีความสำคัญ และจำเป็นมากสำหรับการดำเนินชีวิตในสภาพสังคมปัจจุบัน เพราะการอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ช่วยพัฒนาสติปัญญาของผู้อ่านให้ทันต่อเหตุการณ์ มีความรู้ มี เจตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์ (๒๕๔๗ : ๗-๘) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญและมีคุณค่าต่อผู้อ่าน การอ่านจะช่วยสร้างความคิด ส่งเสริมและพัฒนาความรู้ ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจสังคม และสภาพแวดล้อมรอบตัว รู้จักรูปแบบของสารประเภทต่างๆ ทำให้เกิดทักษะการสรุปข้อมูล และจัดข้อมูลเป็นหมวดหมู่แล้วสรุปออกมาเป็นแนวคิด เพื่อสะดวกต่อการนำไปใช้ประโยชน์

เสาวลักษณ์ ตรองจิต (๒๕๔๗ : ๒๖) กล่าวว่า การอ่านมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก เพราะจำเป็นต้องอ่านให้เข้าใจในการติดต่อสื่อสาร ทำความเข้าใจกับบุคคลอื่นและนำความรู้ประสบการณ์ต่างๆ จากเรื่องที่อ่านไปสร้างประโยชน์แก่ตนเอง และสังคมได้

ดวงใจ ไทยอุบุญ (๒๕๔๙ : ๔๘) กล่าวว่า การอ่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งถ้าผู้อ่านอ่านอย่างวิเคราะห์วิจารณ์ เพราะจะทำให้ผู้อ่านเกิดปัญญา เกิดความคิดสร้างสรรค์ ผู้อ่านไม่เฉพาะแต่จะได้ความรู้ ได้รู้จักใช้สำนวนโวหาร ยังได้แง่คิดจากหนังสือเหล่านั้น ได้รู้ถึงความคิดที่แตกต่างกัน สามารถประเมินค่าเรื่องที่อ่านและนำประโยชน์ที่ได้รับจากการอ่านไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๔๙) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ ๘ ประการ คือ

๑. การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนจำเป็นต้องอ่านหนังสือ เพื่อการศึกษาหาความรู้ด้านต่าง ๆ

๒. การอ่านเป็นเครื่องมือช่วยให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนาตน และพัฒนางาน

๓. การอ่านเป็นเครื่องมือสืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมของคนรุ่นหนึ่งไปสู่คนรุ่นต่อ ๆ ไป

๔. การอ่านเป็นวิธีการส่งเสริมให้คนมีความคิด และฉลาดรอบรู้ เพราะประสบการณ์ที่ได้จากการอ่าน เมื่อเก็บสะสมเพิ่มพูนนานวันเข้า ก็จะทำให้เกิดความคิดเกิดสติปัญญาเป็นคนฉลาดรอบรู้ได้

๕. การอ่านเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลินบันเทิงใจ เป็นวิถีหนึ่งในการแสวงหาความสุขให้แก่ตนเองที่ง่ายที่สุด และได้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด

๖. การอ่านเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่สมบูรณ์ทั้งด้านจิตใจ และบุคลิกภาพ เพราะเมื่ออ่านมากย่อมรู้มาก สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข

๗. การอ่านเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาระบบการเมือง การปกครอง ศาสนา ประวัติศาสตร์และสังคม

๘. การอ่านเป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาระบบสื่อสาร และการใช้เครื่องมือทางอิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ

น้ำทิพย์ วิภาวิน (๒๕๔๙ : ๘๕–๘๖) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ว่า หากเยาวชนไทยมีนิสัยรักการอ่าน อนาคตของประเทศชาติเจริญก้าวหน้าได้มากขึ้นอย่างแน่นอน แต่หากเราไม่ส่งเสริมการอ่าน และการเรียนรู้ เยาวชนก็จะไม่รักการอ่าน ไม่ชอบอ่าน และไม่สนใจอยากอ่าน เกิดปัญหาเยาวชนขาดคุณภาพ แต่หากเยาวชนรักการอ่าน ผลที่จะตามมา

๑. เขาจะมีความรู้มากขึ้น

๒. เขาจะรู้วิธีแสวงหาความรู้เพิ่มเติม

๓. เขาจะมีความคิด

๔. เขาจะแสดงความคิดเห็นได้

๕. เขาจะมีแง่มุมในการมองโลก

๖. เขาจะพักผ่อนด้วยการนั่งหรือนอนอ่านหนังสือที่ชอบ

๗. เขาจะนำหนังสือติดตัวไปอ่านยามว่าง

๘. เขาจะเข้าใจสังคมโลกในหลายแง่มุม

๙. เขาจะเข้าใจตัวเอง

๑๐. เขาจะมีความสุขได้เมื่ออยู่กับตัวเอง

Grellet (๑๙๙๔) กล่าวว่า ความสำคัญของการอ่านแบ่งออกเป็น ๒ ประการ คือ

๑. การอ่านเพื่อความรอบรู้ ได้แก่ การอ่านตำราวิชาการ สารคดี บทความ หรือแม้แต่เรื่องบันเทิงคดีก็อาจมีความรู้ต่างๆ สอดแทรกอยู่ การอ่านแบบนี้ผู้อ่านจะอ่านละเอียดลออพินิจพิจารณาเพียงใดนั้น ขึ้นอยู่กับความต้องการ และจุดประสงค์ในการอ่านของตน ถ้าเป็นการอ่านตำราวิชาการเพื่อการศึกษาค้นคว้า ก็ต้องอ่านอย่างละเอียด และอ่านซ้ำหลายครั้ง นอกจากนี้เมื่ออ่านจับใจความของแต่ละบทแต่ละตอนได้แล้ว ก็ควรจะได้ทำโน้ตย่อไว้ เพื่อจะได้จดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น และ

เป็นการทดสอบความเข้าใจเรื่องราวไปด้วยในตัว การอ่านเพื่อความรอบรู้โดยทั่ว ๆ ไป ที่มิใช่เพื่อการศึกษาค้นคว้า อาจจะอ่านผ่านๆ พอเข้าใจก็ได้ อนึ่ง การอ่านเพื่อการวิจารณ์ ก็นับได้ว่าเป็นการอ่านเพื่อความรอบรู้ เพราะต้องรู้เรื่องดี และต้องอ่านอย่างพินิจพิจารณาจึงจะวิจารณ์ได้

๒. การอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน ได้แก่ การอ่านทั่ว ๆ ไปในชีวิตประจำวัน เช่น อ่านหนังสือพิมพ์ นิตยสาร นวนิยาย เรื่องสั้น สารคดี เป็นต้น เป็นการอ่านเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน และเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ อย่างไรก็ดี การอ่านแบบนี้แม้ว่าจะเป็นการอ่านเพื่อความเพลิดเพลิน แต่ผู้อ่าน ก็มักจะได้ความรู้ไปด้วยเสมอ การอ่านเพื่อความเพลิดเพลินนี้ทำได้ง่าย ไม่ต้องวิตกกังวลในด้านการจดจำเนื้อหามากนัก เพียงแต่อ่านจับใจความให้ได้ เข้าใจเรื่องราว และอ่านได้เร็วก็น่าจะเพียงพอแล้ว

การอ่านถือเป็นกระบวนการสำคัญที่ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ และมีความจำเป็นอย่างมาก ในการดำเนินชีวิต รวมถึงการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องอาศัย การอ่านเพื่อการดำเนินกิจกรรมให้ประสบผลสำเร็จและยังส่งผลถึงแนวโน้มในการประกอบอาชีพในอนาคตได้อีกด้วย กระทรวงศึกษาธิการ (๒๕๖๐) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านไว้ดังนี้

๑. การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ สำคัญอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่อยู่ในวัยเรียนที่ต้องอ่านหนังสือเพื่อศึกษาหาความรู้ต่าง ๆ

๒. การอ่านเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เกิดความประสบผลสำเร็จในการประกอบอาชีพ เนื่องจากนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนาตนเองและพัฒนางานได้

๓. การอ่านเป็นเครื่องมือในการช่วยส่งเสริมให้ผู้อ่านใช้ความคิด ก่อเกิดสติปัญญาให้มีความฉลาดรอบรู้ในเรื่องที่ตนเองสนใจหรือเกี่ยวข้องกับตนเอง

๔. การอ่านเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่สมบูรณ์ได้ทั้งร่างกายและจิตใจ ส่งเสริมบุคลิกภาพ เนื่องจากเป็นผลมาจากการอ่าน ยิ่งอ่านมากยิ่งรู้มากและสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการดำรงชีวิตได้

๕. การอ่านเป็นเครื่องมือในการส่งต่อ/สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรมจากรุ่นสู่รุ่น

๖. การอ่านยังเป็นเครื่องมือในการพัฒนาการเมือง การปกครอง ศาสนาหรือเรียนรู้ประวัติศาสตร์

๗. การอ่านเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน จรรโลงใจ เป็นวิธีการแสวงหาความสุขด้วยตนเองที่ง่ายที่สุด คุมค่ากับประโยชน์ที่ได้รับและประหยัดที่สุด

ฉวีวรรณ คูหาภินันทน์ (๒๕๕๒) และ ไพพรรณ อินทนิล (๒๕๔๖) ยังได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านในลักษณะที่สอดคล้องกัน โดยสรุปได้ดังนี้

๑. การอ่านช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และช่วยสนองความใฝ่รู้ซึ่งเป็นธรรมชาติของมนุษย์ได้ทุกเรื่อง เช่น ข่าวสาร ข้อมูลต่าง ๆ เหตุการณ์ในอดีต เป็นต้น

๒. การอ่านช่วยให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในชีวิตและอาชีพ การอ่านถือเป็นส่วนสำคัญที่แทรกอยู่ในทุกกิจกรรม เนื่องจากการสื่อสารจำเป็นต้องอาศัยการอ่าน เพื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจ เพื่อเพิ่มโอกาสในการพัฒนาตนเอง จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องรู้จักการเลือกอ่านและจับใจความให้ได้ในเวลาอันรวดเร็ว

๓. การอ่านช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากเมื่อได้เรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ จะทำให้ผู้อ่านได้รับความรู้หรือแนวคิดในการส่งเสริมจินตนาการ เพื่อใช้แนวคิดที่เกิดขึ้นนั้นสร้างสรรค์ผลงานรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

นอกจากนี้ ผกาศรี เย็นบุตร (๒๕๕๘) ได้กล่าวถึงความสำคัญในการอ่านในการพัฒนาชีวิตไว้ ทั้งหมด ๔ ประการ ดังนี้

๑. การอ่านจะช่วยเสริมสร้างชีวิตที่มีความมั่นคงและปลอดภัย เช่น การสร้างฐานะทางเศรษฐกิจ และสังคม ผู้ที่มีนิสัยชอบอ่านหนังสือเกี่ยวกับอาชีพของตนก็จะสามารถพัฒนางานได้อย่างก้าวหน้า

๒. การอ่านจะช่วยคนมีอิสระ เสรีตามสิทธิมนุษยชน เพราะมีโลกทัศน์กว้างไกลช่วยในการตัดสินหรือวินิจฉัยสิ่งต่าง ๆ อย่างรอบคอบ ทำให้ไม่ถูกครอบงำทางความคิดจากผู้อื่นได้ง่าย

๓. การอ่านช่วยสร้างจุดหมายในชีวิต จะเห็นได้จากผู้ที่ประสบความสำเร็จในการดำเนินชีวิตจำนวนไม่น้อยได้แนวคิดมาจากการอ่านหนังสือประเภทชีวประวัติบุคคลสำคัญทำให้พัฒนาตนเองได้

๔. การอ่านช่วยในการปรับตัวและกลมกลืนกับสิ่งที่อยู่รอบตัวได้ เช่นอ่านหนังสือประเภทธรรมะและสามารถนำข้อคิดมาใช้ในการปฏิบัติตนให้มีคุณธรรม จริยธรรม อ่านหนังสือประเภทบันเทิงช่วยให้ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์และแนวคิดในการปรับตัวทำให้อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

วันวิดา กิจจา (๒๕๕๗) กล่าวว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการอ่านเนื้อเรื่องให้เข้าใจและถือว่าเป็นหัวใจของการอ่านทั่วไป รวมถึงเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ เพื่อพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ ให้มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

สรุปได้ว่าความสำคัญของการอ่าน และการอ่านจับใจความสำคัญคือ จะช่วยพัฒนาผู้อ่านให้มีความรู้ เกิดประโยชน์ในด้านการเรียนหรือการประกอบอาชีพ พัฒนาให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายก้าวทันโลก เรียนรู้ได้จากการอ่าน จรรโลงจิตใจและสร้างความสนุกเพลิดเพลิน นอกจากนี้การอ่านยังช่วยให้เกิดการพัฒนาด้านความคิด คิดสร้างสรรค์ มีเหตุผลในการตัดสินใจ เพิ่มพูนความรู้ ทันต่อเหตุการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านมาใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมปัจจุบันอย่างมีความสุข

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางการศึกษา

๑. ความหมายของบอร์ดเกม

ฐิติพล ขำประถม (๒๕๖๓) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อความบันเทิงมีหลากหลายประเภท และหลากหลายรูปแบบเป็นเกมที่ใช้การ์ดหรือชิ้นส่วนตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น มีการเคลื่อนที่บนพื้นที่เล่นหรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น ซึ่งมีทั้งแบบที่ มี กติกาง่าย ๆ ไปจนถึงเกมที่มีกติกาซับซ้อน ต้องใช้แผนการหรือกลยุทธวิธีการเข้าช่วย โดยพื้นที่เล่น เปรียบได้กับกระดานที่มีรูปภาพหรือรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

ชัยเสฏฐ์ พรหมศรี (๒๕๕๙) ได้กล่าวว่า เกมกระดาน หมายถึง เกมที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนที่ใช้วางหรือเคลื่อนที่ในจุดที่กำหนดบนกระดาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกฎหรือกติกาของเกม โดยเกมกระดานส่วนใหญ่มักมีการกำหนดเป้าหมายหรือเส้นชัย (Victory Point) ที่ผู้เล่นต้องไปให้ถึง

รักชน พุทธรังสี (๒๕๖๐) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทที่เล่นบนโต๊ะทั้งหมด โดยการเล่นบนบอร์ดหรือกระดาน หรือไม่ก็ได้ เพราะพื้นที่ในการเล่นเปรียบได้กับกระดานอยู่แล้ว ซึ่งเป็นเกมที่ต้องเล่นโดยมีปฏิสัมพันธ์อย่างเผชิญหน้า มีอุปกรณ์การเล่นที่ออกแบบมาเป็นลักษณะรูปแบบเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ บรรจุมาในกล่อง

วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนา และกันตวณ ธรรมวัฒนา (๒๕๖๐, น. ๑๑๓ ให้ความหมายของเกมกระดานไว้ว่า คือ เกมที่ต้องใช้กระดานชนวน หรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่นพื้นที่เล่นเปรียบได้กับ กระดาน ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้น ๆ

มงคล ศุภอำพันวงษ์ (๒๕๖๒) ให้ความหมายบอร์ดเกม หมายถึง เกมประเภทหนึ่งโดยมีการเล่นบนโต๊ะ และมีอุปกรณ์สำหรับประกอบการเล่น หรือเรียกอีกอย่างว่า "เกมกระดาน" ซึ่งสามารถเล่นเป็นคู่ เล่นเป็นกลุ่ม และบางเกมสามารถเล่นได้สูงสุดมากกว่า ๑๐ คน โดยแต่ละเกมจะมีเอกลักษณ์เฉพาะที่แตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะสำคัญของเกมนั้น ๆ

สรุปได้ว่า บอร์ดเกม หมายถึง เกมกระดานประเภทหนึ่งที่ต้องเล่นกันบนพื้นผิวเรียบ เช่น โต๊ะหรือพื้น เป็นต้น โดยเกมจะบรรจุมาในกล่อง ภายในกล่องมีอุปกรณ์การเล่นพร้อมหนังสือคู่มือวิธีการเล่น บอกกฎเกณฑ์ กติกา ข้อตกลงก่อนการเล่นเกม โดยผู้เล่นจะมีวิธีการชนะเกมได้หลากหลายวิธีแล้วแต่การกำหนดของเกม ซึ่งอาจมีเงื่อนไขต่างกันในผู้เล่นแต่ละคน

๒. หลักการออกแบบบอร์ดเกม

การออกแบบบอร์ดเกมให้มีคุณภาพและมีความน่าสนใจต้องคำนึงถึงหลักการที่สำคัญ โดย Silverman (๒๐๑๓ อ้างถึงใน สิริกานต์ มุ่ยจันดา, ๒๕๖๓) กล่าวว่า การออกแบบบอร์ดเกมที่ช่วยผู้ออกแบบในการตอบ วัตถุประสงค์ที่ต้องการได้นั้น ผู้ออกแบบต้องไม่ละเลยในการตอบคำถามที่สำคัญก่อนดำเนินการ พัฒนาบอร์ดเกม เพื่อช่วยให้วิเคราะห์แนวทางการออกแบบเกมกระดานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น ซึ่งคำถามที่สำคัญที่ผู้ออกแบบบอร์ดเกมควรถามเพื่อใช้สำหรับพัฒนา บอร์ดเกม มีดังนี้

๑. ผู้เล่นบอร์ดเกมมีจำนวนทั้งหมดเท่าไหร่

๒. ระยะเวลาในการเล่นบอร์ดเกมใช้เวลานานเท่าใด

๓. มีทางเลือกอะไรให้แก่ผู้เล่นบ้าง และเมื่อใดที่ผู้เล่นจะมีโอกาสใช้ทางเลือกเหล่านั้น

๔. ผู้เล่นจะเลือกทางเลือกนั้นได้อย่างไร

๕. การเลือกทางเลือกของผู้เล่นหนึ่งคนจะส่งผลกระทบต่อผู้เล่นคนอื่น ๆ อย่างไร

๖. ผู้เล่นบอร์ดเกมจะมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ อย่างไร

๗. ทางเลือกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้ แต่ผู้เล่นอื่นไม่สามารถกระทำได้

๘. ความคืบหน้าของเกมเป็นอย่างไร เป็นการสลับตากันเดินหรือเป็นไปตามตำแหน่งการนั่งในการเล่นเกมแต่ละครั้ง

๙. การแสดงออกใดบ้างที่ผู้เล่นสามารถกระทำได้ระหว่างการเล่น

๑๐. มีการกำหนดผลลัพธ์ของการแสดงออกนั้นอย่างไร

๑๑. เป้าหมายของเกมและผู้เล่นคืออะไร

๑๒. ผู้เล่นจะสามารถเป็นผู้ชนะได้อย่างไร

สมบูรณ์ แซ่เจ็ง (มปป: ๑๒-๑๓) กล่าวถึง การออกแบบบอร์ดเกมไว้ดังนี้

๑. กำหนดเป้าหมาย ต้องการให้เกมเล่นเพื่อความสนุกสนาน ฝึกฝนทักษะ หรือเรียนรู้เนื้อหาอะไร เหมาะกับผู้เล่นวัยไหน เล่นกี่คน ใช้เวลาเล่นนานแค่ไหน

๒. ออกแบบองค์ประกอบ รูปแบบการเล่น เป็นการแข่งขัน ร่วมมือ หรือผสมผสาน ต้องใช้อุปกรณ์อะไรบ้าง เช่น แผ่นเกม ตัวหมาก การ์ด ลูกเต๋า อุปกรณ์พิเศษ มีกลไกของเกมเป็นอย่างไร เช่น ระบบการเดินหมาก การ์ดความสามารถพิเศษ เงื่อนไขต่าง ๆ

๓. กำหนดกฎกติกา เช่น

๓.๑ วิธีการเล่น อธิบายวิธีการเดินหมาก การใช้การ์ด ความสามารถพิเศษ เงื่อนไขต่าง ๆ

๓.๒ การเริ่มเกม วิธีการตั้งเกม การเริ่มเล่น

๓.๓ การจบเกม เงื่อนไขการชนะ แพ้ เสมอ

๓.๔ การตัดสิน วิธีการตัดสินผู้ชนะ กรณีพิเศษ

๔. ทดสอบและปรับแก้ เล่นเกมด้วยตัวเองหรือกับกลุ่มคน เพื่อหาข้อบกพร่อง ปรับสมดุล อธิบายกติกาให้ผู้อื่นฟัง ดูว่าเข้าใจง่ายหรือไม่ ปรับแก้กติกาให้เหมาะสม เล่นได้สนุก ท้าทาย

๕. ออกแบบองค์ประกอบทางศิลปะ เลือกรูปแบบและสไตล์ที่สอดคล้องกับธีมและเป้าหมายของเกมออกแบบภาพประกอบ กราฟิก ตัวอักษร และสีสันให้สวยงาม ดึงดูดความสนใจ

๖. เตรียมการผลิต จัดหาวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิต ออกแบบและจัดทำต้นแบบและคำนวณต้นทุนและราคาขายของเกม

๗. ผลิตและจัดจำหน่าย เลือกวิธีการผลิตที่เหมาะสม หาช่องทางจัดจำหน่าย

๓. ประโยชน์และความสำคัญของบอร์ดเกม

ท่ามกลางพลวัตของการเรียนรู้ในปัจจุบัน มีการใช้บอร์ดเกม หรือ เกมกระดาน เพื่อการเรียนรู้มากขึ้น โดยมีทั้งการปรับใช้แนวเกมแบบ Party Games, Family Games หรือแม้กระทั่ง Strategy Games มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหลากหลาย เริ่มก้าวข้ามระบบเกมแบบเดิม ได้แก่ ระบบเกมเศรษฐี เกมบิงโก และเกมบันไดงู เริ่มมีการออกแบบที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งนี้ด้วยกระแสนิยมของการใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นตามยุคสมัย บอร์ดเกมจึงกลายมาเป็นอีกนวัตกรรมที่สำคัญที่สามารถพัฒนาพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การใช้บอร์ดเกมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ส่งผลทำให้ช่วยในการให้ฝึกสมอง เล่นเกมกระดานทำให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ช่วยให้คิดและตัดสินใจแก้ไขปัญหาได้ดีขึ้น เกมกระดานช่วยให้มีสมาธิในการเรียนมากขึ้น (วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนาและกันตภณ ธรรมวัฒนา, ๒๕๖๐: ๑๒๐) โดยเกมเป็นอุปกรณ์เครื่องช่วยสอนที่ช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาสติปัญญาด้านการคิด การสังเกต การคิดหาเหตุผล เนื่องจากเกมแต่ละชุด จะมีวิธีการเล่น โดยเฉพาะอาจเล่นคนเดียว หรือเป็นกลุ่ม (ลักคะณา เสโนฤทธิ์, ๒๕๕๑: ๒๙) การใช้เกมการศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ และด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคศตวรรษที่ ๒๑ เป็นการเรียนรู้ที่แท้จริงเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการเรียนรู้นั้นอย่างจริงจัง (Actively Involved) แม้แต่การเรียนรู้จากการฟัง ผู้เรียนก็ต้องได้ปฏิบัติการฟังจริง ๆ อย่างตั้งใจ จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ ที่สำคัญที่สุดในงานที่ใช้การคิดขั้นสูงในระดับวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, ๒๕๕๙: ๕๖) นอกจากนี้เกมการศึกษาเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการฝึกทักษะ และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน การเล่นเกมการศึกษาจึงเป็นวิธีการอย่างหนึ่งที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ รวมทั้งช่วยส่งเสริมกระบวนการในการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม (เยาวภา เดชคุปต์, ๒๕๒๘: ๑๑) โดยการวิจัยด้านการใช้เกมการศึกษาของเอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมมีผลการเปลี่ยนแปลงของการเรียนรู้ต่อนักเรียน ได้แก่ ความรู้ความสามารถ เจตคติ และแนวโน้มพฤติกรรม (เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ, ๒๕๕๙: ๑๒๕) การวิจัยของกฤตนัย ชุมวุฒิศักดิ์และลัดดา ศิลาน้อย พบว่า รูปแบบการสอนด้วยเกมสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในระดับที่สูงขึ้น โดยนักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ ๗๐ ของคะแนนเต็ม ทั้งนี้เป็นเพราะกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบการสอนด้วยเกม มีความน่าสนใจนเรื่องการสอนจากเกม นักเรียนได้เล่นเกมและเรียนรู้จากเกม (กฤตนัย ชุมวุฒิศักดิ์และลัดดา ศิลาน้อย, ๒๕๕๘ :๑๘๓) และการวิจัยของลดาวัลย์ แย้มครวญพบว่า กลุ่มที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบใช้เกมการศึกษามีความรู้ทักษะ กระบวนการ เจตคติ และผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มที่เรียนปกติ (ลดาวัลย์ แย้มครวญ, ๒๕๕๙, ๑๑๒)

สมบูรณ์ แซ่เจ็ง (มปป: ๓-๔) กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นบอร์ดเกม ไว้ว่าการเล่นบอร์ดเกมมีประโยชน์มากมายต่อผู้เล่นทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ดังนี้

๑. พัฒนาทักษะการคิด บอร์ดเกมหลายประเภทช่วยฝึกการคิดวิเคราะห์ วางแผนกลยุทธ์ การแก้ปัญหาการตัดสินใจ ผู้เล่นต้องคิดวิเคราะห์สถานการณ์ วางแผนกลยุทธ์ ตัดสินใจเลือกการกระทำ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

๒. ฝึกทักษะการเข้าสังคม บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่เล่นร่วมกัน ผู้เล่นต้องเรียนรู้การสื่อสาร พูดคุย ฟัง ทำงานเป็นทีม แบ่งปัน และรอคอย บอร์ดเกมบางประเภทช่วยฝึกทักษะการเจรจาต่อรอง การโน้มน้าวใจ การประนีประนอม

๓. พัฒนาทักษะด้านภาษา บอร์ดเกมหลายประเภทช่วยฝึกทักษะการอ่าน การเขียน การฟัง และการพูด ผู้เล่นต้องอ่านกฎกติกา เขียนคำตอบ ฟังคำพูดของผู้เล่นคนอื่น และพูดเพื่อสื่อสาร

๔. เพิ่มความรู้ บอร์ดเกมบางประเภทช่วยเพิ่มความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ ฯลฯ ผู้เล่นได้เรียนรู้เนื้อหาความรู้ผ่านเกมโดยไม่รู้สึกเบื่อ

๕. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ บอร์ดเกมบางประเภทช่วยฝึกความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และการคิดนอกกรอบ ผู้เล่นต้องคิดหาวิธีการเล่นใหม่ ๆ แก้ปัญหาเฉพาะหน้า และสร้างสรรค์ผลงาน

๖. ผ่อนคลายความเครียด บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน ช่วยให้ผ่อนคลายความเครียด ความวิตกกังวล และความเบื่อหน่าย ผู้เล่นได้ใช้เวลาร่วมกันกับครอบครัว เพื่อน หรือคนรู้จัก พูดคุย หัวเราะ และสร้างความทรงจำที่ดี

๗. เสริมสร้างความสัมพันธ์ บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล ผู้เล่นได้ใช้เวลาร่วมกัน พูดคุย แบ่งปัน เรียนรู้ และสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น

๘. ฝึกความอดทน บอร์ดเกมบางประเภทต้องใช้เวลาในการเล่น ผู้เล่นต้องฝึกความอดทน รอคอย และควบคุมอารมณ์ ผู้เล่นได้เรียนรู้ที่จะรอคอย turn ของตัวเอง ควบคุมอารมณ์เมื่อแพ้ และแสดงน้ำใจนักกีฬา

๙. ฝึกการวางแผนระยะยาว บอร์ดเกมบางประเภทผู้เล่นต้องวางแผนระยะยาว คิดล่วงหน้า และมองการณ์ไกล ผู้เล่นได้เรียนรู้ที่จะวางแผนล่วงหน้า คิดถึงผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้น และตัดสินใจอย่างรอบคอบ

๑๐. พัฒนาทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ บอร์ดเกมบางประเภทผู้เล่นต้องวิเคราะห์สถานการณ์ ประเมินความ

สรุปได้ว่า การใช้บอร์ดเกมเพื่อการศึกษา มีส่วนช่วยให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ เช่น สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พัฒนาการทางการคิด การคิดหาเหตุผล ช่วยให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และคิดประเมินค่า (คิดตัดสินใจ) ได้บอร์ดเกมสามารถพัฒนาทักษะการสังเกตุ การฟัง ส่งเสริมทักษะการทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมได้เป็นอย่างดี ในด้าน ด้านจิตตพิสัย (Afflictive Domain) บอร์ดเกมจะช่วยให้นักเรียน มีสมาธิในการเรียนรู้ การจดจ่อ ความตั้งใจในการเรียน แรงจูงใจในการเรียนรู้ ฝึกคุณลักษณะของการอยู่ร่วมกันในสังคมได้ ทั้งนี้ยังช่วยให้เกิดความคิดเป็นรูปธรรม ช่วยเพิ่มบรรยากาศให้มีความสนุกสนานขึ้น หรือพัฒนาความสามารถในการแก้ไขปัญหา เป็นต้น ดังนั้นเกมจึงมีความสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ ท้าทายสำหรับยุคปัจจุบัน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ปณิธาน หินผา (๒๕๖๔) ที่ได้ศึกษาการศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านที่เข้าร่วมการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ นักเรียนมีความสามารถในการอ่านอยู่ในระดับดีมาก หลังการทดลองนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านมีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง โดยมีค่าคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยเท่ากับร้อยละ ๘๒.๕๗ การสอนโดยใช้บอร์ดเกมสามารถใช้ทั้งรายวิชาที่เกี่ยวกับภาษาไทย ภาษาอังกฤษ การสื่อสารผ่านดนตรีและการแสดง ใช้ได้กับกลุ่มนักเรียนทั้งในระดับระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ที่มีทั้งเด็กปกติและเด็กพิเศษ โดยจำนวนนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมสามารถใช้ได้ทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ สิ่งที่สามารถเพิ่มเติมได้คือการใช้เกมการศึกษากับการอ่านเพื่อจับใจความกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับเนื้อหาการอ่านที่หลากหลาย ใช้บอร์ดเกมที่เป็นรูปแบบออนไลน์ แทนบอร์ดเกมที่ใช้เกมกระดานแบบปกติ ใช้บอร์ดเกมมีความหลากหลายและยืดหยุ่น จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนให้สูงขึ้นและส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจกล้าแสดงออกและมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

ธีรภาพ แซ่เชี่ย (๒๕๖๐) ทำการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ ๑) เปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนและหลังเล่นเกม ๒) เปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณจากเกมที่ได้เล่น และไม่ได้เล่นเกม และ ๓ เพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เป็นการวิจัยวิธีเชิงปริมาณ แบบ Two Group Pretest -Posttest design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของคุณอรพิณ พัฒนผล ร่วมกับการสังเกต และสัมภาษณ์ นำมาอธิบายผลการทดลองในเชิงลึก จากผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการเล่นบอร์ดเกมมีระดับทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณแตกต่างกัน

รักชน พุทธรังษี (๒๕๖๐) ทำการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์ ๑) ศึกษาองค์ประกอบของบอร์ดเกมที่ส่งเสริมทักษะสื่อสารการแสดง ๒) ประยุกต์ใช้บอร์ดเกมในการพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง การดำเนินการวิจัย ๑) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านบอร์ดเกม การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การประเมินก่อนและหลัง และการสนทนากลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัย ผลของการวิจัยพบว่า ควรคัดเลือกบอร์ดเกมจากองค์ประกอบของบอร์ดเกม ได้แก่ ๑) ควรเป็นประเภทปาร์ตี้เกม ๒) ควรเป็นแนวอารมณ์ขันแนวโน้มน้าวใจ แนวเล่าเรื่อง และแนวตัดตัวเลือก ๓) กลศาสตร์ของบอร์ดเกม ควรประกอบไปด้วยการรับบทบาท การเล่าเรื่อง และการลงมติ จากนั้นควรสนทนาหลังจบกิจกรรม เพื่อประเมินผลกิจกรรม

สิรามล วัฒนบุตร (๒๕๖๖) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปที่ ๕ ผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๕ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ๗ ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ ๑ เผชิญกับสถานการณ์ที่มีปัญหา ขั้นที่ ๒ อธิบายสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ขั้นที่ ๓ อธิบายความรู้สึกที่มีต่อสถานการณ์ ขั้นที่ ๔ บอกแนวคิดหรือหลักการที่สนับสนุนการกระทำ ขั้นที่ ๕ ค้นหาข้อสรุปอย่างเป็นเหตุเป็นผล ขั้นที่ ๖ ลงมือปฏิบัติ และขั้นที่ ๗การเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ซึ่งมีความเหมาะสมของกิจกรรมและแผนการเรียนรู้ระดับมากที่สุดและมีประสิทธิภาพเท่ากับ ๗๕.๒๕/๗๖.๖๓ ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้แบบวัดความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะของนักเรียนที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๑ นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

ฐิติพล ขำประถม.(๒๕๖๓) ได้การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้และเจตต่อการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปที่ ๑ จากการวิจัยและพัฒนาพบวา บอรดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ที่พัฒนาขึ้น มีเป้าหมายเพื่อช่วยสงเสริมการเรียนรูวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง ซึ่งได้รับการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับดีมาก และจากการนำไปทดสอบประสิทธิภาพกับ กลุ่มตัวอย่างแลว พบวา ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเล่นสูงกว่าก่อนเล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕ และมีเจตคติตอการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง อยู่ในระดับ มาก มีคาเฉลี่ย เทากับ ๔.๓๐ (S.D. = ๐.๓๔) นอกจากนี้การสัมภาษณ์และการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่นพบวา ผู้เรียนมีสวนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยเฉพาะร่วมตอบคำถามในการดที่จั่วได้สะทอนความรูสึกและทัศนคติตอการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่น บอร์ดเกมในเชิงบวก และใหความสนใจในการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่นบอรดเกมมากขึ้นกวาก่อนการเล่น รวมทั้งสะท้อนถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองที่เพิ่มมากขึ้นหลังจากการเล่น บอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

กมลวรรณ ดำรงพานิช (๒๕๖๖) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับชุดฝึกการอ่านแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาไทยและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ผลการวิจัยพบว่า ๑) กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับชุดฝึกการอ่านแบบเกมกระดานชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีประสิทธิภาพโดยรวมเท่ากับ ๘๒.๙๑/๘๒.๐๘ เป็นไปตามเกณฑ์ ๘๐/๘๐ ที่ตั้งไว้ ๒) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับชุดฝึกการอ่านแบบเกมกระดาน มีความสามารถในการอ่านภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐๑ ๓) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับชุดฝึกการอ่าน แบบเกมกระดาน มีการคิดวิเคราะห์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ ๐๑ และ ๔) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = ๒.๖๖)

บทที่ ๓
วิธีการดำเนินงาน

รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษามีขั้นตอนการศึกษา ดังนี้

๑. วิธีการศึกษา

๒. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา

๓. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

๔. ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

๕. การเก็บรวบรวมข้อมูล

๖. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการศึกษา

ระยะที่ ๑ การพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ

ศึกษาวิธีการสอนอ่านจับใจความโดยบอร์ดเกม ทฤษฎีการเล่นเกมหลักการเลือกใช้และการสร้างสื่อประเภทบอร์ดเกมทางการศึกษา ศึกษาโครงสร้างบอร์ดเกมทางการศึกษาและวิธีการเล่มเกมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างบอร์ดเกมทางการศึกษา กำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้และกำหนดเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวบรวมบทอ่านเพื่อใช้ในการอ่านจับใจความจากหนังสือแบบเรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน วรรณคดีวิจักษณ์และหนังสือแบบเรียนหลักการใช้ภาษาไทย ออกแบบรูปแบบบอร์ดเกมและวิธีการเล่มเกม กติการะยะเวลาและการให้คะแนน โดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและพฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย กำหนดเนื้อเรื่องหลักของเกมโดยกำหนดเนื้อหาในเกมให้สัมพันธ์กับเนื้อหาของบทเรียน การกำหนดรูปแบบเกม และเงื่อนไขของการชนะ ได้แก่ บอร์ดเกมผีถ้วยแก้ว บอร์ดเกมโดมิโน บอร์ดเกมนักสืบน้อยคอยลำดับเหตุการณ์ บอร์ดเกม ASURA และบอร์ดเกมคีบคำ ดังรูปภาพรายละเอียดและกติกาการเล่นดังนี้

แผนภาพที่ ๓-๑ บอร์ดเกมผีถ้วยแก้ว

แผนภาพที่ ๓-๒ บอร์ดเกมโดมิโน

แผนภาพที่ ๓-๓ บอร์ดเกมนักสืบน้อย

แผนภาพที่ ๓-๔ บอร์ดเกมอาสุระ

แผนภาพที่ ๓-๕ บอร์ดเกมคีบคำสำคัญ

ระยะที่ ๒ การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

โดยการจัดกิจกรรมให้กับนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาเพื่อวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน โดยให้นักเรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่าน ก่อนการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา และหลังการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

ระยะที่ ๓ การขยายผลวิทยากรแกนนำและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม

ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นเตรียมการ

ประชุมคณะทำงาน ประกอบด้วย วิทยากร ผู้บริหาร ครู และบุคลากรโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา และนักเรียนแกนนำ จำนวน ๒๐ คน ณ ห้องประชุมโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยร่วมกันวางแผนการดำเนินงานพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน

ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นปฏิบัติการ

๑. ปฏิบัติการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านให้กับนักเรียนโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่าน ให้แก่นักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ อบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อสร้างนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน ของโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ มีความตระหนัก มีทักษะและมีเจตคติที่ดีต่อในการอ่าน และสามารถนำความรู้ ทักษะไปขยายผลให้กับเพื่อนในกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านได้ต่อไป

๒. ปฏิบัติการรณรงค์โดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาจำนวน ๒๐ คน ขยายผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาให้กับนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน ดังนี้

๒.๑ การเสริมสร้างความตระหนัก ถึงความสำคัญของการอ่าน โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ คน ขยายผลให้กับนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน โดยผ่านกระบวนการให้ความรู้เสริมสร้างความเข้าใจ สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน

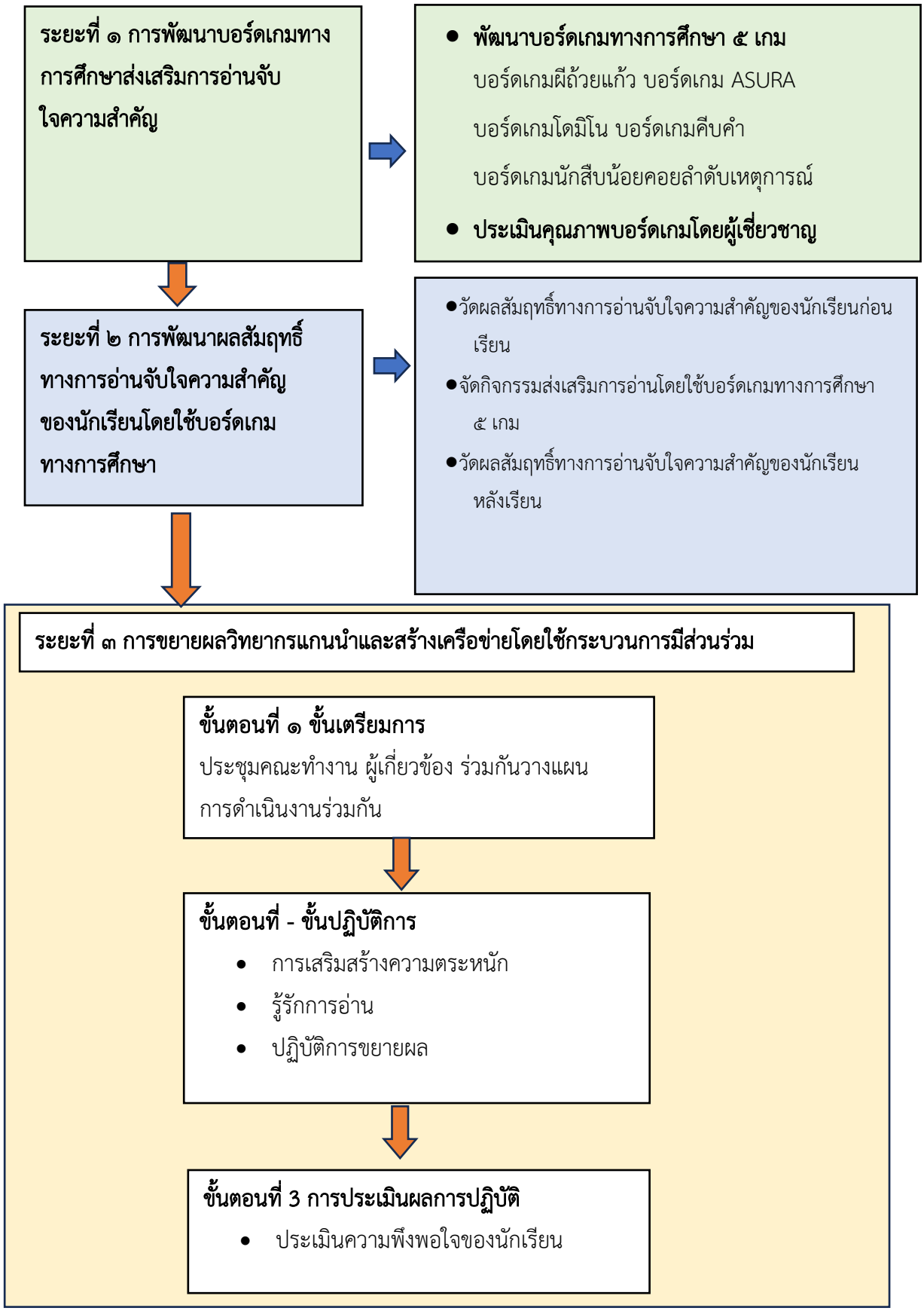
๒.๒ รู้รักการอ่าน ให้นักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน พัฒนาทักษะการอ่านโดยเรียนรู้และพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญผ่านการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

๒.๓ ปฏิบัติการขยายผล โดยปฏิบัติการรณรงค์และเสริมสร้างการมีส่วนร่วมโดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาด บัวหลวงไพโรจน์วิทยาจำนวน ๒๐ คน นักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน ขยายผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาและโรงเรียนในเครือข่ายต่อไป

ขั้นตอนที่ ๓ การประเมินผลการปฏิบัติ

คณะทำงานและทีมนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านร่วมกันประเมินผลการดำเนินงาน เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนารูปแบบการดำเนินงานต่อไป นอกจากนี้ยังมีการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน และทำการวัดผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความสำคัญหลังเรียน แล้วนำข้อมูลจากการสำรวจมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อประเมินผลความสำเร็จในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนต่อไป

แผนภาพที่ ๓-๖ รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา



ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา

ประชากร

ประชากร ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา ปีการศึกษา ๒๕๖๖ จำนวน ๑๑๗ คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ คน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๔๐ คน รวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน ๖๐ คน โดยผู้ศึกษาใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

๑. แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา
๒. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน
๓. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือและการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ

๑. แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา

๑.๑ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมิน เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบอร์ดเกมทางการศึกษา

๑.๒ สร้างแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา ซึ่งเป็นแบบประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับของลิเคิร์ท จำนวน ๑๐ ข้อตามแนวคิดของ (บุญชม ศรีสะอาด,๒๕๕๔: ๑๒๐) โดยผู้ตอบแบบประเมิน ประเมินค่าน้ำหนักของข้อคำถาม ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดระดับคะแนนเป็น ๕ ระดับ ซึ่งมีความหมายดังนี้

๕ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด
๔ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก
๓ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง
๒ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย
๑ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

๑.๓ การแปลความหมายของคะแนน ผู้ศึกษากำหนดเกณฑ์ความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยของคำตอบ โดยอาศัยแนวคิดของบุญชม ศรีสะอาด (๒๕๔๕ : ๑๓๓) แล้วแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้

ช่วงคะแนน ๔.๕๑ – ๕.๐๐ หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
ช่วงคะแนน ๓.๕๑ - ๔.๕๐ หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
ช่วงคะแนน ๒.๕๑ - ๓.๕๐ หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
ช่วงคะแนน ๑.๕๑ - ๒.๕๐ หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
ช่วงคะแนน ๑.๐๐ - ๑.๕๐ หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

๑.๔ นำแบบแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาและโครงสร้าง ตรวจสอบความสอดคล้องและเหมาะสมเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

๑.๕ นำแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา ที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและโครงสร้าง ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง ๐.๖๐-๑.๐๐

๑.๖ นำแบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา ไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำไปให้ ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา

๒. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

๒.๑ ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ แบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

๒.๒ สร้างแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษามีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่า ๕ ระดับของลิเคิร์ท จำนวน ๑๐ ข้อ โดยผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ ประเมินค่าน้ำหนักของข้อคำถาม ซึ่งผู้ศึกษาได้กำหนดระดับคะแนนเป็น ๕ ระดับ ซึ่งมีความหมายดังนี้

๕ หมายถึง มีความเหมาะสมพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด
๔ หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
๓ หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
๒ หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย
๑ หมายถึง มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

๒.๓ การแปลความหมายของคะแนน ผู้ศึกษากำหนดเกณฑ์ความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยของคำตอบ โดยอาศัยแนวคิดของบุญชม ศรีสะอาด (๒๕๔๕: ๑๓๓) แล้วแปลความหมายตามเกณฑ์ที่กำหนดดังนี้

ช่วงคะแนน ๔.๕๑ – ๕.๐๐ หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมากที่สุด

ช่วงคะแนน ๓.๕๑ – ๔.๕ หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับมาก

ช่วงคะแนน ๒.๕๑ – ๓.๕๐ หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับปานกลาง

ช่วงคะแนน ๑.๕๑ – ๒.๕๐ หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับน้อย

ช่วงคะแนน ๑.๐๐ – ๑.๕๐ หมายถึง มีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมในระดับน้อยที่สุด

๒.๔ นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเชิงเนื้อหาและโครงสร้าง ตรวจสอบความสอดคล้องและเหมาะสมเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข

๒.๕ นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมที่ได้ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและโครงสร้าง ซึ่งได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง ๐.๘๐-๑.๐๐ นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรม ไปปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญและนำไปใช้จริง

๓. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

ในการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ ครั้งนี้ มีขั้นตอนดำเนินการดังนี้

๓.๑ วิเคราะห์เนื้อหาสาระการเรียนรู้ภาษาไทยและจัดทำโครงสร้างของเนื้อหา

๓.๒ ศึกษาหลักการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ เทคนิคการเขียนแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

๓.๓ สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ แบบปรนัย ๔ ตัวเลือก จำนวน ๔๐ ข้อ เพื่อให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้

๓.๔ นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ ท่าน พิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) คัดเลือกข้อสอบที่มีค่า IOC > ๐.๘๐ ปรากฏว่าได้แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญผ่านเกณฑ์ทั้งหมดจำนวน ๓๐ ข้อ

๓.๕ นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาศึกษา ปีที่ ๔ ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย ตรวจให้คะแนนแบบทดสอบที่นักเรียนทำ โดยให้คะแนน ๑ คะแนนสำหรับ ข้อที่ถูกและให้ ๐ คะแนน สำหรับข้อที่ตอบผิด

๓.๖ นำผลคะแนนมาวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง ๐.๒๐ - ๐.๘๐ และอำนาจจำแนกตั้งแต่ ๐.๒๐ ขึ้นไป โดยคัดเลือกแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญไว้จำนวน ๒๐ ข้อ นำไปหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนนำไปใช้จริง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาทำการทดลองในภาคเรียนที่ ๒ ปีการศึกษา ๒๕๖๖ ใช้เวลาในการจัดกิจกรรมจำนวน ๒ วันและใช้เวลาในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนจำนวน ๑ ชั่วโมง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

๑. ผู้ศึกษาปฐมนิเทศนักเรียนก่อนการจัดกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวัตถุประสงค์ในการทำการทดสอบก่อนเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

๒. ผู้ศึกษาดำเนินกิจกรรมกลุ่มด้วยบอร์ดเกมจำนวน ๒ วัน แบ่งนักเรียนกลุ่มตัวอย่างออกเป็น ๕ ฐานการเรียนรู้

๓. ทำการทดสอบหลังเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญซึ่งเป็นแบบทดสอบชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนเรียน

๔. ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

๑. สถิติพื้นฐาน

๒. ค่าร้อยละ (Percentage)

๓. ค่าเฉลี่ย (Mean)

๔. ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

๕. T – test for dependent group (Pre-Test, Post Test)

บทที่ ๔
ผลการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน ขยายผลวิทยากรแกนนำ และสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น ๒ ตอนดังต่อไปนี้

ตอนที่ ๑ การพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ

ตอนที่ ๒ ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

ตอนที่ ๓ การขยายผลวิทยากรแกนนำและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม

ตอนที่ ๑ การพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสาร ข้อมูล จากเอกสารต่างๆ ได้แก่ หนังสือ เอกสารวิชาการ วิทยานิพนธ์ แนวความคิดเกี่ยวกับบอร์ดเกมทางการศึกษาและ การพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งบอร์ดเกมทางการศึกษา ที่ผู้ศึกษาพัฒนาขึ้นมีลักษณะเป็น เกมกระดานที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ได้แก่ บอร์ดเกมผีถ้วยแก้ว บอร์ดเกมโดมิโน บอร์ดเกมนักสืบน้อยคอยลำดับเหตุการณ์ บอร์ดเกม ASURA และบอร์ดเกมคีบคำ ซึ่งได้ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญดัง ตารางที่ ๑

ตารางที่ ๔-๑ ผลการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	คุณภาพของบอร์ดเกม		
	$\overline{x}$	S.D.	ระดับ
๑. เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด	๔.๖๐	๐.๕๔	มากที่สุด
๒. ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	๔.๖๐	๐.๕๔	มากที่สุด
๓. ความเหมาะสมของระดับเนื้อหากับผู้เรียน	๔.๒๐	๐.๔๔	มาก
๔. ความเหมาะสมของภาพประกอบในกระดานเกม	๔.๘๐	๐.๔๔	มากที่สุด
๕. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	๔.๘๐	๐.๔๔	มากที่สุด
๖. ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำกระดาน	๔.๒๐	๐.๘๓	มาก
๗. ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำการ์ดเกม	๔.๔๐	๐.๕๔	มาก
๘. การใช้ภาษามีความถูกต้องเข้าใจง่าย	๔.๘๐	๐.๔๔	มากที่สุด
๙. เป้าหมายของการเล่นเกมมีความชัดเจน	๔.๒๐	๐.๔๔	มาก
๑๐. จำนวนผู้เล่นและเวลามีความเหมาะสม	๓.๘๐	๐.๘๓	มาก
๑๑. ความเหมาะสมของจำนวนอุปกรณ์ในการเล่นบอร์ดเกม	๔.๔๐	๐.๕๔	มาก
๑๒. ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นสามารถพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน	๔.๘๐	๐.๔๔	มากที่สุด
๑๓. บอร์ดเกมส์สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้	๔.๘๐	๐.๔๔	มากที่สุด
๑๔.ผู้เรียนสามารถอภิปรายคำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมจากการอ่านจับใจความสำคัญได้	๓.๖๐	๐.๕๔	มาก
๑๕. ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการเล่นบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้	๔.๔๐	๐.๕๔	มาก
รวม	๔.๔๐	๐.๒๔	มาก

จากตารางที่ ๔-๑ พบว่า ผลการหาคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = ๔.๔๐, S.D = ๐.๒๔) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ความเหมาะสมของภาพประกอบในกระดานเกมความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร การใช้ภาษามีความถูกต้องเข้าใจง่าย ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นสามารถพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นสามารถพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน และบอร์ดเกมส์สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก ($\overline{X}$ = ๔.๘๐, S.D = ๐.๔๔) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำสุดคือผู้เรียนสามารถอภิปรายคำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมจากการอ่านจับใจความสำคัญได้ ($\overline{X}$ = ๓.๖๐, S.D = ๐.๕๔)

ตอนที่ ๒ ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

ตารางที่ ๔-๒ ผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา

การทดสอบ	n	$\overline{X}$	SD	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนเรียน	๒๐	๘.๕๐	๑.๘๖			
				๑๘๗	๑,๘๐๕	๒๔.๒๔**
หลังเรียน	๒๐	๑๗.๘๕	๑.๔๙			

**$t_{(.005;\ df\ ๒๐)}$ = ๑.๗๓

จากตารางที่ ๔-๒ แสดงว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมทางการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ หลังการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา สูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ตารางที่ ๔-๓ ผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา

การทดสอบ	n	$\overline{X}$	SD	$\sum D$	$\sum D^2$	t
ก่อนเรียน	๔๐	๘.๒๐	๑.๖๘			
				๓๕๔	๓,๒๑๖	๓๘.๓๔**
หลังเรียน	๔๐	๑๗.๐๐	๑.๖๙			

**$t_{(.005;\ df\ ๒๐)}$ = ๑.๗๓

จากตารางที่ ๔-๓ แสดงว่านักเรียนที่เรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมทางการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ หลังการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา สูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

ตอนที่ ๓. การขยายผลและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม

การขยายผลและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมโดยนำรูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาไปใช้มีกระบวนการดังนี้

ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นเตรียมการ

ประชุมคณะทำงาน ประกอบด้วย วิทยากร ผู้บริหาร ครู และบุคลากรโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา และนักเรียนแกนนำ จำนวน ๒๐ คน ณ ห้องประชุมโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยร่วมกันวางแผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นปฏิบัติการ

๑. ปฏิบัติการอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอ่านให้กับนักเรียนโดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่าน ให้แก่นักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ อบรมเชิงปฏิบัติการ เพื่อสร้างนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน ของโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา เพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ มีความตระหนัก มีทักษะและมีเจตคติที่ดีต่อในการอ่าน และสามารถนำความรู้ ทักษะไปขยายผลให้กับเพื่อนในกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านได้ต่อไป

๒. ปฏิบัติการรณรงค์โดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ คน ขยายผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาให้กับนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน ดังนี้

๒.๑ การเสริมสร้างความตระหนัก ถึงความสำคัญของการอ่าน โดยวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา จำนวน ๒๐ คน ขยายผลให้กับนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน โดยผ่านกระบวนการให้ความรู้เสริมสร้างความเข้าใจ สร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน

๒.๒ รู้รักการอ่าน ให้นักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน พัฒนาทักษะการอ่านโดยเรียนรู้และพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา จำนวน ๕ เกม ได้แก่บอร์ดเกมผีถ้วยแก้ว บอร์ดเกมโดมิโน บอร์ดเกมนักสืบน้อยคอยลำดับเหตุการณ์ บอร์ดเกม ASURA และบอร์ดเกมคีบคำ

๒.๓ ปฏิบัติการขยายผล โดยการปฏิบัติการรณรงค์ และเสริมสร้างการมีส่วนร่วมโดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านโรงเรียนลาด บัวหลวงไพโรจน์วิทยาจำนวน ๒๐ คน นักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านจำนวน ๔๐ คน ขยายผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาและนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ ตลอดจนขยายผลโรงเรียนในเครือข่ายต่อไป

ขั้นตอนที่ ๓ การประเมินผลการปฏิบัติ

คณะทำงาน ทีมนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านร่วมกันประเมินผลการดำเนินงาน เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุงพัฒนา รูปแบบการจัดกิจกรรมการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา โดยประเมินความพึงพอใจ แล้วนำข้อมูลจากการประเมินและการวัดมาวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อประเมินผลความสำเร็จในการรณรงค์การส่งเสริมทักษะการอ่านของนักเรียน ซึ่งมีผลการประเมิน ดังตารางที่ ๔

ตารางที่ ๔-๔ ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา (n=๖๐)

รายการประเมิน	คุณภาพของบอร์ดเกม		
	$\overline{x}$	S.D.	ระดับ
๑.ฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกม	๔.๘๕	๐.๓๖	มากที่สุด
๒.บอร์ดเกมช่วยทำให้ฉันมีทักษะในการอ่านมากขึ้น	๔.๕๘	๐.๔๙	มากที่สุด
๓.ฉันและเพื่อนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกม	๔.๘๐	๐.๔๔	มากที่สุด
๔. ฉันตั้งใจที่จะเชิญชวนเพื่อนในห้องอื่นๆ ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาการอ่าน	๔.๗๐	๐.๕๓	มากที่สุด
๕. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ฉันมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านมากขึ้น	๔.๕๖	๐.๖๒	มากที่สุด
๖. ฉันจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการอ่านของฉันในทางที่ดีขึ้น	๔.๖๕	๐.๕๑	มากที่สุด
๗. ฉันสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	๔.๖๓	๐.๔๘	มากที่สุด
๘. การอ่านหนังสือมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ของฉัน	๔.๙๐	๐.๓๐	มากที่สุด
๙. การอ่านหนังสือเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	๔.๕๕	๐.๕๐	มากที่สุด
๑๐. ฉันสามารถนำความรู้ไปขยายผลต่อผู้อื่นได้	๔.๗๕	๐.๔๓	มากที่สุด
รวม	๔.๖๙	๐.๑๗	มากที่สุด

จากตารางที่ ๔-๔ พบว่า ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = ๔.๖๙, S.D = ๐.๑๗) โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ การอ่านหนังสือมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ของฉันมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = ๔.๙๐, S.D = ๐.๓๐) รองลงมาได้แก่ ฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = ๔.๘๕, S.D = ๐.๓๖) ฉันและเพื่อนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกม มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\overline{X}$ = ๔.๘๐, S.D = ๐.๔๔) ส่วนข้อที่มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับต่ำสุดคือการอ่านหนังสือเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ($\overline{X}$ = ๔.๕๕, S.D = ๐.๕๐)

บทที่ ๕
สรุป อภิปรายผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา และเพื่อขยายผลวิทยากรแกนนำและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม การสรุปและอภิปรายผลการวิจัย ในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้นำเสนอผล แบ่งออกเป็น ๓ ตอน ได้แก่ ตอนที่ ๑ การพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ ตอนที่ ๒ ผลการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ตอนที่ ๓ การขยายผลวิทยากรแกนนำ และสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม ซึ่งผู้ศึกษาขอนำเสนอการสรุปและอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

สรุปผลการวิจัย

๑. ผลการพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาจำนวน ๕ เกมโดยการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน ๕ ท่าน พบว่า คุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

๒. การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนกลุ่มแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน ที่เรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมทางการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญหลังการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา สูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .๐๕

๓. การขยายผลและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมผ่านรูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา ประกอบด้วย ๕ ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ ๑ ขั้นเตรียมการ ขั้นตอนที่ ๒ ขั้นปฏิบัติการ ซึ่งมีการปฏิบัติการรณรงค์โดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน ขยายผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาให้กับนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน ด้วยกระบวนการเสริมสร้างความตระหนักรู้รักการอ่าน และปฏิบัติการขยายผล โดยปฏิบัติการรณรงค์และเสริมสร้างการมีส่วนร่วม โดย นักเรียนกลุ่มแกนนำส่งเสริมการอ่านและกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน จะดำเนินการขยายผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาให้กับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาและโรงเรียนในเครือข่ายต่อไป ขั้นตอนที่ ๓ การประเมินผลการปฏิบัติ และร่วมกันประเมินโดยนักเรียนร่วมกันประเมินผลการดำเนินงาน และประเมินความพึงพอใจ พบว่าผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มขยายผลโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผล

๑. ผลการพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษาและการประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน ๕ ท่าน พบว่า คุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาในภาพรวมอยู่ในระดับมากทั้งนี้เนื่องจากกระบวนการพัฒนาบอร์ดเกมทางการศึกษามีการศึกษาวิธีการสอนอ่านจับใจความสำคัญโดยบอร์ดเกมทางการศึกษา ศึกษาทฤษฎีการเล่นเกม หลักการเลือกใช้ และการสร้างสื่อประเภทบอร์ดเกมทางการศึกษา ศึกษาโครงสร้างบอร์ดเกมทางการศึกษา และวิธีการเล่มบอร์ดเกมเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างบอร์ดเกมทางการศึกษา กำหนดจุดประสงค์ในการเรียนรู้และกำหนดเนื้อหาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวบรวมบทอ่านเพื่อใช้ในการอ่านจับใจความจากหนังสือแบบเรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐาน วรรณคดีวิจักษณ์และหนังสือแบบเรียนหลักการใช้ภาษาไทย ออกแบบรูปแบบบอร์ดเกมและวิธีการเล่มเกม กติการะยะเวลาและการให้คะแนนโดยพิจารณาจากจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและพฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มเป้าหมาย กำหนดเนื้อเรื่องหลักของบอร์ดเกม โดยกำหนดเนื้อหาในบอร์ดเกมให้สัมพันธ์กับเนื้อหาของบทเรียน การกำหนดรูปแบบการเล่นบอร์ดเกมที่ชัดเจนจึงส่งผลให้การประเมินคุณภาพคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญอยู่ในภาพรวมอยู่ในระดับมากสอดคล้องกับ Silverman (2013 (อ้างถึงใน สิริกานต์ มุ่ยจันดา, ๒๕๖๓) กล่าวว่า การออกแบบบอร์ดเกมที่ช่วยผู้ออกแบบในการตอบ วัตถุประสงค์ที่ต้องการได้นั้น ผู้ออกแบบต้องไม่ละเลยในการตอบคำถามที่สำคัญก่อนดำเนินการ พัฒนาบอร์ดเกม เพื่อช่วยให้วิเคราะห์แนวทางการออกแบบเกมกระดานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และประสิทธิผลมากยิ่งขึ้น สอดคล้องกับ ฐิติพล ขำประถม.(๒๕๖๓) ได้การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสงเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูและเจตคติตอการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปที่ ๑ จากการวิจัยและพัฒนา พบวาการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่ออยู่ในระดับดีมากนอกจากนี้การสัมภาษณ์และการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการเล่นพบวา ผู้เรียนมีสวนร่วมในการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง โดยเฉพาะ ร่วมตอบคำถามในการดที่จั่วได้สะทอนความรูสึกและทัศนคติตอการเรียนวรรณคดีไทยผ่านการเล่น บอร์ดเกมในเชิงบวก และให้ความสนใจในการเรียนวรรณคดีไทยก่อนการเล่นบอร์ดเกม มากขึ้นก่อนการเล่น รวมทั้งสะทอนถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองที่เพิ่มมากขึ้นหลังจากการเล่นบอร์ดเกมวรรณคดีไทย เรื่อง นิราศภูเขาทอง

๒. ผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านของนักเรียนกลุ่มแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน ที่เรียนรู้ด้วยบอร์ดเกมทางการศึกษา มีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญหลังการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา สูงกว่าก่อนการใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ทั้งนี้บอร์ดเกมทางการศึกษาสามารถเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ของนักเรียนและใช้เป็นตัวเชื่อมโยง

การสื่อสาร เพื่อกระตุ้นความสนใจ ให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ทำให้เห็นประโยชน์ และเกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งในระหว่างการเล่นบอร์ดเกม นักเรียนจะได้ฝึกอ่านจับใจความสำคัญ และนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ผ่านการเล่นบอร์ดเกมมาสรุปเป็นใจความสำคัญนักเรียนได้ฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์ และสามารถจดจำเนื้อหาที่ได้อ่านจากบอร์ดเกม และมีแรงจูงใจในการเป็นผู้ชนะในการเล่นบอร์ดเกม กิจกรรมในบอร์ดเกมทางการศึกษาทั้ง ๕ กิจกรรม ที่นักเรียนได้เรียนรู้นั้น ส่งผลให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและเกิดทักษะการอ่านจับใจความ จึงส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญที่สูงขึ้น สอดคล้องกับปณิธาน หินผา (๒๕๖๔) ที่ได้ศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์พบว่า ความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านที่เข้าร่วมการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ นักเรียนมีความสามารถในการอ่านอยู่ในระดับดีมาก หลังการทดลองนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านมีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง โดยมีค่าคะแนนพัฒนาการเฉลี่ยเท่ากับ ร้อยละ ๘๒.๕๗ การสอนโดยใช้บอร์ดเกมสามารถใช้ทั้งรายวิชาที่เกี่ยวกับภาษาไทย ภาษาอังกฤษ การสื่อสารผ่านดนตรีและการแสดง ใช้ได้กับกลุ่มนักเรียนทั้งในระดับระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษา ที่มีทั้งเด็กปกติและเด็กพิเศษ โดยจำนวนนักเรียนในการเล่นบอร์ดเกมสามารถใช้ได้ทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ สิ่งที่สามารถเพิ่มเติมได้คือการใช้เกมการศึกษากับการอ่านเพื่อจับใจความกับกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายกับเนื้อหาการอ่านที่หลากหลาย ใช้บอร์ดเกมที่เป็นรูปแบบออนไลน์ แทนบอร์ดเกมที่ใช้เกมกระดานแบบปกติ ใช้บอร์ดเกมมีความหลากหลายและยืดหยุ่น จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนให้สูงขึ้นและส่งเสริมให้เกิดความมั่นใจ กล้าแสดงออกและมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สอดคล้องกับฐิติพล ขำประถม. (๒๕๖๓) ได้การพัฒนาบอรดเกมเพื่อสงเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูและเจตคติตอการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปที่ ๑ จากการวิจัยและพัฒนา พบวาผูเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเลนสูงกวากอนเลน อยางมีนัยสำคัญทางสถิติสถิติที่ระดับ .๐๕

๓. การขยายผลและสร้างเครือข่ายโดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมผ่านรูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์นั้น พบว่านักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา มีความพึงพอใจอยู่ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุดทั้งนี้เนื่องจาก การดำเนินการพัฒนาทักษะการอ่านมีขั้นตอนการดำเนินงานที่ชัดเจน มีการเสริมสร้างความตระหนักให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการอ่าน มีความรู้เกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญ นอกจากนี้ การใช้บอร์ดเกมทางการศึกษามาเป็นสื่อในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญนั้นมีประโยชน์และเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ได้ฝึกคิด วิเคราะห์แยกแยะประเด็น ใจความสำคัญของเรื่องที่อ่าน

ผ่านบอร์ดเกมทางการศึกษา นอกจากนี้บอร์ดเกมยังช่วยในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญ ให้กับนักเรียน ช่วยกระตุ้นความสนใจ ให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ตระหนักถึงคุณค่า ความสำคัญของการอ่าน เกิดทัศนคติเชิงบวกต่อการพัฒนาทักษะการอ่าน รวมถึงมีปฏิสัมพันธ์ การสื่อสาร มีส่วนร่วมในการเรียนรู้กับเพื่อน ผ่านการเรียนรู้และทำงานร่วมกัน เป็นการสร้างโอกาส ในการเรียนรู้ จากการปฏิบัติจริง ซึ่งจะช่วยในการพัฒนาความรู้ ทักษะ และเกิดเจตคติที่ดีต่อการอ่าน เช่นเดียวกับ เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ (๒๕๕๙: ๕๖) กล่าวว่าการใช้เกมการศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ แบบเน้นให้ผู้เรียนต้องปฏิบัติอย่างจริงจัง หรือลงมือทำ เมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติการเรียนรู้นั้น อย่างจริงจัง (Actively Involved) จึงจะเกิดการเรียนรู้ได้ ที่สำคัญที่สุด คือการใช้การคิดขั้นสูงในระดับ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมิน เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สามารถแสวงหาความรู้และประยุกต์ ใช้ทักษะต่าง ๆ สร้างความเข้าใจด้วยตนเอง จนเกิดเป็นการเรียนรู้อย่างมีความหมาย เช่นเดียวกับ สมบูรณ์ แซ่เจ็ง (มปป: ๓-๔) กล่าวว่าบอร์ดเกมช่วยพัฒนาทักษะการคิด ช่วยฝึกการคิดวิเคราะห์ วางแผน กลยุทธ์ การแก้ปัญหาการตัดสินใจ ผู้เล่นต้องคิดวิเคราะห์สถานการณ์ วางแผนกลยุทธ์ ตัดสินใจเลือกการกระทำ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ฝึกทักษะการเข้าสังคม บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่เล่น ร่วมกัน ผู้เล่นต้องเรียนรู้การสื่อสาร พูดคุย ฟังทำงานเป็นทีม บอร์ดเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมสร้าง ความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างบุคคล ผู้เล่นได้ใช้เวลาร่วมกัน พูดคุย แบ่งปัน เรียนรู้ และสร้างความสัมพันธ์ ที่แน่นแฟ้น จากเหตุผลที่กล่าวมาข้างต้นจึงส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อ การจัดกิจกรรมส่งเสริม การอ่านโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษาอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับสิรามล วัฒนบุตร (๒๕๕๔) ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมความสามารถ ในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ ๕ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม ในภาพรวมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด สอดคล้องกับกมลวรรณ ดำรงพานิช (๒๕๖๖) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับชุดฝึกการอ่านแบบเกม กระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาไทยและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑ มีความพึงพอใจต่อการเรียน โดยรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาเป็นรายข้อ พบว่าข้อที่มีผล การประเมิน ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การอ่านหนังสือมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ของฉัน ทั้งนี้อาจ เนื่องมาจากนักเรียนเกิดความตระหนักและเห็นความสำคัญของการอ่าน เพราะการอ่านเป็นทักษะ ที่ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ของนักเรียนในทุกๆ วิชาล้วนแล้วแต่ต้องใช้ทักษะ ในการอ่าน หากนักเรียนมีทักษะการอ่านที่ดี ก็จะส่งผลต่อการเรียนรู้ และสามารถแสวงหาความรู้ จากการอ่านได้ นอกจากนี้นักเรียนยังสามารถนำความรู้จากการอ่านไปพัฒนาตนเองให้มีความรู้ รอบรู้

ในเรื่องต่างๆรอบตัว ส่งผลให้สามารถนำความรู้ และประสบการณ์ไปใช้ในการพัฒนาตนเองและใช้ในชีวิตประจำวัน ตลอดจนใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคต สอดคล้องกับสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (๒๕๔๙) กล่าวว่า การอ่านเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ ผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียนจำเป็นต้องอ่านหนังสือ เพื่อการศึกษาหาความรู้ด้านต่างๆ การอ่านเป็นเครื่องมือช่วยให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพ เพราะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปพัฒนาตน และพัฒนางาน การอ่านเป็นการพัฒนาคุณภาพชีวิต ทำให้เป็นคนที่สมบูรณ์ได้ทั้งร่างกายและจิตใจ ส่งเสริมบุคลิกภาพ เนื่องจากเป็นผลมาจากการอ่าน ยิ่งอ่านมากยิ่งรู้มากและสามารถนำความรู้ที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการดำรงชีวิตได้

ข้อเสนอแนะ

๑. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ ประโยชน์

๑.๑ จากการศึกษาพบว่า รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา สามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนได้ ดังนั้นครู ผู้บริหารสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้รู้จักคิดวิเคราะห์แยกแยะ และสามารถนำไปใช้ในการเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต

๑.๒ ในการนำรูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ไปใช้ ควรเพิ่มระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนมากกว่า ๑ สัปดาห์ จะทำช่วยให้นักเรียนเกิดการพัฒนาการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง มีนิสัยรักการอ่าน สามารถนำความรู้ทักษะการอ่านจับใจความสำคัญที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ได้ต่อไป

๑.๓ การนำรูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา ไปใช้ ให้เกิดผลสำเร็จยั่งยืน ครู ผู้ปกครอง ชุมชน ควรมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการอ่าน สร้างโอกาสการเรียนรู้ตลอดชีวิตให้กับผู้เรียน ตลอดจนร่วมกันจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เยาวชนทุกคน สามารถพัฒนาทักษะการอ่านออกเขียนได้ ตามเป้าหมายเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนด้านการศึกษาต่อไป

๒. ข้อเสนอแนะในการวิจัยในครั้งต่อไป

๒.๑ ควรศึกษารูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา โดยนำบอร์ดเกมไปใช้ร่วมกับในวิธีการสอนแบบอื่นๆ เช่น การสอนแบบสาธิต การสอนแบบใช้เกม หรือการสอนแบบโครงงาน เป็นต้น

๒.๒ ควรพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมลักษณะอื่น ๆ เช่น เกมที่เป็นรูปแบบออนไลน์ แทนบอร์ดเกมที่ใช้เกมกระดานแบบปกติ เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ โดยสร้างบอร์ดเกมที่มีความหลากหลายและยืดหยุ่น เพื่อช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความของนักเรียนให้สูงขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช ๒๕๕๕๑ (ฉบับปรับปรุง ๒๕๖๐). กรุงเทพฯ, ๒๕๖๐.

กานต์มณี ศักดิ์เจริญ. กิจกรรมส่งเสริมการอ่าน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว, ๒๕๔๖.

จิรวัฒน์ เพชรรัตน์ และอัมพร ทองใบ.ภาษาต่างประเทศในภาษาไทย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์. ๒๕๕๖.

ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. การอ่านและการส่งเสริมการอ่าน (Reading and Reading Promotion). กรุงเทพฯ : ศิลปะบรรณาคาร, ๒๕๔๒.

ดวงใจ ไทยอุบุญ. ทักษะการเขียนภาษาไทย.(พิมพครั้งที่ ๓). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๔๙.

ผกาศรี เย็นบุตร. เอกสารประกอบการสอนวิชา ท.๐๒๑๑ (การอ่าน).กรุงเทพฯ: คณมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, ๒๕๕๘.

พัฒจิรา จันทร์คำ. การอ่านและการวิจารณ์เรื่องสั้น.กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สถาพรบุ๊คส์.พิมพ์ลักษณ์, ๒๕๔๗.

ไพพรรณ อินทนิล.เทคนิคการเล่านิทาน. กรุงเทพฯ : ชมรมเด็ก, ๒๕๔๖.

มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์. อ่านเป็น : เรียนก่อน - สอนเก่ง. กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คพับลิเคชั่น, ๒๕๕๒.

เยาวพา เดชะคุปต์. กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน.กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, ๒๕๒๘.

สมบูรณ์ แซ่เจ็ง (ม.ป.ป.) การออกแบบบอร์ดเกม (Board Game Design) (ม.ป.พ.)

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา.ชุดส่งเสริมประสิทธิภาพการจัดการห้องสมุดโรงเรียน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ๒๕๕๘.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. เอกสารแนวทางการดำเนินงาน ปฏิรูปการเรียนการสอนตามเจตนารมณ์กระทรวงศึกษาธิการ.กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ, ๒๕๔๙.

สุนันทา มั่นเศรษฐวิทย์. หลักและวิธีสอนอ่านภาษาไทย.(พิมพ์ครั้งที่ ๔.) กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชม, ๒๕๔๗.

วารสาร และหนังสือพิมพ์

กมลวรรณ ดำรงพานิช “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานร่วมกับชุดฝึกการอ่านแบบเกมกระดานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาไทยและการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๑” . วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสารคาม.ปีที่ ๖ (๙), กรกฎาคม-กันยายน .๒๕๖๖.หน้า ๕๒

กฤตนัย ชุมวุฒิศักดิ์และลัดดา ศิลาน้อย. “การพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และเจตคติต่อความเป็นพลเมืองตามวิถีประชาธิปไตยหน่วยการเรียนรู้ เรื่อง พลเมืองดีตามวิถีประชาธิปไตย รายวิชา ส๑๕๑๐๑ สังคมศึกษา ๕ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ โดยใช้รูปแบบการสอนด้วยเกม (GAME-BASED-LEARNING)”. วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ปีที่ ๓๘ (๔), ตุลาคม-ธันวาคม .๒๕๕๘.หน้า ๑๑๗-๑๘๕

น้ำทิพย์ วิภาวิน. “การสร้างวัฒนธรรมการอ่านเพื่อสร้างสังคมความรู้ ”.วารสารห้องสมุดฉบับพิเศษ.,. ๒๕๕๘. หน้า ๑๐-๑๓

วราภรณ์ ลิ้มเปรมวัฒนาและกันตภณธรรมวัฒนา. “พฤติกรรมในการเล่นบอร์ดเกมและองค์ประกอบของปัจจัยทางด้านผลกระทบจากการเล่นเกมของวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร”. วารสารวิจัยสังคม,ปีที่ ๔๐(๒),กรกฎาคม – ธันวาคม ๒๕๖๐ หน้า ๑๐๗-๑๓๒, ๒๕๖๐.

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. การศึกษาแนวทางการจัดการเรียนรู้ตามแนวการสร้างความรู้ใหม่โดยใช้เกมการศึกษา.วารสารศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศิลปากรปีที่ ๑๔(๑), มิถุนายน - ตุลาคม. ๒๕๕๙.หน้า ๑๑๗-๑๘๕

วิทยานิพนธ์ รายงานการวิจัย เอกสารวิจัย

กนกวรรณ สวัสดี “แนวทางการดำเนินงานส่งเสริมการอ่านของโรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นจังหวัดพระนครศรีอยุธยา”. วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิชาบริหารการศึกษา,มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา, ๒๕๖๔.

ฐิติพล ขำประถม. “การพัฒนาบอร์ดเกมเพื่อสงเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรูและเจตคติ ตอการเรียนวรรณคดีไทย ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปที่ ๑” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต.สาขาวิชาวิทยาการเรียนรูและนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร, ๒๕๖๓.

ธีรภาพ แซ่เซี่ย.“การใช้บอร์ดเกมประเภทวางแผนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในนักเรียนระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ ๓ ในโรงเรียนขนาดใหญ่สังกัดสำนักงานเขตการศึกษาขั้นพื้นฐาน จังหวัดปทุมธานี”.วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต. สาขาวิชาวิทยาการเรียนรู้และนวัตกรรมการศึกษา,มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, ๒๕๖๐.

ปณิธาน หินผา. “การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่านระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์”.วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๖๔.

มงคล ศุภอำพันวงษ์. “การออกแบบบอร์ดเกมส่งเสริมปลูกฝังการอนุรักษ์สัตว์ป่าสงวน”.จุลนิพนธ์วิทยาศาสตร์บัณฑิต., มหาวิทยาลัยสยาม, ๒๕๖๒.

ยุทธการณ์ ศรีดวง “การพัฒนาความตามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๔ โดยใช้กระบวนการอ่านแบบ PAR” วิทยานิพนธ์ ครุศาสตรมหาบัณฑิต.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน,มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, ๒๕๖๔.

รักชน พุทธรังสี. “การประยุกต์ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาทักษะสื่อสารการแสดง”. วิทยานิพนธ์สาขานิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๖๐.

ร่งฤดี แจ่มใส.”การเปรียบเทียบความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษ และความตระหนักรู้ด้านจริยธรรมของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการสอนแบบ DR-TA และการสอนแบบเดิม ด้วยสื่อนิทานคุณธรรมจากพระราชดำรัส”. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๙.

ลดาวัลย์ แย้มควญ. “การออกแบบและพัฒนาเกมเพื่อการเรียนรู้สาหรับวิชาคณิตศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖”.วิทยานิพนธ์ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, ๒๕๕๙.

ลักคะณาเสโนฤทธิ์. “ผลการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย”. วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๑.

วันวิดา กิจจา ”การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปที่ ๑ ที่จัดการเรียนรู้โดยการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD ร่วมกับเทคนิค KWL Plus”. วิทยานิพนธ์ ปริญญาศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาการสอนภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีศิลปากร, ๒๕๕๗.

สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง, สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ “บทสรุปผู้บริหารเยาวชนกับการมีส่วนร่วมในการพัฒนาอย่างยั่งยืน” ๒๕๖๗.

สิรามล วัฒนบุตร. “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้การสะท้อนคิดร่วมกับบอร์ดเกม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนเพื่อการสื่อสารบนพื้นที่สาธารณะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5”.วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยนเรศวร, ๒๕๖๖.

สิริกานต์ มุ่ยจันดา. “ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานแบบร่วมมือร่วมกับเกมกระดานเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการแก้ปัญหาแบบร่วมมือและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต : มหาวิทยาลัยนเรศวร, ๒๕๖๓.

สุภัสสร วัชรคุปต์ “ชุดการสอนการอ่านจับใจความโดยใช้นิทาน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๓”. วิทยานิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา, ๒๕๔๓.

เสาวลักษณ์ ตรองจิต. “การพัฒนาแผนการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านเชิงวิเคราะห์วิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕”. ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, ๒๕๔๗.

อภัยพร สิลาลักษณ์ “การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ SQ4R เพื่อส่งเสริมทักษะการว่านจับใจความสำคัญ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๖”วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา: มหาวิทยาลัยนเรศวร, ๒๕๖๒.

เอกสิทธิ์ ชนินทรภูมิ. “การพัฒนาการจัดการเรียนรู้สังคมศึกษาโดยใช้บอร์ดเกม SOC civilization เพื่อเสริมสร้างความเป็นพลเมืองและความสามารถในการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ๒๕๕๑.

ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. “การศึกษาที่มีคุณภาพ เป้าหมายที่ ๔ สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต”สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.(ออนไลน์) เข้าถึงจาก https://sdgs.nesdc.go.th/. ๒๕๖๗

ภาษาต่างประเทศ

Grellet, Francoise. Developing Reading Skills. 14th ed. London: Cambridge University.

Guariento, William & Morley, John. (2001, October). “Text and Task Authenticity in EFL Classroom”. EFL Journal. 55(4): 347 – 349, 1994

ภาคผนวก

ผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพแบบประเมินความพึงพอใจ

๑. ผศ.ดร.นักรบ ระวังการณ์	ที่ปรึกษาด้านการพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรม มหาวิทยาลัยมหิดล
๒. ดร.อรนุช มั่งมีสุขศิริ	ข้าราชการบำนาญ กระทรวงศึกษาธิการ
๓. น.อ.หญิง จุฬารัตน์ เพชรวิเศษ	ผู้อำนวยการกองศึกษาวิจัยทางยุทธศาสตร์และความมั่นคง ศูนย์ศึกษายุทธศาสตร์ สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๔. รศ.ดร ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา	อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม ภาควิชาออกแบบ มหาวิทยาลัยเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
๕. ดร.ปนัดดา เจริญศักดิ์	อาจารย์มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญและแบบประเมินคุณภาพบอร์ดเกมทางการศึกษา

๑. น.อ.หญิง จุฬารัตน์ เพชรวิเศษ	ผู้อำนวยการกองศึกษาวิจัยทางยุทธศาสตร์และความมั่นคง ศูนย์ศึกษายุทธศาสตร์ สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๒. รศ.ดร ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา	อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรม ภาควิชาออกแบบ มหาวิทยาลัยเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
๓. ดร.ปนัดดา เจริญศักดิ์	อาจารย์มหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเชีย
๔. ดร.ทัศพร ปูมสีดา	รองผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษายะลา เขต ๒
๕. ดร.ประนอม ศรีดี	ศึกษานิเทศก์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา ปทุมธานี เขต ๑

ผนวก ข
แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ

เรื่อง : รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

คำชี้แจง:

๑. บบประเมินฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับความเหมาะสมของบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ

๒. โปรดอ่านข้อความและทำเครื่องหมาย √ ลงในช่องระดับความเหมาะสมในการนำบอร์ดเกมทางการศึกษาส่งเสริมการอ่านจับใจความสำคัญ ไปพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน ดังน้ำหนักของคะแนนดังนี้

๕ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

๔ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก

๓ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับปานกลาง

๒ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อย

๑ หมายถึง มีความเหมาะสมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผู้ศึกษาขอความอนุเคราะห์จากท่านตอบแบบสอบถามให้ครอบคลุมตามความเป็นจริง ข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการวิจัยและขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

ข้อคำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
๑. เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด					
๒. ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา					
๓. ความเหมาะสมของระดับเนื้อหากับผู้เรียน					
๔.ความเหมาะสมของภาพประกอบในกระดานเกม					
๕.ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					

ข้อคำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
๖.ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำกระดาน					
๗.ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำการ์ดเกม					
๘.การใช้ภาษามีความถูกต้องเข้าใจง่าย					
๙.เป้าหมายของการเล่นเกมมีความชัดเจน					
๑๐.จำนวนผู้เล่นและเวลามีความเหมาะสม					
๑๑.ความเหมาะสมของจำนวนอุปกรณ์ในการเล่นบอร์ดเกม					
๑๒. ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นสามารถพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน					
๑๓. บอร์ดเกมส์สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้					
๑๔.ผู้เรียนสามารถอภิปรายคำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมจากการอ่านจับใจความสำคัญได้					
๑๕. ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการเล่นบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้					

ผนวก ค
แบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน

คำชี้แจง ให้นักเรียนอ่านคำถามและทำเครื่องหมาย x เลือกข้อที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

๑.ข้อใดคือหลักการอ่านจับใจความสำคัญ

ก. ค้นหาสาระ
ข. ค้นหาข้อคิดเห็น
ค. ค้นหาข้อเท็จจริง
ง. ค้นหาความสำคัญ

๒. “คนส่วนใหญ่ไม่ค่อยรู้ตัว ยังคงอยากได้อะไรที่มากขึ้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นเงินทอง เกียรติยศชื่อเสียง หรือความรัก และก็มักจะไม่ได้ดังใจนึกความทุกข์ก็ยิ่งมากขึ้นตามวัยที่มากขึ้นด้วย” ใจความสำคัญของข้อความนี้ตรงกับข้อใด

ก. ความอยากของมนุษย์เพิ่มตามอายุ
ข. คนเราเมื่ออายุมากขึ้น ความต้องการจะเพิ่มมากขึ้น
ค. ถ้ามนุษย์อยากได้ไม่มีที่สิ้นสุด ก็จะยิ่งมีแต่ความทุกข์
ง. ความทุกข์ของมนุษย์เกิดจากความต้องการในทรัพย์สิน เงินทอง

๓.“ผู้ใดเกิดเป็นสตรีอันมีศักดิ์ บำรุงรักกายไว้ให้เป็นผล สงวนงามตามระบอบไม่ชอบกล จึงจะพ้นภัยพาลการนินทา”ข้อคิดที่ได้รับจากบทร้อยกรองข้างต้นตรงกับข้อใด

ก. เป็นผู้หญิงต้องรู้จักรักนวลสงวนตัว
ข. เป็นผู้หญิงต้องรู้จักเจียมเนื้อเจียมตัว
ค. เป็นผู้หญิงต้องงดเว้นการนินทาว่าร้าย
ง. เป็นผู้หญิงต้องแต่งกายให้เหมาะสมกับกาลเทศะ

๔.ข้อใดเป็นแนวคิดของข้อความต่อไปนี้ “คนสมัยนี้สร้างภาพเก่ง ชนิดหาตัวจับยาก จะกะเทาะเปลือกให้เห็นตัวตนแท้จริง ต้องอาศัยเทคนิค การสังเกตถี่ถ้วน การล่วงรู้จิตใจคนอื่นว่าเขาคิดอะไรด้วยการอ่านภาษากาย และท่าทางอย่างมีชั้นเชิงช่วยให้เราอ่าน คนออก ดูคนเป็น ไม่ตกหลุมพรางพวกลวงโลกง่าย ๆ”

ก. ภาษาพูด และอากัปกิริยา ทำให้มองเห็นเข้าไปถึงจิตใจของคน
ข. การสร้างภาพของตนให้แนบเนียน และดูดีเป็นเรื่องปกติในปัจจุบัน
ค. การมองคนให้ทะลุร่างกายภายนอกไปถึงจิตใจนั้นจำเป็นแต่ทำได้ยาก
ง. การใช้ความพินิจพิเคราะห์จะสามารถเข้าถึงความคิดของบุคคลอื่นและช่วยให้เอาตัวรอดได้

๕. ข้อความต่อไปนี้ผู้เขียนต้องการนำเสนอแนวคิดอย่างไร “ปัจจุบันนี้คงต้องยอมรับกันว่าคอมพิวเตอร์จำเป็นต่อชีวิตและสังคมอย่างมหาศาล มีเด็กไทยเป็นจำนวน มากติดเกมคอมพิวเตอร์มากจนละเลยกิจกรรมอื่น ๆ ที่ควรทำ เช่น ทำการบ้าน เล่นกีฬา สังสรรค์กับคนอื่น นอนเป็นเวลา ฯลฯ บ่อยครั้งที่นิสัยดังกล่าวติดตัวไปจนถึงวัยทำงาน “เด็กติดเกม” จึงเป็นภัยร้ายที่แฝงตัวเงียบอยู่ในสังคมและนับวันยิ่งทวีความรุนแรงขึ้น นับได้ว่าเป็นปัญหาวิกฤตระดับประเทศและมีผลต่อการสร้างความ เจริญก้าวหน้าของประเทศในระยะยาว”

ก. คอมพิวเตอร์มีประโยชน์และมีโทษมหันต์

ข. การแก้ปัญหาเด็กติดเกมทำได้ยากเพราะฝังรากลึกโดยไม่มีใครสังเกตมานาน

ค. รัฐควรเร่งรัดแก้ปัญหาเกมคอมพิวเตอร์เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาประเทศ

ง. ปัญหาเด็กติดเกมมีอันตรายอย่างต่อเนื่องและมีผลต่อการพัฒนาประเทศ

๖.“หากน้ำตาฟ้าหลั่งครั้งละเม็ด ค่าของเพชรน้อยกว่าค่าของฝน หยาดน้ำใจได้รับยามอับจนจึงค่าล้นฝนมณีทุกสีไป ” ข้อใดสรุปใจความสำคัญของบทร้อยกรองข้างต้นได้ดีที่สุด

ก. น้ำใจมีค่ากว่าฝน

ข. น้ำตามีค่ากว่าเพชร

ค. น้ำฝนครั้งละเม็ดมีค่ามหาศาล

ง. น้ำใจที่ได้รับยามอับจนมีค่าที่สุด

๗. ข้อใดเป็นลักษณะของข้อเท็จจริง

ก. เป็นการคาดคะเน

ข. มีความสมจริง

ค. ไม่สามารถพิสูจน์ได้

ง. เป็นการแสดงความรู้สึก

๘. ข้อใดเป็นข้อเท็จจริง

ก. การเรียนรู้ที่เชื่อมโยงทำให้มีความเมตตาสูง

ข. ธรรมชาตินั้น เชื่อมโยงต่อเนื่องอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

ค. การศึกษาของเราทุกวันนี้ทำแบบตาบอดคลำช้าง

ง. การศึกษาก็เหมือนใช้อาวุธคนละชิ้น โดยไม่เข้าใจความจริงของชีวิต

๙. ข้อความใดเป็นข้อเท็จจริง *

ก. สีฟ้าสวยกว่าสีชมพู

ข. ส้มตำจานนี้เผ็ดมากจริง ๆ

ค. คนที่ใส่แว่นน่าจะเป็นคนสายตาสั้น

ง. จังหวัดเชียงใหม่อยู่ในภาคเหนือของไทย

๑๐. ข้อใดคือความหมายของข้อคิดเห็น

ก. ความรู้สึกของบุคคล

ข. มีหลักฐานอ้างอิงเชื่อถือได้

ค. เรื่องราวที่มีความเป็นไปได้

ง. มีความสมเหตุสมผล พิสูจน์ได้

๑๑. ข้อความเป็นข้อคิดเห็น

ก. เวียร์เป็นคนขอนแก่น

ข. เวียร์เป็นคนหล่อแบบเซอร์ ๆ

ค. เวียร์และเบลล่าเป็นนักแสดง

ง. เบลล่าเล่นละครเรื่องบุพเพสันนิวาส

๑๒. ข้อใดเป็นข้อความที่เป็นข้อคิดเห็น

ก. จังหวัดกาญจนบุรีมีทั้งหมด ๑๓ อำเภอ

ข. จังหวัดกาญจนบุรีมีแหล่งท่องเที่ยวทั้งหมด ๒๕แห่ง

ค. จังหวัดกาญจนบุรีน่าจะเป็นจังหวัดที่มีแหล่งท่องเที่ยวมากที่สุด

ง. จังหวัดกาญจนบุรีเป็นสถานที่เกี่ยวข้องกับการทำสงครามโลกครั้งที่ ๒

๑๓. ข้อใด<u>ไม่ใช่</u>แนวทางการอ่านแบบจำแนกประเภท

ก. ต้องอ่านสารอย่างละเอียด

ข. ฝึกอ่านข้อความเพียง ๑รอบ

ค. ต้องแยกแยะสารออกจากกันได้

ง. พิจารณาสารนั้นว่ามีความน่าเชื่อถือหรือไม่

๑๔. เมนูอาหารที่มีรสชาติจัด มีพริกแกงที่เผ็ด มักอยู่ในภาคใด

ก. ภาคอีสาน

ข. ภาคเหนือ

ค. ภาคกลาง

ง. ภาคใต้

๑๕. เพียงรับประทานวันละ ๑ เม็ด น้ำหนักของคุณจะลดลงอย่างเห็นได้ชัด จากข้อความข้างต้นเป็นสารประเภทใด

ก. สารให้ความรู้

ข. สารจรรโลงใจ

ค. สารที่โน้มน้าวใจ

ง. สารที่ให้ความสนุก

๑๖. ข้อสังเกตในการอ่าน แบบจำแนกประเภทจากเรื่องที่อ่าน สิ่งสำคัญที่สุดคือข้อใด

ก. อ่านครั้งเดียวและตอบคำถามได้เลย

ข. อ่านและต้องจำรายละเอียดในเรื่องที่อ่าน ให้ได้

ค. อ่านและต้องวิเคราะห์ทุกข้อความรวมไป ถึงภาพ

ง. อ่านและต้องตอบให้ได้ตลอดจนเล่นเกมและต้องเป็นผู้ชนะเท่านั้น

๑๗. ภาคใดที่มีฝนตกมากที่สุดในประเทศคือข้อใด

ก. ภาคใต้

ข. ภาคเหนือ

ค. ภาคกลาง

ง. ภาคอีสาน

๑๘.แต่ละภูมิภาคมีเรื่องใดที่แสดงให้เห็นถึงการสืบทอดทางวัฒนธรรม

ก. อาหาร

ข. ของฝาก

ค. การแต่งกาย

ง. วัฒนธรรมท้องถิ่น

๑๙.“ป้าสมศรีเป็นแม่ค้าขายถ่าน ร้านของแกเป็นห้องแถวสองห้องติดกัน อยู่ตลาดริมคลองห่างจากห้องแถวของฉันไปเพียงร้อยกว่าเมตรเท่านั้นเอง...” ข้อความใดเป็นใจความสำคัญ

ก. อยู่ตลาดริมคลอง

ข. ป้าสมศรีเป็นแม่ค้าขายถ่าน

ค. ร้านของแกเป็นห้องแถวสองห้องติดกัน

ง. ห่างจากห้องแถวของฉันไปเพียงร้อยกว่าเมตร

๒๐.ไม่ว่าคุณจะเป็นหญิงหรือชาย อายุเท่าใด ทำงานอะไร เครียดหรือไม่ ทุกคนสามารถเป็นโรคความดันโลหิตได้"ใจความสำคัญคืออะไร

ก. ไม่ว่าคุณจะเป็นหญิงหรือชาย

ข. ผู้หญิงมีโอกาสเครียดกว่าผู้ชาย

ค. ทุกคนสามารถเป็นความดันโลหิตได้

ง. ผู้ชายเป็นโรคความดันโลหิตมากกว่าผู้หญิง

ผนวก ง
แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ตอนที่ ๑ ข้อมูลส่วนบุคคล

คำชี้แจง กรุณาตอบแบบประเมินโดยทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่อง ☐ หรือเติมคำในช่องว่างที่ตรงกับความเป็นจริงของท่าน

๑. ชื่อ-สกุล..... ชั้น ม...../.....

๒. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง

ตอนที่ ๒ สอบถามความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรมของนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่านและนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาการอ่านโรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา

คำชี้แจง ข้อความด้านล่างเกี่ยวข้องกับความรู้สึกทั่วไปของนักเรียนต่อการเข้าร่วมกิจกรรม โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่ตรงกับความรู้สึกของท่านมากที่สุด

ข้อคำถาม	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
๑.ฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกม					
๒.บอร์ดเกมช่วยทำให้ฉันมีทักษะในการอ่านมากขึ้น					
๓.ฉันและเพื่อนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกม					
๔. ฉันตั้งใจที่จะเชิญชวนเพื่อนในห้องอื่นๆ ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาการอ่าน					
๕. การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ฉันมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านมากขึ้น					
๖. ฉันจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการอ่านของฉันในทางที่ดีขึ้น					
๗. ฉันสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้					
๘. การอ่านหนังสือมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ของฉัน					
๙. การอ่านหนังสือเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์					
๑๐. ฉันสามารถนำความรู้ไปขยายผลต่อผู้อื่นได้					

ขอขอบคุณนักเรียนที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมินนี้

ผนวก จ
ผลการประเมินความสอดคล้องของเครื่องมือ (IOC)

เรื่อง : รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยาโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

ผลการพิจารณาค่าสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) แบบประเมินคุณภาพของบอร์ดเกมทางการศึกษา

ข้อ	ข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	สรุปผล
		คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓	คนที่ ๔	คนที่ ๕		
๑	เนื้อหามีความสอดคล้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๒	ความถูกต้องสมบูรณ์ของเนื้อหา	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๓	ความเหมาะสมของระดับเนื้อหากับผู้เรียน	๑	๐	๑	๑	๑	.๘๐	สอดคล้อง
๔	ความเหมาะสมของภาพประกอบในกระดานเกม	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๕	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๖	ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำกระดาน	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๗	ความเหมาะสมของวัสดุในการจัดทำการ์ดเกม	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๗	การใช้ภาษามีความถูกต้องเข้าใจง่าย	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๙	เป้าหมายของการเล่นเกมมีความชัดเจน	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๑๐	จำนวนผู้เล่นและเวลามีความเหมาะสม	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๑๑	ความเหมาะสมของจำนวนอุปกรณ์ในการเล่นบอร์ดเกม	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๑๒	ผู้เล่นมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นสามารถพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๑๓	บอร์ดเกมส์สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๑๔	ผู้เรียนสามารถอภิปรายคำตอบที่เหมาะสมและไม่เหมาะสมจากการอ่านจับใจความสำคัญได้	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๑๕	ผู้เรียนสามารถนำความรู้จากการเล่นบอร์ดเกมไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญได้	๑	๐	๑	๑	๑	.๘๐	สอดคล้อง

ผลการพิจารณาค่าสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียน

ข้อ	ข้อมูลทั่วไปและสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม	ความคิดเห็นผู้ทรงคุณวุฒิ					ค่า IOC	สรุปผล
		คนที่ ๑	คนที่ ๒	คนที่ ๓	คนที่ ๔	คนที่ ๕		
๑	ฉันพึงพอใจต่อกิจกรรมส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกม	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๒	บอร์ดเกมช่วยทำให้ฉันมีทักษะในการอ่านมากขึ้น	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๓	ฉันและเพื่อนมีส่วนร่วมในการส่งเสริมการอ่านโดยใช้บอร์ดเกม	๑	๐	๑	๑	๑	.๘๐	สอดคล้อง
๔	ฉันตั้งใจที่จะเชิญชวนเพื่อนในห้องอื่นๆ ใช้บอร์ดเกมเพื่อพัฒนาการอ่าน	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๕	การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ฉันมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการอ่านมากขึ้น	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๖	ฉันจะปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการอ่านของฉันในทางที่ดีขึ้น	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๗	ฉันสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๗	การอ่านหนังสือมีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ของฉัน	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๙	การอ่านหนังสือเป็นการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง
๑๐	ฉันสามารถนำความรู้ไปขยายผลต่อผู้อื่นได้	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐	สอดคล้อง

ผลการพิจารณาค่าสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ/คนที่					รวม	IOC	สรุปผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
๑	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๐	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๒	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๕	๑.๐๐	ใช้ได้
๓	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๕	๑.๐๐	ใช้ได้
๔	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๑	๑	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๕	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๐	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้
๖	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๑	๑	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๗	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๕	๑.๐๐	ใช้ได้
๗	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๑	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้

ผลการพิจารณาค่าสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ/คนที่					รวม	IOC	สรุปผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
๙	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๐	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๑๐	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๐	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้
๑๑	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๑	๑	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๑๒	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๑	๑	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๑๓	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๐	๑	๑	๑	๓	๐.๖๐	ใช้ได้
๑๔	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐๐	ใช้ได้
๑๕	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๕	๑.๐๐	ใช้ได้
๑๖	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๑	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้

ผลการพิจารณาค่าสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ/คนที่					รวม	IOC	สรุปผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
๑๗	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๐	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๑๗	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๐	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้
๑๙	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๕	๑.๐๐	ใช้ได้
๒๐	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๑	๑	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๒๑	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๐	๑	๑	๑	๓	๐.๖๐	ใช้ได้
๒๒	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๑	๑.๐๐	ใช้ได้
๒๓	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๕	๑.๐๐	ใช้ได้
๒๔	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๐	๑	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้

ผลการพิจารณาค่าสอดคล้องของข้อคำถาม (IOC) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญ

ข้อที่	รายการประเมิน	ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ/คนที่					รวม	IOC	สรุปผล
		๑	๒	๓	๔	๕			
๒๕	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๐	๑	๑	๔	๐.๗๐	ใช้ได้
๒๖	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๐	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้
๒๗	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๑	๑	๑	๕	๑.๐๐	ใช้ได้
๒๗	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๑	๐	๐	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้
๒๙	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๐	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้
๓๐	แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการอ่านจับใจความสำคัญมีการใช้ข้อความเหมาะสม ถูกต้องทางภาษา และเหมาะสมกับระดับนักเรียน	๑	๐	๐	๑	๐	๒	๐.๔๐	ใช้ไม่ได้

ผนวก ฉ
ภาพกิจกรรม

การประชุมวางแผนการดำเนินงานการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนโดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

การอบรมเชิงปฏิบัติการสร้างความตระหนักถึงความสำคัญของการอ่าน
ให้กับนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา

การอบรมเชิงปฏิบัติการรณรงค์และเสริมสร้างการมีส่วนร่วมโดยนักเรียนแกนนำส่งเสริมการอ่าน และนักเรียนกลุ่มร่วมพัฒนาทักษะการอ่าน

ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้ช่วยผู้ทรงคุณวุฒิที่ปรึกษางานวิชาการ

๑. น.อ.หญิงจุฬารัตน์ เพชรวิเศษ	ผู้อำนวยการกองศึกษาวิจัยทางยุทธศาสตร์และความมั่นคง ศูนย์ศึกษายุทธศาสตร์ สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๒. พันเอกหญิง พัชรินทร์ สุนทรวรรณ	รองผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

ผู้บริหารและคณาจารย์ที่ปรึกษางานวิชาการ

๑. พลตรี ชยุตรา เสริมสุข	ผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๒. พันเอก อาชวกุล กาญจนาคม	รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๓. พันเอก ศักดาวุฒิ กุมารสิงห์	รองผู้อำนวยการสถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๔. พันเอก กฤชกมล ธรรมานุกูล	ผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๕. นาวาเอกยุทธนพงษ์ นพกุลสถิตย์	ผู้อำนวยการกองการศึกษา สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๖. พันเอก วสันต์ รัตนกุญชร	นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.
๗. นาวาอากาศเอก ศราวุฒ ฤทธาคณานนท์	นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.
๘. พันเอกหญิง ปัทมา ขำเอี่ยม	นปก. ประจำ สปท. ช่วยปฏิบัติราชการ สจว.สปท.
๙. พันเอกหญิง พัชรินทร์ สุนทรวรรณ	รองผู้อำนวยการกองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๐. พันเอก วราทิตย์ บุญประสพ	รองผู้อำนวยการกองการศึกษา สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๑. พันเอกหญิง อนัญญา อ่ำกลิ่น	หัวหน้ากองสนับสนุน สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๒. นาวาโทหญิง สมันตา วีรกุล	หัวหน้าวิจัยและพัฒนาหลักนิยม กองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๓. พันตรี วิทวัส จันทรัฐ	ประจำแผนกเอกสารศึกษาและสารสนเทศ กองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ
๑๔. พันตรี ธวัชชัย รัตนจันทา	ประจำแผนกวิจัยและพัฒนาหลักนิยม กองวิทยาการ สถาบันจิตวิทยาความมั่นคง สถาบันวิชาการป้องกันประเทศ

รายชื่อสมาชิก
คณะนักศึกษาการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรจิตวิทยาความมั่นคง
สำหรับผู้บริหารสถานศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน รุ่นที่ ๑๑
กลุ่มวิชาการที่ ๔

เรื่อง : รูปแบบการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๔ โรงเรียนลาดบัวหลวงไพโรจน์วิทยา โดยใช้บอร์ดเกมทางการศึกษา

๑. นางสาวคณัฐชนน จันทร์ฟ้าเลื่อม	เลขที่ ๗
๒. นางสาวจารุชา สมศรี	เลขที่ ๑๐
๓. นางสาวทัศพร ปูมสีดา	เลขที่ ๑๙
๔. นายปุณยวีร์ ยอดทอง	เลขที่ ๒๙
๕. นางสาวรพีพรรณ กีตา	เลขที่ ๔๐
๖. นายวินัย โพธิ์หมุด	เลขที่ ๔๘
๗. นางสาววีรนุช สุทธพันธ์	เลขที่ ๕๒
๘. นางสิรินทร์ทิพย์ คชรินทร์	เลขที่ ๖๐
๙. นางสาวสุจิตรา สิทธิจันทร์	เลขที่ ๖๔
๑๐. นายศุภเดช อินอิ่ม	เลขที่ ๖๙