



ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์  
เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา

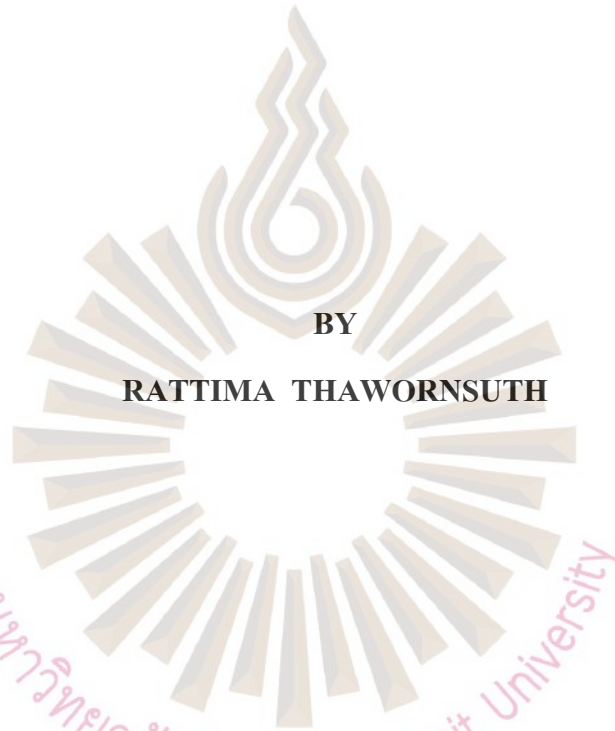


วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม  
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
วิทยาลัยครุสุริยเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต  
ปีการศึกษา 2567



**EFFECTIVENESS OF DR-TA STRATEGY WITH INTERACTIVE MULTIMEDIA  
ON THAI READING COMPREHENSION ABILITY AMONG GRADE 3  
STUDENTS IN A BILINGUAL SCHOOL**



**BY  
RATTIMA THAWORNSUTH**

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT  
OF THE REQUIREMENTS FOR  
THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION  
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION  
SURYADHEP TEACHERS COLLEGE**

**GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2024**

วิทยานิพนธ์เรื่อง

ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์  
เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา

โดย

รัฐติมา ถาวรสุทธิ

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2567

ศ.ดร.จินตวีร์ คล้ายตั้ง  
ประธานกรรมการสอบ

ผศ.ดร.นิภาพร สกลวงศ์  
กรรมการ

ดร.ชิดชไม วิสุตกุล  
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ศ.ดร.สือจิตต์ เพ็ชรประสาน)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
20 สิงหาคม 2567

Thesis entitled

**EFFECTIVENESS OF DR-TA STRATEGY WITH INTERACTIVE MULTIMEDIA  
ON THAI READING COMPREHENSION ABILITY AMONG GRADE 3  
STUDENTS IN A BILINGUAL SCHOOL**

by

RATTIMA THAWORNSUTH

was submitted in partial fulfillment of the requirements  
for the degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

Rangsit University  
Academic Year 2024

---

Prof. Jintavee Khlaisang, Ed.D.  
Examination Committee Chairperson

Asst.Prof. Nipaporn Sakulwongs, Ed.D.  
Member

---

Chidchamai Visuttakul, Ed.D.  
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Prof. Suejit Pechprasarn, Ph.D.)

Dean of Graduate School

August 20, 2024

## กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดีด้วยความกรุณาอย่างสูงจากท่านอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.ชิตชไม วิสตุกุล ซึ่งท่านได้ทุ่มเท เสียสละเวลาในการให้ความรู้ รวมถึงชี้แนะแนวทางและคำปรึกษาอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ตลอดระยะเวลาในการทำวิจัยด้วยความเมตตาและความเอาใจใส่ ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณศาสตราจารย์ ดร.จินตวีร์ คล้ายสังข์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นิภาพร สกลวงศ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข ตั้งแต่โครงร่างวิทยานิพนธ์จนกระทั่งวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิศักดิ์ จันทวงษ์โต, ดร.ณัฏฐพร รุจจนเวท และอาจารย์ ศิริพร ทูเครือ ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยพร้อมทั้งคำแนะนำในการพัฒนาเครื่องมือวิจัย อันส่งผลให้งานวิจัยฉบับนี้มีคุณภาพและบรรลุวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้เป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน อีกทั้งขอขอบคุณเพื่อนครูและนักเรียนในโรงเรียนสองภาษาสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร ที่ให้ความร่วมมือและสนับสนุนในการเก็บรวบรวมข้อมูล ตลอดจนการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้งานวิจัยฉบับนี้มีคุณภาพมากที่สุด

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดาและครอบครัวที่ให้การสนับสนุนและเป็นกำลังใจสำคัญในการทำวิจัยมาโดยตลอด ความสำเร็จในการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยขอโน้มรำลึกถึงพระคุณบิดามารดาและบูรพาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้วยความเคารพยิ่ง

รัฎติมา ถาวรสุทธิ  
ผู้วิจัย

6508741 : รัฐติมา ถาวรสุทธิ  
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบ  
 มีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ  
 ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา  
 หลักสูตร : ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.ชิตชไม วิสุตกุล

**บทคัดย่อ**

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนสองภาษาสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 25 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ จำนวน 8 บทเรียน 2) แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย จำนวน 4 แผน 3) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน สถิติ Kolmogorov-Smirnov Test และค่าสถิติ t-test for dependent samples ผลการวิจัยพบว่า 1) สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์คือ 89/90 2) นักเรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.90, S.D. = 0.27$ )

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 157 หน้า)

คำสำคัญ: ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย, การสอนอ่านแบบ DR-TA, สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์, โรงเรียนสองภาษา

ลายมือชื่อนักศึกษา ..... ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา .....

6508741 : Rattima Thawornsuth  
 Thesis Title : Effectiveness of Dr-Ta Strategy with Interactive Multimedia on Thai Reading Comprehension Ability Among Grade 3 Students in A Bilingual School  
 Program : Master of Education in Curriculum and Instruction  
 Thesis Advisor : Chidchamai Visuttakul, Ed.D.

**Abstract**

The objectives of this research were 1) to develop and assess the effectiveness of interactive multimedia in enhancing Thai reading comprehension ability for grade 3 students, based on the 80/80 criteria; 2) to compare the reading comprehension ability of grade 3 students before and after learning through the DR-TA strategy with interactive multimedia; and 3) to investigate the satisfaction levels of grade 3 students towards learning through the DR-TA strategy with interactive multimedia. The sample consisted of grade 3 students attending a bilingual school in Bangkok, comprising one classroom with twenty-five students. The research instruments included 1) eight interactive multimedia lessons, 2) four Thai lesson plans, 3) a reading comprehension test comprising 20 multiple-choice questions, and 4) a satisfaction questionnaire consisting of 10 items. The statistics used in data analysis were the mean, standard deviation, Kolmogorov-Smirnov Test and t-test for dependent samples. The findings revealed that 1) interactive multimedia proved to be effective based on established standards (89/90); 2) students exhibited higher post-learning reading comprehension ability compared to pre-learning levels, with statistical significance at the 0.05 level; and 3) students expressed the highest level of satisfaction ( $\bar{X} = 4.90, S.D.= 0.27$ ).

(Total 157 pages)

Keywords: Reading Comprehension Ability, DR-TA Strategy, Interactive Multimedia, Bilingual School

Student's Signature ..... Thesis Advisor's Signature .....

## สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
<b>บทที่ 1</b>	
บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	8
1.3 คำถามการวิจัย	9
1.4 สมมติฐานการวิจัย	9
1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย	9
1.6 ขอบเขตการวิจัย	10
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	11
1.8 นิยามศัพท์	12
<b>บทที่ 2</b>	
ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	14
2.1 หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	14
2.2 การอ่านจับใจความสำคัญ	22
2.3 การสอนอ่านแบบ DR-TA	28
2.4 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์	32
2.5 ความพึงพอใจ	40
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	42

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
<b>บทที่ 3</b>	<b>ระเบียบวิธีการวิจัย</b>
	<b>48</b>
3.1	รูปแบบของการวิจัย
	48
3.2	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
	49
3.3	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
	49
3.4	การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
	51
3.5	การเก็บรวบรวมข้อมูล
	58
3.6	การวิเคราะห์ข้อมูล
	59
3.7	การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน
	60
<b>บทที่ 4</b>	<b>ผลการวิจัย</b>
	<b>61</b>
4.1	ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
	61
4.2	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์
	62
4.3	ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์
	66
<b>บทที่ 5</b>	<b>สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ</b>
	<b>68</b>
5.1	สรุปผลการวิจัย
	68
5.2	อภิปรายผลการวิจัย
	69
5.3	ข้อเสนอแนะ
	75

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บรรณานุกรม	77
ภาคผนวก	83
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	84
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัย	89
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	143
ภาคผนวก ง เอกสารการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	155
ประวัติผู้วิจัย	157



## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.1	แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สาระที่ 1 สาระการอ่าน	10
2.1	เรียนรู้อะไรในภาษาไทย	15
2.2	สาระและมาตรฐานการเรียนรู้	16
2.3	สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	17
2.4	ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	19
3.1	แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สาระที่ 1 สาระการอ่าน ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551	54
4.1	ผลการวิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	62
4.2	ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เป็นรายบุคคล	62
4.3	ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติ (t-test) ด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov Test	64
4.4	ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ของนักเรียนทั้งชั้น (n = 25)	65
4.5	ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์	66

## สารบัญรูป

รูปที่	หน้า	
1.1	รูปแสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนที่มีความสามารถด้านการอ่านในระดับต่าง ๆ จากผลการประเมิน PISA 2022	3
1.2	กรอบแนวคิดการวิจัย	9
2.1	ADDIE Model	40



# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

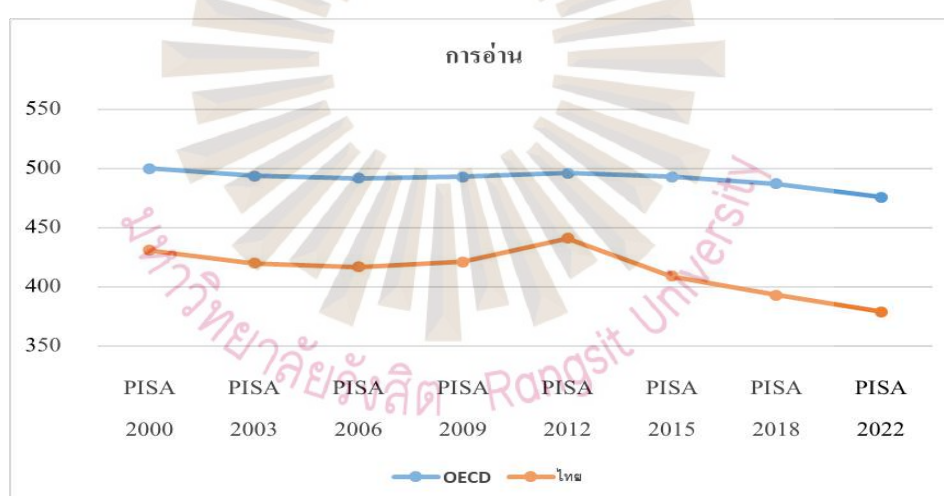
ภาษาไทยเปรียบดั่งหัวใจสำคัญที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติที่ควรค่าแก่การทูลงบำรุงและสืบสานให้คงอยู่คู่สังคมไทย โดยการฝึกฝนการใช้ภาษาให้เกิดความชำนาญและใช้ภาษาไทยนั้นเป็นเครื่องมือในการสร้างคุณค่าให้เกิดการเรียนรู้ในทักษะต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความรู้และความคิดให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ดังที่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักทดสอบทางการศึกษา (2555, น. 22) กล่าวว่า ภาษาไทยเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ตลอดจนเป็นเครื่องมือสำหรับการสื่อสารที่สำคัญของคนไทย อันจะทำให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันของคนในชาติ เป็นเครื่องมือสำหรับการคิด เป็นสมรรถนะที่ต้องศึกษาและฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ เพื่อช่วยให้การเรียนรู้และการแสวงหาความรู้ในศาสตร์อื่น ๆ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพสอดคล้องกับที่ เกวลิน งามพิริยกร และสิทธิกร สุมาลี (2563) ได้กล่าวไว้ว่า คนไทยใช้ภาษาไทยในการติดต่อสื่อสารในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างความเข้าใจและความร่วมมือของคนในชาติ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือพื้นฐานสำคัญที่ช่วยในการแสวงหาประสบการณ์ความรู้จากแหล่งข้อมูลสารสนเทศต่าง ๆ ซึ่งความรู้และวิทยาการทั้งหลายมักถูกถ่ายทอดผ่านการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร เช่น หนังสือบทความหรือวารสาร เป็นต้น ดังนั้น ทักษะที่สำคัญที่สุดในการศึกษาหาความรู้คือ ทักษะการอ่าน

การอ่านเป็นทักษะจำเป็นสำหรับชีวิตมนุษย์ นับเป็นคุณแจดอกสำคัญที่จะช่วยนำพาไปสู่การแสวงหาความรู้ตลอดชีวิต โดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในวัยศึกษาเล่าเรียน ทักษะการอ่านถือเป็นสิ่งจำเป็นในยุคปัจจุบันที่ข่าวสาร ข้อมูล ความรู้ในทุกด้าน ได้เผยแพร่ทั้งในรูปแบบของสิ่งตีพิมพ์ รวมถึงบนเว็บไซต์และอินเทอร์เน็ตต่าง ๆ ดังนั้น ผู้ที่มีทักษะการอ่านจะมีความรอบรู้และทันสมัยอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งการอ่านนั้นยังช่วยยกระดับสติปัญญาให้สูงขึ้น ส่งผลต่อการพัฒนาอาชีพในอนาคต ดังที่ องค์การยูนิเซฟ (2562) ได้กล่าวไว้ว่า การอ่านมีผลต่อพัฒนาการของเด็กและยังเป็นพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งยังช่วยจุดประกายจินตนาการและกระบวนการคิด อันจะช่วยพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์และสามารถนำข้อมูล ความรู้ของการอ่านไปประเมินค่าและนำ

ข้อคิดที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่นเดียวกับที่สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2562) กล่าวถึงความสำคัญของทักษะการอ่านไว้ว่า การอ่านเป็นเครื่องมือที่จำเป็นต่อการพัฒนาความสำเร็จของมนุษย์ บุคคลที่ขาดทักษะการอ่าน ย่อมขาดเครื่องมือที่จะนำไปสู่ความสำเร็จในด้านต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ ภูมิพัฒน์ ธนัญญาอิสสมเดช และอชภิเกียรติ ทองเพิ่ม (2558, น. 309) ที่กล่าวว่า ทักษะการอ่าน เป็นทักษะจำเป็นในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพต้องเกิดจากการมีทักษะการอ่านที่ดี การรู้จักเลือกที่จะอ่านและจับประเด็น คิด วิเคราะห์ แยกแยะ ตลอดจนสังเคราะห์เรื่องที่อ่านได้ ดังนั้น จึงจะเห็นได้ว่าการอ่านที่ดีและมีประสิทธิภาพนั้นมิได้เป็นเพียงการรู้จักตัวอักษรหรือสามารถอ่านคำได้เท่านั้น หากแต่ผู้อ่านต้องมีทักษะในการอ่านจับใจความสำคัญเพื่อจับประเด็นอันเป็นสาระแท้จริงที่ซ่อนอยู่ในถ้อยคำได้ จึงจะถือได้ว่าเป็นการอ่านที่มีประสิทธิภาพ

การอ่านจับใจความสำคัญ ถือเป็นการอ่านขั้นพื้นฐานในการแสวงหาความรู้ที่สำคัญ เนื่องจากการอ่านที่มีประสิทธิภาพนั้น ผู้เรียนหรือผู้อ่านจะต้องจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องและสังเคราะห์เพื่อสรุปสาระสำคัญ จึงจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเรื่องที่อ่านได้อย่างถูกต้อง ดังที่ สิรินรัตน์ น้อยเจริญ (2564, น. 2) ได้กล่าวไว้โดยสรุปว่า การอ่านจับใจความสำคัญ เป็นหัวใจของการอ่านที่จะช่วยต่อยอดไปสู่การอ่านในระดับที่สูงขึ้น ผู้อ่านควรฝึกฝนการอ่านจับใจความสำคัญ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ความหมายของคำ ประโยค และเรื่องราวทั้งหมดในทุกนัยสำคัญจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่ผู้เขียนนำเสนอมาซึ่งผู้อ่านและได้รับสาระของเรื่องอย่างครบถ้วน มิเช่นนั้นแล้วหากผู้อ่านเข้าใจเรื่องที่อ่านผิดไป แม้จะมีหนังสือหรือวรรณกรรมที่ยอดเยี่ยมเพียงใด ก็ไม่มีประโยชน์ ซึ่งสอดคล้องกับที่องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (2562) หรือ OECD ได้กล่าวไว้ในการประเมินสมรรถนะผู้เรียนตามมาตรฐานสากล (PISA) ถึงความฉลาดรู้ด้านการอ่าน (Reading Literacy) ว่าความฉลาดรู้ด้านการอ่านถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต เป็นทักษะที่ต่างจากการอ่านทั่วไปที่มีบริบทเพียงการอ่านออกเขียนได้ เพราะความฉลาดรู้ด้านการอ่านมีแง่มุมการแสดงความสามารถที่กว้างขึ้น ผู้อ่านต้องจับประเด็นอันเป็นสาระสำคัญและทำความเข้าใจในความหมายที่แท้จริงของเนื้อเรื่องได้ ตลอดจนสามารถประเมินคุณภาพ ความน่าเชื่อถือของเรื่องและสะท้อนคิดออกอย่างมีวิจารณญาณ ฉะนั้นจึงแสดงให้เห็นได้อย่างเด่นชัดว่า การอ่านจับใจความสำคัญมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเรียนรู้จึงได้ถูกกำหนดให้เป็นเนื้อหาหนึ่งในการเรียนการสอนวิชาภาษาไทย หากแต่ปัญหาที่มักพบเรื่อยมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน คือการที่นักเรียนนั้นไม่สามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้

ปัญหาการอ่านของเด็กไทยเป็นปัญหาที่ยังคงพบเรื่อยมา ทั้งปัญหาการอ่านสะคำไม่ได้ ปัญหาการอ่านหนังสือไม่ออก และอีกหนึ่งปัญหาที่สำคัญในการอ่านของผู้เรียนคือ อ่านแล้วไม่สามารถสรุปประเด็นจากเรื่องที่อ่านได้ว่าเนื้อเรื่องนั้นเป็นอย่างไร ใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ดังที่ เอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558, น. 3) ได้กล่าวถึงปัญหาของการอ่านไว้ตั้งแต่ในอดีตว่า แม้ว่าการอ่านจับใจความสำคัญนั้นจะมีความสำคัญต่อการศึกษาเล่าเรียนและการแสวงหาความรู้ แต่มักพบว่าการอ่านยังคงมีปัญหาอยู่ เนื่องจากนักเรียนไม่ชอบอ่านหนังสือ นักเรียนส่วนใหญ่จึงไม่สามารถอ่านจับใจความสำคัญหรือสรุปประเด็นจากเรื่องที่อ่านได้ ทำให้ไม่ได้รับประโยชน์จากการอ่านเท่าที่ควร ซึ่งตรงกับที่สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (2562) สรุปไว้ว่า นักเรียนไทยมีปัญหาด้านความเข้าใจและการวิเคราะห์สาระสำคัญของสิ่งที่อ่าน โดยผลการประเมินคะแนนและสัดส่วนนักเรียน พบว่าผลคะแนนด้านการอ่านยังคงต่ำกว่าค่าเฉลี่ยของ OECD ในทุกรอบการประเมินที่ผ่านมา อีกทั้งผลการประเมินด้านการอ่านของนักเรียนไทยมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่องอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนไทยทั้งกลุ่มที่มีคะแนนสูงและกลุ่มที่มีคะแนนต่ำ ต่างก็มีจุดอ่อนอยู่ที่ด้านการอ่านเช่นเดียวกัน



รูปที่ 1.1 รูปแสดงจำนวนร้อยละของนักเรียนที่มีความสามารถด้านการอ่านในระดับต่าง ๆ

จากผลการประเมิน PISA 2022

ที่มา: สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี, 2566

ปัจจุบันความสามารถในการอ่านของผู้เรียนก็ยังคงอยู่ในระดับที่น้อยกว่าความคาดหวัง และยังคงมีปัญหาด้านการอ่านจับใจความสำคัญ ดังที่ จันทรรัตน์ จาคแห และปริญญภาส สีทอง (2565, น. 38) กล่าวว่า จากประสบการณ์ในการสอนรายวิชาภาษาไทยในระดับประถมศึกษา พบว่า

การสอนอ่านจับใจความยังไม่ประสบผลสำเร็จเท่าที่ควร เนื่องจากนักเรียนจำนวนมากไม่สามารถอ่านจับใจความเนื้อเรื่องได้ นักเรียนตอบคำถามจากเรื่องไม่ได้หรือตอบไม่ตรงประเด็นและในปัจจุบันยังพบปัญหาเหล่านี้ได้มากขึ้นเมื่อภาษาต่างประเทศเริ่มเข้ามามีบทบาทในประเทศไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับนักเรียนที่ศึกษาอยู่ในระบบโรงเรียนสองภาษา เนื่องจากนักเรียนเหล่านี้มีปัญหาในการอ่านภาษาไทยมากกว่านักเรียนไทยทั่วไป

สำหรับประเทศไทยที่ภาษาอังกฤษกำลังเข้ามามีบทบาทสำคัญ เนื่องจากกระแสโลกาภิวัตน์และการเข้าร่วมเป็นสมาชิกอาเซียน การเรียนการสอนแบบสองภาษา (Bilingual Education) จึงเป็นหนึ่งในระบบการจัดการศึกษาที่ได้รับความนิยม ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่ใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่หนึ่งและใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่สองควบคู่กันไปเป็นหลักสูตรสองภาษา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย ให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างคล่องแคล่ว แต่ในขณะเดียวกันการใช้สองภาษาควบคู่กันไปกลับส่งผลให้ผู้เรียนใช้ภาษาไทยซึ่งเป็นภาษาที่หนึ่งหรือภาษาแม่ได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ ดังผลการวิจัยของ ไฮไลน์ (Heinlein, 2013, p. 32) ผู้อำนวยการสถาบันคองคอร์ดเพื่อการศึกษาและการพัฒนาการของมนุษย์ ประเทศแคนาดา ที่กล่าวว่า ร้อยละ 90 ของจำนวนเด็กสองภาษา จะถูกภาษาที่สองปิดกั้นการเรียนรู้คำศัพท์ ส่งผลให้คลังคำศัพท์ที่สะสมในระบบสมองของเด็กน้อยกว่าภาษาที่เด็กเลือกใช้ จึงปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เรียนภาษาได้ช้ากว่าเด็กทั่วไป

นอกจากนี้ จากประสบการณ์การสอนภาษาไทยในโรงเรียนสองภาษาแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานครของผู้วิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวนมากยังมีปัญหาในด้านการอ่านจับใจความ โดยนักเรียนส่วนใหญ่จับประเด็นจากเรื่องหรือหาสาระสำคัญของเรื่องไม่ได้หรือไม่ตรงประเด็น เนื่องจากนักเรียนในโรงเรียนสองภาษามักเลือกใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลักในการสื่อสาร อีกทั้งยังชื่นชอบรายวิชาที่เป็นภาษาต่างประเทศมากกว่าภาษาไทย ส่งผลให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ภาษาไทยในการอ่านหรือเขียนน้อย ทำให้มีคลังคำศัพท์ภาษาไทยไม่เพียงพอต่อการใช้ในการอ่าน การเขียนหรือการสื่อสารตามไปด้วย ซึ่งสาเหตุทั้งหมดนั้นส่งผลกระทบโดยตรงต่อความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ สอดคล้องกับที่ จารุดา จันทร์แก้ว, ธนิยา ฤๅณ สุนทร, และชุติมา วัฒนศิริ (2564, น. 72) ที่พบปัญหาลักษณะเดียวกันในการสอนเด็กสองภาษา โดยได้กล่าวไว้ว่า สภาพแวดล้อมของโรงเรียนสองภาษาโดยส่วนใหญ่เน้นใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาหลัก นักเรียนสองภาษาจึงมักจะใช้ภาษาไทยเป็นภาษาที่สอง เป็นเหตุผลให้นักเรียนประสบปัญหาในการเรียนภาษาไทย โดยปัญหาที่พบได้มากที่สุด คือ ปัญหาด้านการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย เนื่องจากนักเรียน ไม่ได้ฝึกสะสมคลัง

คำศัพท์จากการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ดังนั้น จึงเป็นหน้าที่ของครูผู้สอนที่จะต้องตระหนักว่าควรทำอย่างไรให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อภาษาไทยและสามารถอ่านภาษาไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ จนสามารถจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านและนำความรู้เหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ได้ ตามที่ วรรณนิมิตพงษ์กุล (2556, น. 5) กล่าวว่า การสอนการอ่านภาษาไทยให้แก่ นักเรียนสองภาษา ควรเน้นการอ่านให้รู้เรื่อง จับใจความให้ได้ และแสดงความคิดเห็นได้ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เรียนอยากอ่านหนังสือ หลังจากอ่านแล้ว หากพบว่า นักเรียนไม่รู้จักความหมายของคำ ผู้สอนต้องแนะนำวิธีการอ่านจนกระทั่งนักเรียนเห็นความจำเป็นและประโยชน์ของการอ่านภาษาไทยและปลูกฝังให้นักเรียนมีทักษะการอ่านจับใจความสำคัญเพื่อใช้ในการศึกษาต่อในอนาคต

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการได้มีการพยายามใช้หลักสูตรฐานสมรรถนะเพื่อมุ่งเน้นให้ระบบการศึกษาที่จะถูกออกแบบในอนาคตอันใกล้ เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งสร้างสมรรถนะที่เหมาะสมกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต และหนึ่งในด้านที่สำคัญคือ สมรรถนะการคิดขั้นสูงหรือ Higher Order Thinking: HOT เนื่องจากผลการประชุมเวทีเศรษฐกิจโลก World Economic Forum (WEF) -The Global Competitiveness Report 2012-2013 พบว่า การศึกษาของไทยรั้งท้ายอาเซียน และผลการจัดอันดับชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเด็กไทยส่วนใหญ่ขาดทักษะสำคัญในการดำรงชีวิต คือ ทักษะการคิด (จิรวัดน์ สิทธิธรรม, สังเวียน ปิ่นกลาง, และนฤมล อินทร์ประสิทธิ์, 2563, น. 135)

กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Direct Reading- Thinking Activity) จึงเป็นวิธีที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้จริงในการส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยตรง ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดควบคู่กันไป มุ่งสอนให้นักเรียนคิดอย่างเป็นระบบ ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน จากการคาดเดาเนื้อเรื่องล่วงหน้า เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากอ่านเนื้อเรื่องต่อ เพื่อค้นหาคำตอบจากการคาดเดา และที่สำคัญมีขั้นตอนในการแปลความหมาย ซึ่งเป็นอีกหนึ่งขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจถึงสาระที่แท้จริงของเรื่องได้อย่างถูกต้อง โดย Tierney, Readence, and Dishe (1995 อ้างถึงใน กรรณิการ์ ศรีพรหมมุณี และปริญ ทนันชัยบุตร, 2565, น. 14) ได้กล่าวไว้ โดยสรุปว่า กลวิธีการสอนแบบ DR – TA เป็นกลวิธีที่ปรับปรุงขึ้นใหม่จากแนวคิดของ Stauffer (1969) เพื่อใช้ในการสอนอ่านจับใจความสำคัญโดยเฉพาะ ซึ่งจะช่วยพัฒนาในด้านการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ การอ่านอย่างสร้างสรรค์และการสะท้อนคิดจากการอ่าน โดยแบ่งขั้นตอนการสอนอ่านเป็น 2 ช่วงหลัก ได้แก่ ช่วงที่ 1 การพัฒนากระบวนการอ่านและการคิด (Directing the Reading and Thinking Process) ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การคาดเดา 2) การอ่าน 3) การแปลความหมาย และ 4) การตรวจสอบความเข้าใจ

ต่อมาในช่วงที่ 2 คือ การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training) ซึ่งสอดคล้องกับที่ มัชฌิมา สุขสงค์ และจิระพร ชะโน (2563, น. 88) กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมการอ่านแบบ DR-TA เป็นกลวิธีที่สามารถปรับใช้ได้กับการอ่านทุกประเภท ทุกภาษาและทุกระดับความสามารถ โดยมี จุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาการอ่านและฝึกกระบวนการคิด ในการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ โดยการฝึกคาดเดาเนื้อเรื่องโดยใช้ภาพหรือชื่อเรื่อง และอธิบายหรือสอนกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ อภิปรายหรือค้นหาความหมายของคำศัพท์สำคัญ ที่มีความจำเป็นต่อการเข้าใจเนื้อหาและเชื่อมโยง ไปสู่การตรวจสอบความเข้าใจและพัฒนาทักษะการอ่าน

นอกจากนี้ โลกยุคดิจิทัลในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี ดังที่ องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา (2564) หรือ OECD ได้กล่าวไว้ว่า สังคมโลก ในยุคดิจิทัลทำให้ธรรมชาติของการอ่านเปลี่ยนแปลงไป การอ่านของผู้เรียนในยุคปัจจุบันนั้นไม่ เพียงเกี่ยวข้องกับสิ่งสิ่งพิมพ์บนหน้ากระดาษเท่านั้น แต่ได้เปลี่ยนไปเป็นการอ่านจากสื่อดิจิทัลและ สื่อออนไลน์ต่าง ๆ แทน ความรู้และข่าวสารต่าง ๆ ถูกแขวนอยู่ในโลกออนไลน์ที่คนส่วนใหญ่ สามารถเข้าถึงได้โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ เช่น สมาร์ทโฟน, แท็บเล็ตและคอมพิวเตอร์ เป็นต้น โดยมี แอปพลิเคชันมากมายที่ตอบสนองความต้องการที่จะเรียนรู้ที่หลากหลายของผู้คนในสังคม ความรู้ที่ เคยบรรจุไว้ในหนังสือ ตำรา และเอกสารต่าง ๆ ได้ถูกดัดแปลงมาเป็น ไฟล์ดิจิทัลหรือเอกสาร ออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงได้ง่ายและสะดวกรวดเร็ว เพียงแค่คลิกเดียว ซึ่งนักเรียนในยุคปัจจุบันต่าง คำนึงกับการเรียนการสอนผ่านรูปแบบออนไลน์เป็นอย่างดีหลังจากสถานการณ์ โรคระบาดโควิด 19 สื่อออนไลน์จึงได้กลายมาเป็นความสนใจใหม่ที่สามารถดึงดูดใจผู้เรียนในยุคนี้ได้ดี สอดคล้อง กับที่ วิจารย์ พานิช และปิยาภรณ์ มัณฑะจิตร (2563, น. 193) กล่าวไว้ว่า วิธีการเดิมที่ใช้ในการ พัฒนาคนรู้นแก่นั้น ไม่สามารถใช้ได้กับผู้เรียนในยุคดิจิทัล การจัดการศึกษาในปัจจุบันจะต้องเอื้อ ต่อการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณและต้องใช้สื่อหรือเครื่องมือที่ช่วยให้การเรียนสนุกสนาน น่าสนใจถูกจริตเด็กสมัยใหม่

อีกทั้งปัจจุบัน กระทรวงศึกษาธิการ (2566) ได้มีการกำหนดนโยบายทางการศึกษาที่สำคัญ ในการก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ เรียนได้ทุกที่ ทุกเวลา “Anywhere Anytime” โดย การใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้แบบ Hybrid Education ซึ่งเป็นการผสมผสาน การเรียนการสอนแบบเดิมในห้องเรียนร่วมกับการเรียนการสอนออนไลน์ที่ผู้เรียนจะมีโอกาสเข้าร่วม กิจกรรมการเรียนการสอนทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Multimedia) จึงเป็นอีกหนึ่งนวัตกรรมทางการศึกษารูปแบบใหม่ที่สอดคล้องกับนโยบาย

ของกระทรวงศึกษาธิการ ได้เป็นอย่างดี เนื่องจากสามารถครอบคลุมทั้งการสอนแบบปกติในห้องเรียน และการสอนแบบออนไลน์เพื่อรองรับกับสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคต อีกทั้งผู้วิจัยยังเล็งเห็นว่า สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เป็นเครื่องมือสำคัญที่จะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียน ได้ดีกว่าสื่อเดียวที่มีเฉพาะตัวอักษร ตามที่ Mayer (2009 อ้างถึงใน ฌรัฐญา ห่านรัตนสกุล และเทวิช เสวตไอยาราม, 2562, น. 220) กล่าวว่า บุคคลสามารถที่จะเรียนรู้ได้ดีผ่านช่องทางการรับรู้ด้านภาพและเสียง ที่มีลักษณะเชื่อมโยงกับตัวบุคคลหรือมีความน่าสนใจต่อตัวบุคคล ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนาสื่อให้มีลักษณะผสมผสานทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอและเสียง ประกอบต่าง ๆ เข้าไปในสื่อมัลติมีเดียให้มีความสวยงามเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้เรียน อีกทั้งยังเสริมสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เรียนด้วย การเปลี่ยนแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบการอ่านจับใจความสำคัญธรรมดาให้กลายเป็น Gamification หรือกลไกเกม โดยสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์นั้นจะมีตัวช่วยในการนับคะแนนและจัดอันดับคะแนนให้กับผู้เรียนทุกคน ผู้เรียนสามารถดูคะแนนและอันดับของตนเองได้ตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของตนเอง เพื่อเพิ่มคะแนนและลำดับของตนเองให้สูงขึ้นไปเรื่อย ๆ ซึ่งวิธีการนี้ถือเป็นการเสริมแรงทางบวกโดยการนำสิ่งที่ผู้เรียนสนใจมาใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนาผู้เรียน ดังที่ ชลดานันท์น้อย (2563, น. 63) กล่าวว่า การเรียนการสอนแบบธรรมดาไม่สามารถเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้หรือมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อีกต่อไป การใช้ทฤษฎีการเสริมแรงทางบวก โดยการเสนอสิ่งที่คุณเรียนชอบ เพื่อให้ผู้เรียนแสดงพฤติกรรมที่พึงประสงค์ออกมา นั่นคือการมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้อีก และแน่นอนว่าสิ่งที่ผู้เรียนในช่วงวัยประถมศึกษาในยุคนี้นั้นชื่นชอบ คือ เกมและการใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่อสมัยใหม่ที่มีทั้ง ภาพ เสียง วิดีโอและเกม จึงเป็นวิธีการสำคัญที่ใช้ในการพัฒนาผู้เรียนได้ดี

ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับกลวิธีการสอนแบบ DR-TA เป็นอีกหนึ่งวิธีที่จะช่วยพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญได้ดียิ่งขึ้น โดยการสอนแบบ DR-TA เป็นเทคนิควิธีการสอนอ่านจับใจความแบบเป็นลำดับขั้นตอนด้วยการใช้กระบวนการคิดขั้นสูง คือ การคิดสร้างสรรค์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสะท้อนกลับ ผ่านการคาดเดา การแปลความหมาย การอ่าน การสรุปเนื้อเรื่องและการตรวจสอบความเข้าใจของตนเอง เมื่อผนวกกับการนำสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์มาใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการเรียนรู้อาจช่วยให้เกิดกระบวนการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่ผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติทุกขั้นตอนด้วยตนเองผ่านการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยผู้สอนนั้นมีหน้าที่เป็นเพียงโค้ชที่คอยให้คำแนะนำและช่วยเหลือให้นักเรียนให้เกิดทักษะการอ่านจับใจความอย่างถูกต้องและตรงประเด็นเท่านั้น อีกทั้งความ

สนุกสนานและน่าสนใจของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ยังเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจที่จะพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ณีภาพร สุดฤทธิ์, สุนิเทพ ศิริพิพัฒน์กุล, และณัฐพล รำไพ (2565, น. 114) ได้ทำการศึกษาและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ในการจัดการเรียนรู้เชิงรุกให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เป็นการเรียนรู้เชิงรุกที่มีประสิทธิภาพ เนื่องจากสื่อมัลติมีเดียจะประกอบไปด้วยกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ เช่น เกม คำถามแบบฝึกหัดและข้อสอบ ที่นักเรียนสามารถโต้ตอบและเรียนรู้ผ่านสื่อด้วยตนเองได้โดยตรง การจัดบรรยากาศในการเรียนรู้โดยใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ สามารถสร้างความสนใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จึงส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการและมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จากปัญหาและความสำคัญข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการอ่านภาษาไทยพร้อมเสริมสร้างทักษะการคิดขั้นสูงให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต จนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้เพื่อการอ่านในอนาคตได้อย่างแท้จริงสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการอ่านในรายวิชาอื่น ๆ และในชีวิตประจำวันได้อย่างแท้จริง

## 1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

### 1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 หรือไม่

1.3.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.3.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับใด

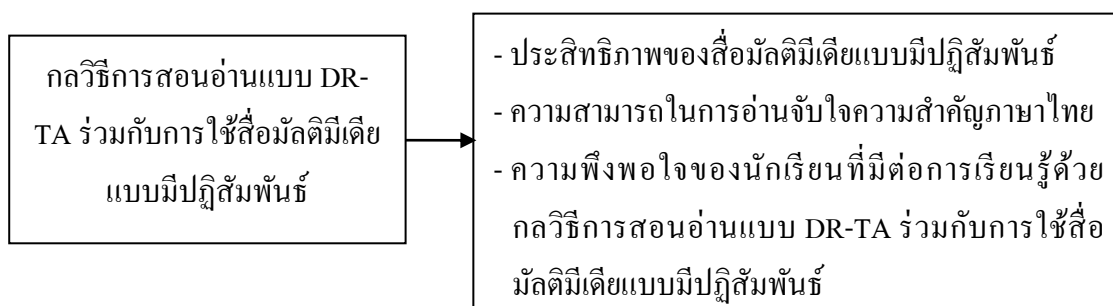
### 1.4 สมมติฐานการวิจัย

1.4.1 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.4.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.4.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมาก

### 1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย



รูปที่ 1.2 กรอบแนวคิดการวิจัย

## 1.6 ขอบเขตการวิจัย

### 1.6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.6.1.1 ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสองภาษาสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 4 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 102 คน

1.6.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสองภาษาสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 25 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

### 1.6.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาในรายวิชาภาษาไทยระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในสาระที่ 1 สาระการอ่าน โดยผู้วิจัยนำมาสร้างแผนการจัดการการเรียนรู้ จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ ใช้จัดการเรียนรู้แผนการเรียนรู้ละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 40 นาที รวม 8 คาบเรียน ดังนี้

ตารางที่ 1.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สาระที่ 1 สาระการอ่าน

สัปดาห์ที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (นาที)
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง สุตรลับสายไหมอร่อย	40
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 2: การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์	40
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย	40
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 2: การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล	40
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์	40
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 2: การสรุปความรู้และข้อคิด	40
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง นิทานชุดลูกกันหายไป	40
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 2: การวิเคราะห์ตัวละคร	40

### 1.6.3 ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์
- 2) ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
- 3) ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

### 1.6.4 ระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย ตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2566 ถึงเดือนธันวาคม 2566

### 1.6.5 สถานที่ในการวิจัย

โรงเรียนสองภาษาแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ

## 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในที่ทำให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนรู้ในรายวิชาอื่น ๆ และในชีวิตประจำวันต่อไปได้

1.7.2 ครูผู้สอนวิชาภาษาไทยมีแนวทางในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญสำหรับนักเรียนในระดับชั้นต่าง ๆ อันเป็นผลที่ทำให้เกิดความก้าวหน้าทางวิชาการ

1.7.3 สถานศึกษามีงานวิจัยที่เป็นแบบแผนในการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทยด้วยการใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตลอดจนเป็นแนวทางให้กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ นำไปประยุกต์ใช้และพัฒนาผู้เรียนต่อไป

## 1.8 นิยามศัพท์

**การสอนอ่านแบบ DR-TA** หมายถึง กลวิธีการสอนอ่านเพื่อพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย โดยแบ่งขั้นตอนการสอนอ่านเป็น 2 ช่วงหลัก ได้แก่ ช่วงที่ 1 การพัฒนากระบวนการอ่านและการคิด ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน คือ 1) การคาดเดา 2) การอ่าน 3) การแปลความหมาย และ 4) การตรวจสอบความเข้าใจ ต่อมาในช่วงที่ 2 คือ การฝึกทักษะที่จำเป็น เป็นช่วงของการรวบรวมข้อมูลหลังจากการอ่าน และทำแบบฝึกหัดเสริมทักษะหรือแบบทดสอบ

**สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์** หมายถึง สื่อที่ใช้ประกอบการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA เป็นสื่อผสมผสานที่ประกอบไปด้วยข้อความ ภาพ วิดีโอและเกมการศึกษาที่ใช้ผ่านโปรแกรม ClassPoint ซึ่งเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียน โดยทำงานร่วมกับโปรแกรม PowerPoint จำนวน 4 บทเรียน ได้แก่ บทเรียนที่ 1 : สูดรลับสายไหมอร่อย, บทเรียนที่ 2 : เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย, บทเรียนที่ 3 : แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ และบทเรียนที่ 4 : นิทานชุดลูกฉันหายไป

**ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย** หมายถึง ความสามารถในการค้นหาสาระของเรื่องที่ผู้เขียนต้องการสื่อมายังผู้อ่าน โดยผู้เรียนต้องบรรลุตามตัวชี้วัดของสาระการอ่านในรายวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้แก่ การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์, การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล, การสรุปความรู้และข้อคิดและการวิเคราะห์ตัวละคร โดยวัดได้จากแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย เป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

**ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยวัดจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อที่ใช้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

โรงเรียนสองภาษา หมายถึง สถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน ที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสานสองภาษา คือ ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาเป็นพื้นฐานในการจัดการเรียนรู้ แต่ใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารและเป็นสื่อในการจัดการเรียนรู้ในทุกรายวิชา ยกเว้นวิชาภาษาไทยและสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมไทย



## บทที่ 2

### ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่องผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบ มีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่ เกี่ยวข้อง โดยนำเสนอผลการศึกษาดังต่อไปนี้

#### 2.1 หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

2.1.1 เรียนรู้อะไรในภาษาไทย

2.1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

2.1.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

2.1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

2.1.5 กระบวนการอ่าน

2.1.6 กระบวนการคิด

#### 2.2 การอ่านจับใจความสำคัญ

2.2.1 ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ

2.2.2 ความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญ

2.2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ

2.2.4 หลักในการอ่านจับใจความสำคัญ

#### 2.3 การสอนอ่านแบบ DR-TA

2.3.1 การสอนอ่านแบบ DR-TA

2.3.2 ประโยชน์ของการสอนอ่านแบบ DR-TA

#### 2.4 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

2.4.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

2.4.2 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

2.4.3 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

2.4.4 หลักการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

## 2.5 ความพึงพอใจ

### 2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

### 2.5.2 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

### 2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

## 2.1 หลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### 2.1.1 เรียนรู้อะไรในภาษาไทย

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551, น. 1-2) ได้กล่าวว่า ภาษาไทยเป็นทักษะที่ต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญให้สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารและการเรียนรู้ในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีทั้งหมด 5 ทักษะ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 เรียนรู้อะไรในภาษาไทย

ทักษะ	สิ่งที่ต้องเรียนรู้
การอ่าน	การอ่านออกเสียงคำ ประโยค การอ่านบทร้อยแก้ว คำประพันธ์ชนิดต่าง ๆ การอ่านในใจเพื่อสร้างความเข้าใจและการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้จากสิ่งที่อ่านเพื่อนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน
การเขียน	การเขียนสะกดตามอักขรวิธี การเขียนสื่อสาร โดยใช้ถ้อยคำและรูปแบบต่าง ๆ ของการเขียน รวมถึงการเขียนเรียงความ ข้อความ รายงานชนิดต่าง ๆ การเขียนตามจินตนาการ การเขียนวิเคราะห์ วิจารณ์ และเขียนเชิงสร้างสรรค์
การฟัง การดูและการพูด	การฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ การพูดแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกลำดับเรื่องราวต่าง ๆ อย่างเป็นเหตุเป็นผล การพูดในโอกาสต่าง ๆ ทั้งเป็นทางการและไม่เป็นทางการและการพูดเพื่อโน้มน้าวใจ

ตารางที่ 2.1 เรียนรู้อะไรในภาษาไทย (ต่อ)

ทักษะ	สิ่งที่ต้องเรียนรู้
หลักการใช้ภาษาไทย	ธรรมชาติและกฎเกณฑ์ของภาษาไทย การใช้ภาษาให้ถูกต้องเหมาะสมกับโอกาสและบุคคล การแต่งบทประพันธ์ประเภทต่าง ๆ และอิทธิพลของภาษาต่างประเทศในภาษาไทย
วรรณคดีและวรรณกรรม	วิเคราะห์วรรณคดีและวรรณกรรมเพื่อศึกษาข้อมูล แนวความคิด คุณค่าของงานประพันธ์ และความเพลิดเพลิน การเรียนรู้และทำความเข้าใจบทเห่ บทร้องเล่นของเด็ก เพลงพื้นบ้านที่เป็นภูมิปัญญาที่มีคุณค่าของไทยซึ่งได้ถ่ายทอดความรู้สึกลึกซึ้งนึกคิด ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี เรื่องราวของสังคมในอดีตและความงดงามของภาษาเพื่อให้เกิดความซาบซึ้งและภูมิใจในบรรพบุรุษที่ได้สั่งสมสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551, น. 1-2

### 2.1.2 สารและมาตรฐานการเรียนรู้

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551, น. 1-2) ได้กำหนดสารและมาตรฐานการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 สารและมาตรฐานการเรียนรู้

ที่	สาระการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้
1	การอ่าน	มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตและมีนิสัยรักการอ่าน
2	การเขียน	มาตรฐาน ท 2.1 ใช้กระบวนการเขียน เขียนสื่อสาร เขียนเรียงความ ย่อความ และเขียนเรื่องราวในรูปแบบต่าง ๆ เขียนรายงานข้อมูลสารสนเทศ และรายงานการศึกษาค้นคว้าอย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 2.2 สารและมาตรฐานการเรียนรู้ (ต่อ)

ที่	สาระการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้
3	การฟัง การดูและการพูด	มาตรฐาน ท 3.1 สามารถเลือกฟังและดูอย่างมีวิจารณญาณ พูดแสดงความรู้ ความคิดความรู้สึกใน โอกาสต่าง ๆ อย่างมี วิจารณญาณ และสร้างสรรค์
4	หลักการใช้ภาษาไทย	มาตรฐาน ท 4.1 เข้าใจธรรมชาติของภาษาและหลักภาษาไทยการเปลี่ยนแปลงของภาษาและพลังของภาษา ภูมิปัญญาทางภาษา และรักษาภาษาไทยไว้เป็นสมบัติของชาติ
5	วรรณคดีและวรรณกรรม	มาตรฐาน ท 5.1 เข้าใจและแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์วรรณคดี และวรรณกรรมไทยอย่างเห็นคุณค่า และนำมาประยุกต์ใช้ใน ชีวิตจริง

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551, น. 1-2

### 2.1.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักทดสอบทางการศึกษา (2555, น. 3) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ไว้ดังตารางต่อไปนี้

### ตารางที่ 2.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

ที่	สมรรถนะ	คำอธิบาย
1	การสื่อสาร	ความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษา ถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์อันจะเป็น ประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับ หรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผล และความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพ โดย คำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคมอ่าน

ตารางที่ 2.3 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน (ต่อ)

ที่	สมรรถนะ	คำอธิบาย
2	การคิด	ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสม
3	การแก้ปัญหา	ความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม
4	การใช้ทักษะชีวิต	ความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคม ด้วยการส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
5	การใช้เทคโนโลยี	ความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

ที่มา: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักทดสอบทางการศึกษา, 2555, น. 3

#### 2.1.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551, น. 10-12) ได้กำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามสาระที่ 1 การอ่าน มาตรฐาน ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่าน

สร้างความรู้ ความคิด เพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิตให้มีนิสัยรักการอ่าน  
ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ภาษาไทย

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรอง ง่าย ๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว	การอ่านออกเสียงและการบอกความหมายของคำ คำคล้องจอง ข้อความและบทร้อยกรองง่าย ๆ ที่ ประกอบด้วยคำพื้นฐานเพิ่มจาก ป.2 ไม่น้อยกว่า
	2. อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน	1,200 คำ รวมทั้งคำที่ใช้เรียนรู้ในกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่นประกอบด้วย - คำที่มีรูปวรรณยุกต์และไม่มีรูปวรรณยุกต์ - คำที่มีตัวสะกดตรงตามมาตราและไม่ตรงตาม มาตรา - คำที่มีพยัญชนะควบกล้ำ - คำที่มีอักษรนำ
ป.3	3. ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิง เหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน	การอ่านจับใจความจากสื่อต่าง ๆ เช่น - นิทานหรือเรื่องเกี่ยวกับท้องถิ่น
	4. ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเน เหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดย ระบุเหตุผลประกอบ	- เรื่องเล่าสั้น ๆ - บทเพลงและบทร้อยกรอง - บทเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น
	5. สรุปความรู้และข้อคิดจาก เรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ใน ชีวิตประจำวัน	- ข่าวและเหตุการณ์ประจำวันในท้องถิ่นและชุมชน
	6. อ่านหนังสือตามความสนใจ อย่างสม่ำเสมอและนำเสนอ เรื่องที่อ่าน	อ่านหนังสือตามความสนใจ เช่น - หนังสือที่นักเรียนสนใจและเหมาะสมกับวัย - หนังสือที่ครูและนักเรียนกำหนดร่วมกัน
	7. อ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและ ปฏิบัติ ตาม คำสั่ง หรือ ข้อเสนอแนะ	อ่านข้อเขียนเชิงอธิบายและปฏิบัติหรือข้อเสนอแนะ - คำแนะนำต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน - ประกาศ บัญชีโฆษณา และคำขวัญ

ตารางที่ 2.4 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	8. อธิบายความหมายของข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ	การอ่านข้อมูลจากแผนภาพ แผนที่และแผนภูมิ
	9. มีมารยาทในการอ่าน	มีมารยาทในการอ่าน เช่น <ul style="list-style-type: none"> <li>- ไม่อ่านเสียงดังรบกวนผู้อื่น</li> <li>- ไม่เล่นกันขณะที่อ่าน</li> <li>- ไม่ทำลายหนังสือ</li> <li>- ไม่ควรแย่งอ่านหรือชะโงกหน้าไปอ่าน ขณะที่ผู้อื่นกำลังอ่านอยู่</li> </ul>

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2551, น. 10-12

### 2.1.5 กระบวนการอ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551, น. 62-63) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านว่า การอ่านเป็นกระบวนการที่ผู้อ่านต้องใช้ความรู้และประสบการณ์ทางภาษา เพื่อทำความเข้าใจกับสิ่งที่เรากำลังอ่าน ตั้งแต่ชื่อเรื่อง จุดประสงค์ของเรื่อง รวมถึงการตีความและสาระสำคัญอันเป็นความหมายที่แท้จริงของเรื่องได้ ซึ่งกระบวนการอ่านมีขั้นตอน ดังนี้

1) การเตรียมการอ่าน ผู้อ่านจะต้องทำศึกษาทุกองค์ประกอบของสิ่งที่อ่าน ตั้งแต่ชื่อเรื่อง คำนำ สารบัญ เพื่อทำความเข้าใจเบื้องต้นและวางแผนเกี่ยวกับสิ่งที่อ่านว่า เรื่องที่อ่านนั้นมีลักษณะแบบใด เหมาะกับผู้อ่านในช่วงวัยไหน มีความยาวหรือความยากง่ายมากน้อยเพียงใด จากนั้นจึงตั้งเป้าหมายของการอ่านว่าต้องการอ่านเพื่อความบันเทิงหรืออ่านเพื่อหาประสบการณ์ความรู้

2) การอ่าน หลังจากกำหนดเป้าหมายของการอ่านแล้ว ผู้อ่านสามารถกำหนดช่วงเวลาที่ต้องการอ่านได้ตามความสะดวก ซึ่งในขณะที่อ่านนั้นผู้อ่านต้องใช้ประสบการณ์เดิมของตนเองมาช่วยในการอ่าน โดยต้องใช้ความรู้ในการอ่านคำ การแบ่งจังหวะและวรรคตอนที่ถูกต้อง

รวมถึงการตีความหมายของคำจากบริบทแวดล้อมเพื่อจับใจความสำคัญและทำความเข้าใจของเรื่องที่อ่าน

3) การแสดงความคิดเห็น หลังจากการอ่านนั้น สิ่งที่คุณผู้อ่านควรทำคือการตั้งคำถามหรือข้อสังเกตจากเรื่อง โดยอาจใช้วิธีการเขียนแสดงความคิดเห็นหรือการพูดคุยเพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองกับผู้อื่น ถือเป็น การขยายความคิดจากการอ่าน

4) การอ่านสำรวจ การอ่านหนังสือจบในครั้งแรกอาจไม่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจในสิ่งที่อ่านอย่างถ่องแท้ ดังนั้น ผู้อ่านควรอ่านหนังสือซ้ำอีกครั้ง หรือเลือกอ่านเฉพาะบางเหตุการณ์ของเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ โดยการตรวจสอบคำ การใช้ภาษาและการลำดับเรื่อง

5) การขยายความคิด สิ่งที่สำคัญที่สุดในการอ่านคือการที่ผู้อ่านมองเห็นคุณค่าของการอ่าน และได้รับข้อคิดและประโยชน์จากสิ่งที่อ่าน เพื่อนำไปปรับใช้และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน รวมถึงนำความรู้จากสิ่งที่อ่านไปต่อหลังการอ่าน เช่น นำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะหรือเขียนบทละคร เพื่อให้ได้ความรู้ ประสบการณ์และมุมมองชีวิตที่กว้างขึ้น

### 2.1.6 กระบวนการคิด

กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (2551, น. 62) ได้กล่าวถึงกระบวนการคิด ที่เชื่อมโยงกับทักษะทางภาษา โดยสามารถสรุปได้ว่า ทักษะทางภาษาไทย ประกอบด้วย ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน ซึ่งทุกทักษะล้วนต้องใช้กระบวนการคิดมาเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะ เนื่องจากการที่ผู้เรียนจะเป็นผู้อ่าน ผู้เขียน ผู้ฟัง หรือผู้พูดที่ดีได้ จะต้องเริ่มจากการเป็นผู้ที่มีความคิดที่ดีก่อน ดังนั้น กระบวนการสอนภาษาจึงต้องสอนให้ผู้เรียนมีทักษะการคิด โดยสอนให้เป็นผู้บริโภคข้อมูลข่าวสารที่ฉลาดรอบรู้และทันโลก ทันเหตุการณ์ รู้จักกลั่นกรอง รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ และใช้ความรู้ ความสามารถ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียนมาใช้ในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าข้อมูล

จากการศึกษาสามารถสรุปได้ว่า สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้กำหนดหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยไว้ โดยมุ่งเน้นทั้ง 5 สาระ คือ การอ่าน การเขียน การฟัง การดูและการพูด หลักการใช้ภาษาไทยและวรรณคดีและวรรณกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทักษะการอ่านของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้มีการกำหนดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางไว้

อย่างชัดเจนว่า ผู้เรียนที่ศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จะต้องบรรลุตามตัวชี้วัดในสาระการอ่าน ข้างต้น โดยการอ่านที่คืบหน้า ผู้อ่านจะต้องใช้กระบวนการร่วมกับกระบวนการคิดอ่าน โดยการตีความ ให้รู้ถึงจุดประสงค์ของการอ่าน และใช้ประสบการณ์เดิมเป็นประสบการณ์ทำความเข้าใจกับเรื่องที่ อ่านเพื่อนำความรู้จากเรื่องที่อ่าน ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

## 2.2 การอ่านจับใจความสำคัญ

### 2.2.1 ความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ

กระทรวงศึกษาธิการ (2559) ได้ให้ความหมายของการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่าน จับใจความ เป็นกระบวนการอ่านเพื่อสรุปใจความสำคัญของเรื่องเพื่อความเข้าใจความหมายของข้อความหรือเนื้อ เรื่อง โดยอ่านอย่างแล้วจับประเด็นจากเรื่องที่อ่านว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อใดอย่างไร ให้ได้ใจความ ชัดเจน จนสามารถตั้งคำถาม ตอบคำถาม และลำดับเหตุการณ์ได้ถูกต้อง

ธนิยา เยาคำ (2560) ได้ให้นิยามของการอ่านจับใจความไว้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็น ความสามารถในการสร้างความหมายจากสิ่งที่อ่าน เป็นการอ่านที่ผู้อ่านต้องพยายามมุ่งค้นหาเจตนาของ ผู้เขียนในแง่มุมต่าง ๆ ให้ครบถ้วนทั้งความหมายตามตัวอักษรและความหมายตามบริบท โดยผู้อ่าน จะต้องใช้ทักษะและกระบวนการต่าง ๆ เพื่อสร้างความคิดรวบยอดของเรื่อง แล้วสรุปเนื้อหา ลำดับ เหตุการณ์หรือบอกรายละเอียดที่สำคัญของเรื่องให้ได้ โดยการเชื่อมโยงข้อมูลกับประสบการณ์ ส่วนตัว

Reese, Jasmine, and Panayiota (2020) ได้กล่าวถึง การอ่านจับใจความสำคัญ โดยสรุปได้ว่า การจับใจความสำคัญ คือกระบวนการอ่าน ที่ต้องใช้สองทักษะควบคู่กัน คือการอ่านข้อความและ ประมวลผลข้อความ กล่าวคือ เป็นการอ่านที่ไม่ได้เป็นเพียงการอ่านคำหรือประโยคเพียงผิวเผิน หากแต่ต้องใช้การคิดอย่างมีวิจารณญาณเพื่อทำความเข้าใจความหมายของสิ่งที่อ่าน ทั้งความ โดยตรงและความหมายโดยนัย เพื่อให้เข้าใจถึงวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของเรื่องเนื่องจากหากผู้อ่าน เพียงแค่สามารถอ่านเรื่องได้ แต่ไม่รู้ว่าความหมายของสิ่งที่อ่าน นั่นถือว่าไม่สามารถบรรลุ จุดประสงค์หรือเป้าหมายของการอ่าน

จากการศึกษาความหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ สรุปความได้ว่า การอ่าน จับใจความสำคัญ เป็นกระบวนการอ่านรูปแบบหนึ่งที่ถือเป็นพื้นฐานของการอ่านทุกรูปแบบ โดยเป็นการอ่านที่ต้องใช้ทักษะการคิดควบคู่กัน ไปเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่องและหาใจความสำคัญที่ผู้เขียนต้องการสื่อมายังผู้อ่าน เพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องอย่างถ่องแท้ จนสามารถตั้งคำถามหรือตอบคำถามของเรื่องและเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์ในเรื่องได้ รวมถึงสามารถประเมินความน่าเชื่อถือของเรื่องได้ว่าเป็นข้อเท็จจริงหรือข้อคิดเห็นและนำไปสู่การวิเคราะห์ วิจารณ์เนื้อเรื่องซึ่งเป็นทักษะการอ่านขั้นสูงต่อไป

### 2.2.2 ความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญ

ชนิยา เยาคำ (2560) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญไว้ว่า การอ่านเป็นหัวใจสำคัญสำหรับการศึกษาล่าเรียนในทุกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการอ่านจับใจความสำคัญถือได้ว่าเป็นเครื่องมือสำคัญที่จำเป็นต้องใช้ในพัฒนาความรู้ ความคิด และสติปัญญาของผู้เรียนเป็นการเปิดโลกแห่งการเรียนรู้ ช่วยขยายองค์ความรู้และเพิ่มพูนประสบการณ์ เพราะการอ่านจับใจความสำคัญจะช่วยทำให้เกิดความรู้ที่ลึกซึ้งและกว้างขวางยิ่งขึ้นกว่า ช่วยให้ผู้เรียนทราบข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสถานการณ์ต่าง ๆ นำไปสู่ความประสบความสำเร็จในการเรียนรวมไปถึงการประกอบอาชีพในอนาคต

ถนอมวงศ์ ถ้ายอดมรรคผล (2561) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญไว้สอดคล้องกันว่า ความสำเร็จในการเรียนของนักเรียนอย่างหนึ่งอยู่ที่ความสามารถในการอ่านจับใจความ การอ่านจับใจความเป็นการอ่านเพื่อทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องในระดับต้นและเป็นพื้นฐานสำหรับการอ่านในระดับสูงต่อไป เป็นการอ่านที่ผู้เรียนสามารถใช้ในการพัฒนาตนเองทั้งในด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม ถ้านักเรียนไม่สามารถจับใจความสำคัญของเนื้อเรื่องที่อ่านได้ อาจส่งผลให้มีเจตคติไม่ดีต่อการอ่านและส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในทุกรายวิชา เนื่องจากไม่สามารถสามารถอ่านเพื่อวิเคราะห์ วิจารณ์หรือประเมินค่าของสิ่งที่อ่านได้

Yiğit and Durukan (2023) กล่าวถึงความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญไว้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นรากฐานสำหรับการอ่านในชีวิตของเด็ก ทั้งการอ่านเล่นและการอ่านในรายวิชาวิชาอื่น ๆ เกือบทุกวิชา การส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความสามารถในการอ่านจับใจความตั้งแต่ยังเด็ก มีส่วนสำคัญในการปูทางไปสู่ความสำเร็จในอนาคตของผู้เรียน เนื่องจากเด็กไม่เพียงแค่ว่านรู้ที่จะอ่านออกเสียงคำหรือประโยคเท่านั้น แต่พวกเขาควรตีความและค้นหาความหมายที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

จากเนื้อหา รวมถึงรู้จักตั้งคำถามเพื่อระบุดังต่าง ๆ เช่น แนวคิดหลักของเรื่อง จุดประสงค์ของผู้เขียน มุมมองของเรื่อง และบทสรุปของโครงเรื่อง

จากการศึกษาความสำคัญของการอ่านจับใจความสำคัญ สรุปได้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญเป็นทักษะที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตในปัจจุบันสำหรับคนทุกวัย ทุกระดับความสามารถ การอ่านจับใจความสำคัญเป็นตัวช่วยสำคัญที่สามารถใช้ได้ทั้งการหาความรู้และหาความจรรโลงใจ ผู้อ่านควรฝึกทักษะการอ่านเพื่อให้สามารถจับใจความของเรื่องที่อ่านได้ เพราะจะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านเข้าใจกับเนื้อหาและวัตถุประสงค์ที่แท้จริงของเรื่องได้ อันจะส่งผลให้ผู้อ่านได้รับความบันเทิงหรือความรู้ที่ผู้เขียนต้องการสื่อสารมายังผู้อ่านได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และนำความรู้ที่ได้นั้นไปใช้ในการพัฒนาตนเองให้ประสบความสำเร็จในการเรียน การประกอบอาชีพและการดำรงชีวิตต่อไป

### 2.2.3 จุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ

กอบกุล สกกุลแก้ว (2553) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความสำคัญไว้หลายประเด็น โดยสรุปได้ดังนี้

- 1) เพื่อให้ฝึกการหาประเด็นสำคัญของเรื่องที่อ่าน โดยผู้อ่านสามารถบอกรายละเอียดของเรื่องที่อ่านว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน อย่างไร ให้ละเอียดและชัดเจน จึงจะแสดงได้ว่าผู้อ่านมีความเข้าใจเรื่องที่อ่าน
- 2) เพื่อฝึกทักษะในการอ่านและการตอบคำถามให้ถูกต้อง ชัดเจน ตรงประเด็น
- 3) เพื่อให้ฝึกการย่อความหรือสรุปความจากเรื่องที่อ่าน โดยสามารถบอกได้ว่าเกิดเหตุการณ์สำคัญอะไรในเรื่องที่อ่านได้ โดยไม่ต้องระบุดetailที่ไม่จำเป็น
- 4) เพื่อฝึกการคาดการณ์หรือทำนายเนื้อเรื่องว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นในเรื่อง เหตุการณ์ต่อไปจะเป็นอย่างไร และเรื่องที่อ่านนั้นจะลงเอยในรูปแบบใดเพื่อเสริมสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
- 5) เพื่อฝึกวิเคราะห์ข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นจากเรื่อง เพื่อประเมินความน่าเชื่อถือของสิ่งที่อ่านและแสดงข้อคิดเห็นประกอบได้
- 6) เพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์และความชำนาญในการอ่าน ทำให้อ่านได้คล่องแคล่วและรวดเร็วยิ่งขึ้น

7) เพื่อส่งเสริมการสะสมคลังคำศัพท์ ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักหาความหมายของคำศัพท์ โดยใช้หนังสืออ้างอิงจากพจนานุกรม

8) เพื่อนำสิ่งที่ได้จากการอ่านไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน เช่น สามารถความรู้หรือข้อคิดที่ได้จากการอ่านไปใช้ในการแก้ปัญหาหรือปรับปรุงการดำเนินชีวิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9) เพื่อปลูกฝังและส่งเสริมให้ผู้เรียนมีนิสัยรักการอ่าน

กระทรวงศึกษาธิการ (ม.ป.ป. อ้างถึงใน ปณิธาน หินผา, 2564) ได้อธิบายถึง บทบาทของการอ่านที่มีความสำคัญต่อการดำรงชีวิต ซึ่งแต่ละบุคคลก็จะมีจุดมุ่งหมายในการอ่านที่แตกต่างกัน โดยจุดมุ่งหมายของการอ่านที่สำคัญมี ดังนี้

1) การอ่านเพื่อหาความรู้ เช่น การอ่านจากหนังสือ ตำราเรียน วารสารวิชาการ สารคดี งานวิจัยประเภทต่าง ๆ หรือในปัจจุบันอาจเป็นการอ่านผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้ผู้อ่านมีมุมมอง การอ่านและแนวคิดที่กว้างขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันได้

2) การอ่านเพื่อความบันเทิง เช่น การอ่านหนังสือประเภทสารคดีท่องเที่ยว นวนิยาย เรื่องสั้น หนังสือการ์ตูน บทประพันธ์ บทเพลง แม้จะเป็นการอ่านเพื่อความบันเทิงแต่ยังมีการ สอดแทรกสาระความรู้หรือแนวคิดที่สำคัญในเรื่องที่อ่านด้วย

3) การอ่านเพื่อทราบข่าวสารหรือความคิด เช่น การอ่านหนังสือประเภทบทความ บทวิจารณ์ หนังสือพิมพ์หรือวารสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่สอดคล้องกับความคิดและความชอบของตนเอง

4) การอ่านเพื่อจุดประสงค์เฉพาะ เช่น การอ่านที่แสดงถึงเรื่องที่ผู้อ่านสนใจหรือ อยากรู้ เช่น การอ่านหนังสือหลักสูตรการทำอาหาร หนังสือการเย็บปักถักร้อย เป็นต้น เพื่อนำความรู้ หรือข้อมูลไปใช้ประโยชน์หรือใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

จากการศึกษาจุดมุ่งหมายของการอ่านจับใจความสำคัญ สรุปได้ว่า สรุปได้ว่าจุดมุ่งหมาย ของการอ่านนั้นมักแตกต่างกันไปตามความสนใจของแต่ละบุคคล ประกอบไปด้วยการอ่านเพื่อหา ความรู้ การอ่านเพื่อความบันเทิง การอ่านเพื่อทราบข่าวสารหรือความคิดหรือ การอ่านเพื่อ จุดประสงค์เฉพาะแต่ละครั้ง โดยการอ่านจับใจความสำคัญนั้นสามารถใช้ได้การอ่านทุกรูปแบบ เพื่อประโยชน์ในหลาย ๆ ด้าน ของผู้อ่าน เช่น เพื่อฝึกการตั้งคำถาม ฝึกการจับประเด็นสำคัญ แล้วนำ ข้อคิดที่ได้ไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

## 2.2.4 หลักในการอ่านจับใจความสำคัญ

ปิยนันท์ ปานนิ่ม (2562) กล่าวว่า การอ่านจับใจความเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งการอ่านจับใจความสำคัญให้มีประสิทธิภาพนั้น มีหลักในการอ่านจับใจความ ดังนี้

- 1) กำหนดเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของการอ่านให้ชัดเจน เพื่อเป็นการกำหนดแนวทางในการอ่าน จะทำให้ผู้อ่านหาสาระสำคัญหรือคำตอบที่ต้องการค้นหาได้รวดเร็วยิ่งขึ้น
- 2) สำรวจองค์ประกอบของสิ่งที่อ่านคร่าว ๆ เช่น ชื่อเรื่อง คำนำ สารบัญ ภาคผนวก รวมถึงทำความเข้าใจเกี่ยวกับประเภทและลักษณะของสิ่งที่กำลังอ่านด้วยว่าเป็นสื่อประเภทใด เช่น สารคดี บทความวิชาการ หรือสื่อบันเทิง เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องได้ดียิ่งขึ้น
- 3) ใช้ทักษะทางภาษาในการแปลความหมายหรือตีความหมายของคำ ประโยคและเรื่องราวในเรื่อง ทั้งที่เป็นความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย
- 4) ใช้ความรู้และประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังอ่าน มาใช้ในการอ่านจับใจความสำคัญ จะทำให้จับใจความสำคัญได้ครบถ้วน

สิรินรัตน์ น้อยเจริญ (2564) ได้กล่าวว่า การจับใจความสำคัญ เป็นการอ่านที่มุ่งค้นหาสาระหลักของเรื่อง โดยได้กำหนดแนวทางในการอ่านจับใจความให้ผู้อ่านได้ปฏิบัติตามไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นตอนการสำรวจ ผู้อ่านควรเริ่มอ่านเรื่องคร่าว ๆ แล้วสังเกตคำ กลุ่มคำหรือประโยคสำคัญที่ โดยอาจสังเกตจากคำที่มีลักษณะเด่น เช่น คำที่มีการขีดเส้นใต้ คำที่มีการทำตัวหนาหรือตัวเอน ซึ่งคำเหล่านี้เป็นคำสำคัญที่สามารถนำไปใช้ในการสรุปใจความสำคัญได้

ขั้นที่ 2 ขั้นการอ่านจับใจความสำคัญ ผู้อ่านควรอ่านเนื้อหาของเรื่องโดยละเอียดอีกครั้ง โดยนำความรู้จากขั้นตอนการสำรวจที่ได้พิจารณาความหมายของคำ กลุ่มคำหรือประโยคสำคัญทั้งความหมายทางตรงและความหมายที่นัยไว้แล้ว เรียบเรียงเหตุการณ์และสรุปความคิดรวบยอด

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปความ หลังจากอ่านจับใจความสำคัญแล้ว ผู้อ่านควรทบทวนและตรวจสอบความถูกต้องและครบถ้วนว่าจับประเด็นได้ครอบคลุมหรือไม่ หลังจากนั้นผู้อ่านต้องรวบรวมความคิดและเขียนสรุปสาระสำคัญออกมาให้สั้นที่สุด โดยตัดส่วนที่เป็นการอธิบาย ขยายความออกไป เลือกใช้เฉพาะส่วนที่เป็นแก่นของเรื่องเท่านั้น

Reese et al. (2020) ได้อธิบายขั้นตอนในการอ่านที่ช่วยให้ผู้อ่าน โดยเฉพาะเด็กในวัยเรียนสามารถจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ดียิ่งขึ้น ตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) การทำนาย เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนคาดคะเนเรื่องราว จากสิ่งที่ได้รับ เช่น หัวข้อเรื่อง ปกหนังสือหรือ รูปภาพ โดยครูอาจตั้งคำถาม เช่น “คุณคิดว่าหนังสือเล่มนี้จะเกี่ยวกับอะไร” หรือ “คุณคิดว่าจะเกิดอะไรขึ้น/ถ้า ...” เป็นต้น การคาดคะเนจะช่วยสร้างความสนใจและสร้างจุดประสงค์ในการอ่าน

2) การเชื่อมโยงกับความรู้เดิม เมื่อนักเรียนอ่านหนังสือหรือข้อความ นักเรียนจะได้สัมผัสกับข้อมูลที่เคยเรียนรู้มาแล้ว ครูต้องช่วยให้นักเรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองกับบางสิ่งในเรื่อง เพื่อช่วยให้เข้าใจเนื้อหาที่อ่าน เช่น ความรู้เกี่ยวกับคำ สถานที่ สัตว์หรือเหตุการณ์ ตัวอย่างเช่น หากนักเรียนรู้จักคำว่า “กระดูก” เมื่อพวกเขาอ่านคำศัพท์ใหม่ เช่น “โครงกระดูก” ความรู้เดิมเกี่ยวกับกระดูกของพวกเขาจะถูกใช้เพื่อช่วยให้พวกเขาเข้าใจคำศัพท์ใหม่

3) การตั้งคำถาม การถามและตอบคำถามเกี่ยวกับเรื่องที่อ่านเป็นอีกหนึ่งขั้นตอนที่ช่วยให้นักเรียนมุ่งความสนใจไปที่ความหมายของข้อความ และมีความพยายามในการสืบค้นเพื่อหาคำตอบ อีกทั้งการตั้งคำถามยังเป็นตัวช่วยในการค้นหาสาระสำคัญของเรื่องให้ครบทุกประเด็นด้วย

4) การแสดงภาพ เป็นขั้นตอนที่ใช้เพื่อเพิ่มความเข้าใจในการอ่าน โดยครูต้องให้นักเรียนจินตนาการและสร้างภาพในใจจากสิ่งที่พวกเขาอ่านจาก ซึ่งช่วยให้นักเรียนเข้าใจ จดจำ รายละเอียดและสรุปผลจากสิ่งที่อ่านได้

5) การระบุแนวคิดหลักและการสรุป เป็นการให้นักเรียนระบุใจความหลักจากสิ่งที่อ่าน โดยเรียบเรียงออกมาเป็นคำตอบตามความเข้าใจของตนเอง โดยพิจารณาเลือกเฉพาะข้อมูลที่สำคัญเพื่อให้ได้ใจความที่สั้นที่สุด ซึ่งวิธีนี้สามารถใช้ได้ทุกช่วงเวลาของการอ่าน ไม่ได้ใช้เฉพาะตอนท้ายเรื่องเท่านั้น ครูจึงควรสอนให้เด็กสรุปเรื่องราวตลอดทั้งเรื่องเพื่อช่วยในการจับใจความสำคัญของเรื่องให้ครบทุกประเด็น

จากการศึกษาหลักในการอ่านจับใจความสำคัญ สรุปได้ว่า การอ่านจับใจความสำคัญมีขั้นตอนสำคัญ ตามลำดับ ดังนี้ การตั้งเป้าหมายในการอ่าน การสำรวจลักษณะและองค์ประกอบของสิ่งที่อ่าน การอ่าน การตีความหมายของข้อความ และขั้นตอนสุดท้ายคือการสรุปความออกมาให้ได้ใจความสำคัญของเรื่องที่สั้น กระชับ และตรงประเด็น ซึ่งในแต่ละขั้นตอนสามารถใช้กลวิธีต่าง ๆ เพื่อช่วยให้สามารถอ่านจับใจความสำคัญได้ดียิ่งขึ้น เช่น การทำนายเหตุการณ์ การตั้งคำถาม หรือการสร้างภาพในใจ เป็นต้น

## 2.3 การสอนอ่านแบบ DR-TA

### 2.3.1 การสอนอ่านแบบ DR-TA

เอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558) ได้อธิบายที่มาและแนวคิดแนวของวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading - Thinking Activity) ไว้ว่า วิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA เป็นวิธีการสอนเพื่อฝึกทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยเฉพาะ ถูกคิดค้นโดยสตาฟเฟอร์ (Stauffer, 1969) เพื่อใช้ในการฝึกนักเรียนให้มีการอ่านอย่างมีวิจารณญาณ โดยใช้กระบวนการคิดก่อนการอ่าน ขณะอ่าน และหลังการอ่าน ซึ่งขั้นตอนการสอนอ่านแบบ DR-TA มีดังนี้

1) ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ในการอ่าน ครูและผู้เรียนจะเป็นผู้กำหนดวัตถุประสงค์และความต้องการของการอ่านร่วมกัน จากนั้น ใช้สื่อประเภทต่าง ๆ เช่น ชื่อเรื่อง รูปภาพ แผนที่ กราฟเพื่อฝึกคาดเดาเนื้อหา

2) ขั้นแนะนำหลักการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และสื่อ ครูควรแนะนำวิธีการอ่านที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการอ่าน ได้แก่ การอ่านคร่าว ๆ (Skimming) นักเรียนจะอ่านโดยกวาดสายตารวดเร็ว, การอ่านข้าม (Scanning) นักเรียนจะอ่านเฉพาะส่วนที่สำคัญอย่างละเอียด และการอ่านเพื่อศึกษา (Study) นักเรียนจะต้องอ่านทบทวนอีกครั้งเพื่อพิจารณาเนื้อหา

3) ขั้นสังเกตการ ครูต้องสังเกตพฤติกรรมการอ่านของนักเรียนทุกช่วงของการอ่าน โดยสังเกตการใช้อัตราเร็วในการอ่าน สังเกตการความต้องการและการขอความช่วยเหลือ เช่น ในระหว่างการอ่าน หากนักเรียนมีข้อสงสัยเรื่องความหมายของคำศัพท์ ครูควรให้ข้อชี้แนะหรือชี้แจงบริบทของเรื่องเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ใหม่เกี่ยวกับคำศัพท์

4) ขั้นพัฒนาความเข้าใจในการอ่าน ครูต้องส่งเสริมให้นักเรียนตรวจสอบวัตถุประสงค์หรือแก้ไขวัตถุประสงค์ให้ตรงตามที่กำหนดร่วมกัน จากนั้นให้นักเรียนทำความเข้าใจบทอ่านและพัฒนาแนวความคิดรวบยอด หากยังไม่เข้าใจต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนสอบถามหรือค้นหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูลอื่น ๆ เพิ่มเติม

5) ขั้นกิจกรรมเสริม เช่น การตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน การอภิปรายหรือสนทนาเกี่ยวกับเรื่อง รวมถึงการทำแบบฝึกหัดอ่านหรือฝึกเขียนเพิ่มเติม เพื่อเสริมทักษะทางการอ่านและการคิด ได้แก่ การคาดคะเนหรือการอนุมานความน่าจะเป็น ความมีเหตุผล การหาข้อมูลสนับสนุน การหาความหมายของคำศัพท์ โดยการใช้บริบทของหรือ โครงสร้างทางภาษา และพจนานุกรม รวมถึงการสรุปข้อมูลโดยใช้ภาษาของตนเอง

ธนาริป เสือขำ (2564) ได้อธิบายถึงกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ที่นิยมให้กันในปัจจุบันว่า Tierney & Eirnet (1995) ได้พัฒนาวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA หรือ Directed Reading-Thinking Activity ขึ้นมาใหม่ โดยปรับเปลี่ยนจากทฤษฎีดั้งเดิม ซึ่งได้แบ่งขั้นตอนการสอนออกเป็น 2 ช่วงหลัก ดังนี้

ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิด (Directing the Reading-Thinking Process)

ขั้นที่ 1 การคาดเดา ครูนำนักเรียนเข้าสู่กระบวนการอ่านด้วยการฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์จากการฝึกคาดเดาของนักเรียน โดยการให้นักเรียนสังเกตภาพหน้าปกหนังสือหรือข้อความตอนใดตอนหนึ่ง แล้วให้นักเรียนคาดเดาว่าเรื่องที่กำลังจะอ่านนั้นเกี่ยวกับอะไร

ขั้นที่ 2 การอ่าน นักเรียนเริ่มอ่าน โดยครูอาจแบ่งเนื้อเรื่องไม่ให้มีความยาวจนเกินไป และใช้วิธีการคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไป ซึ่งครูต้องพยายามดึงความคิดของนักเรียนออกมาด้วยการตั้งคำถามให้นักเรียน ได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องให้ได้มากที่สุด

ขั้นที่ 3 การแปลความหมาย การไม่รู้ความหมายเป็นตัวแปรสำคัญของการเข้าใจสาระสำคัญของเรื่องผิด ครูจึงต้องให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องอีกครั้ง เพื่อหาความหมายของคำศัพท์ที่ไม่เข้าใจและเพื่อทบทวนหรือตรวจสอบการคาดเดาของตนเองด้วย ซึ่งครูมีหน้าที่สังเกตการทำงานและให้ความช่วยเหลือได้หลากหลายวิธี เช่น ให้นักเรียนดูรูปภาพหรืออ่านประโยคอีกครั้ง ให้นักเรียนเปิดพจนานุกรมหรือครูยกตัวอย่างบริบทที่ใกล้เคียงกับเรื่องเพื่อให้นักเรียนเข้าใจมากขึ้น

ขั้นที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจ หลังจากการอ่าน ครูต้องนักเรียนปิดเรื่องที่อ่านและครูตรวจสอบความเข้าใจของนักเรียนผ่านการตั้งคำถาม โดยการถามเป็นรายบุคคลหรือถามร่วมกันเป็นกลุ่ม

นอกจากนี้ หากเนื้อเรื่องมีความยาวหลายหน้า ให้ครูแบ่งการสอนเป็นเนื้อหาหรือคาบเรียนย่อย โดยให้นักเรียนปฏิบัติตามขั้นที่ 1-4 ซ้ำอีกจนจบเนื้อเรื่องทั้งหมด

ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training) ในช่วงที่สองเป็นช่วงของการรวบรวมข้อมูลหลังจากการอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมดและทบทวนความเข้าใจในการอ่านเพื่อเป็นการเสริมทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนให้ถูกต้องและแม่นยำมากขึ้น โดยการให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบ

Fitri (2020) กล่าวถึงการสอนอ่านแบบ DR-TA หรือ The Directed Reading Thinking Activity ไว้ว่าเป็นกลวิธีการสอนอ่านที่ช่วยส่งเสริมความคิดของผู้เรียนแบบมีทิศทาง ช่วยให้ผู้เรียนรู้จักตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อความหรือเรื่องที่อ่าน รู้จักการคาดการณ จากนั้นลงมืออ่านเพื่อยืนยันหรือ

ห้กล้างการคาดคะเน โดยครูควรแบ่งการอ่านออกเป็นส่วนเล็ก ๆ ให้เหมาะสมกับปริมาณและความยากง่ายของเรื่อง เพื่อให้ให้นักเรียนมีเวลาคิดและประมวลผลข้อมูล และสิ่งที่สำคัญของการสอนโดยใช้กลวิธีนี้ ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดอย่างอิสระและไม่กดดันผู้เรียนว่าต้องระบุหรือคาดคะเนเหตุการณ์ที่ถูกต้องเท่านั้น ซึ่งการสอนอ่านแบบ DR-TA แบ่งเป็นขั้นตอนหลัก ดังนี้

D - DIRECT กระตุ้นความคิดของผู้เรียนก่อนอ่าน โดยได้ฝึกให้คาดเดาชื่อเรื่อง หัวข้อเรื่อง ภาพประกอบหรือสื่ออธิบายอื่น ๆ ต่อไป โดยครูถามคำถามปลายเปิดเพื่อชี้แนะผู้เรียนการคาดคะเนเนื้อเรื่อง เช่น “จากหัวข้อนี้ คุณคิดว่าหนังสือเรื่องนี้จะเกี่ยวกับอะไร”

R - READING ให้นักเรียนอ่านเนื้อเรื่องส่วนแรกที่กำหนดไว้ จากนั้นครูควรตั้งคำถามเกี่ยวกับข้อมูลเฉพาะของเรื่องเพื่อให้ผู้เรียนสามารถจับประเด็นสำคัญของเรื่องได้ หลังจากนั้นให้ผู้เรียนประเมินการคาดคะเนของตนเองว่าถูกต้องหรือไม่ เช่น ควรเพิ่มเติมข้อมูลตรงไหน เพื่อให้การคาดคะเนของเราถูกต้องมากขึ้น ซึ่งกระบวนการนี้ควรดำเนินต่อไปและทำซ้ำจนกว่าผู้เรียนจะอ่านแต่ละส่วนของเนื้อเรื่องจนจบ โดยอาจให้ผู้เรียนอ่านและคิดด้วยตนเองหรือทำงานร่วมกันเป็นคู่หรือเป็นกลุ่มตามความเหมาะสม

T - THINKING กระบวนการคิดจะปรากฏอยู่ในทุกส่วนของกิจกรรมการอ่าน โดยเฉพาะในช่วงสุดท้ายของการอ่านที่เป็นการสะท้อนคิด ที่ผู้เรียนจะต้องรวบรวมความคิดจากการอ่านสิ่งที่อ่านมาทั้งหมด โดยครูควรตั้งคำถามหรือให้ผู้เรียนย้อนกลับไปอ่านเรื่องคร่าว ๆ อีกครั้ง ถ้าจำเป็น เพื่อตรวจสอบความเข้าใจและให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับการคาดคะเนของตนเอง เช่น “การคาดคะเนของนักเรียนเปลี่ยนไปหรือไม่ อย่างไร” หรือ “อะไรทำให้นักเรียนเปลี่ยนใจจากสิ่งที่คาดการณ์ไว้ในตอนแรก” เป็นต้น

A - ACTIVITY เป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการอ่านหลังการทำกิจกรรม เช่น การทำแบบฝึกหัด หรือทำแบบทดสอบ เป็นต้น

จากการศึกษาการสอนอ่านแบบ DR-TA สรุปความได้ว่า การสอนอ่านแบบ DR-TA หรือ Directed Reading-Thinking Activity เป็นกลวิธีที่สร้างขึ้นเพื่อการสอนอ่านจับใจความ โดยเฉพาะโดยมุ่งส่งเสริมให้นักเรียนใช้กระบวนการคิด เพื่อนำไปสู่การจับใจความสำคัญของเรื่อง ซึ่งมีขั้นตอนในการสอน 2 ช่วงหลัก ได้แก่ ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิดแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ 1) การคาดเดา 2) การอ่าน 3) การแปลความหมาย 4) การตรวจสอบความเข้าใจ และในช่วงที่ 2 เป็นการฝึกทักษะที่จำเป็น โดยนำสิ่งที่สรุปใจความสำคัญได้มาใช้ในการทำแบบฝึกหัด ซึ่งทุกขั้นตอนนักเรียนจะเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ครูจะมีหน้าที่เป็นเพียงผู้คอยชี้แนะเท่านั้น

### 2.3.2 ประโยชน์ของการสอนอ่านแบบ DR-TA

กอบกุล สกุลแก้ว (2553) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนอ่านแบบ DR-TA ไว้ว่า วิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading-Thinking Activity) เป็นการสอนที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ทางภาษา (Language Experience Approach) ซึ่งมีประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมการคิด เด็กทุกคนมีความสามารถทางภาษาที่ติดตัว เมื่อได้รับการกระตุ้นความคิด จะทำให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นหรือคาดเดาไปถึงสถานการณ์อื่น ๆ ได้
- 2) สร้างเสริมประสบการณ์และความรู้ได้ เด็กทุกคนสามารถระลึกถึงประสบการณ์เดิมที่เคยประสบพบเจอหรือเรียนรู้มาและสร้างความรู้ใหม่ที่ได้จากการอ่านได้
- 3) ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีจุดหมาย เด็กสามารถทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างมีจุดหมาย โดยสามารถคาดเดา วางแผนและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อน ๆ ได้
- 4) ส่งเสริมการตรวจสอบข้อมูลด้วยตนเอง เด็ก ๆ สามารถเรียนรู้ได้จากการถามคำถาม ประมวลความคิด และสร้างแนวความคิดใหม่ และตรวจสอบข้อมูลหรือความคิดเห็นของตนเองได้จากการตั้งคำถามหรือคำชี้แนะของครู
- 5) ส่งเสริมการประเมินข้อเท็จจริงและการอนุมาน เด็กสามารถพิจารณาสถานการณ์หรือข้อมูลที่อ่านได้ โดยการประเมินความน่าเชื่อถือ สามารถแยกแยะเรื่องถูก-ผิด ความยุติธรรม-อยุติธรรม ใช่-ไม่ใช่ สำเร็จ-ไม่สำเร็จ และตัดสินใจได้ด้วยตนเอง
- 6) เสริมสร้างความสนใจและการมีส่วนร่วม ทำให้เด็กมีความสนใจและมีส่วนร่วมกับการอ่าน เนื่องจากในทุกขั้นตอน นักเรียนจะเป็นผู้ลงมือกระทำโดยมีครูเป็นเพียงผู้ชี้แนะเท่านั้น

Yazdani and Mohammadi (2015) ได้กล่าวถึงจุดเด่นและข้อดีของการสอนอ่านแบบ DR-TA ไว้ดังนี้

- 1) เป็นกลวิธีการสอนที่อ่านที่จูงใจให้นักเรียนรักการอ่านเนื่องจาก นักเรียนจะสนุกกับการทำนายและค้นหาคำทำนายของพวกเขาถูกต้องหรือไม่
- 2) เป็นกลวิธีการสอนที่ยืดหยุ่น โดยสามารถใช้สอนเป็นรายบุคคล เป็นคู่ เป็นกลุ่มเล็ก ๆ หรือกับทั้งชั้นเรียน นอกจากนี้ยังสามารถใช้ในเรื่องใดก็ได้และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้อ่านทุกระดับ
- 3) ช่วยส่งเสริมทักษะการคิด เนื่องจากนักเรียนได้ไตร่ตรองข้อความ/เรื่องราว คาดคะเนเหตุการณ์และเปลี่ยนหรือแก้ไขการคาดคะเนของตนเองใหม่

4) ช่วยจัดระเบียบความคิดและสร้างความคิดเชิงวิพากษ์ เนื่องจากนักเรียนต้องฝึกอ่านแบบแบ่งย่อเนื้อหา และนำความรู้ทั้งหมดมารวบรวมสรุปความคิด

Vista (2021) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการสอนอ่านแบบ Directed Reading-Thinking Activity ไว้สอดคล้องกัน ว่าเป็นการสอนอ่านที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนกระตือรือร้นและอยากอ่านหนังสือมากขึ้น เป็นการช่วยเสริมสร้างทักษะการอ่านและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) คิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) และสะท้อนกลับ (Reflective Thinking) ไปพร้อมกันโดยเปิดโอกาสให้นักเรียนใช้ประสบการณ์และความรู้เดิมของตนเองมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ อีกทั้งยังสอนให้นักเรียนตรวจสอบความเข้าใจของตนเองโดยไม่ต้องขอความช่วยเหลือจากครู

จากการศึกษาประโยชน์ของการสอนอ่านแบบ DR-TA สรุปความได้ว่า การสอนอ่านแบบ DR-TA หรือ Directed Reading-Thinking Activity เป็นการสอนที่มีประโยชน์อย่างมากต่อผู้เรียนทุกระดับ ใช้ได้กับการสอนทุกรูปแบบทั้งแบบรายบุคคลหรือแบบกลุ่ม โดยเป็นการสอนอ่านที่มุ่งส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการอ่านจับใจความสำคัญโดยตรง พร้อมกับส่งเสริมผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ทั้งการคิดอย่างมีวิจารณญาณ การคิดสร้างสรรค์และการสะท้อนกลับ ในการใช้ความรู้เดิมของตนเองมาใช้ในการคาดคะเน การอ่านและสร้างองค์ความรู้ใหม่ขึ้นมา ซึ่งการสอนด้วยวิธีนี้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้เรียนจะได้ลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนการอ่านด้วยตนเอง และยังเกิดความท้าทายและสนุกสนานจากการทำกิจกรรมการอ่านด้วย

## 2.4 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

### 2.4.1 ความหมายของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

ราชบัณฑิตยสถาน (2549) บัญญัติศัพท์ “Interactive Multimedia” ขึ้นใหม่ว่า “สื่อประสมเชิงโต้ตอบ” หรือ “สื่อประสมปฏิสัมพันธ์” เป็นศัพท์บัญญัติเทคโนโลยีสารสนเทศ หมายถึง การโต้ตอบระหว่างสื่อกับผู้ใช้ โดยที่ผู้ใช้มีการโต้ตอบ หรือควบคุมการทำงานของสื่อ นั้น โดยคอมพิวเตอร์ เช่น การโต้ตอบระหว่างผู้เรียนกับบทเรียนที่นำเสนอด้วยคอมพิวเตอร์ และมีผลป้อนกลับหรือมีการเลือกอ่านข้อความจากแผ่นซีดี หรือเว็บเพจ

ปีนนท์ ปานนัม (2562) ได้อธิบายถึงสื่อมัลติมีเดีย ไว้ว่า มัลติมีเดีย คือ การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย ตัวอักษร (Text) ภาพนิ่ง (Still Image) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) เสียง (Sound) และวิดีโอ (Video) โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์โดยเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างสื่อกับผู้เรียน

Wahyuni (2020) ได้ให้ความหมายของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ไว้ว่า Interactive Multimedia เป็นส่วนหนึ่งของระบบการทำงานผ่านซอฟต์แวร์ในคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นข้อมูลที่หลากหลาย ทั้งข้อความ รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหวและวิดีโอ ที่ถูกควบคุมการทำงานโดยผู้ใช้งาน

จากการศึกษาความหมายของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เป็นการใช้ระบบคอมพิวเตอร์เป็นฐานในการนำเสนอสารสนเทศ โดยต้องใช้เทคโนโลยีมากกว่าหนึ่งอย่างในการนำเสนอ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพนิ่ง กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียงประกอบ หรือวิดีโอ ผสมผสานกันอย่างมีระบบ ในลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบระหว่างผู้ใช้โปรแกรม

#### 2.4.2 องค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

วทันยา ขำพงษ์ไผ่ (2563) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ไว้ว่า มีลักษณะเป็นสื่อหลายมิติ โดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

1) ข้อความ (Text) เป็นสิ่งพื้นฐานที่สำคัญ เนื่องจากเป็นสื่อที่ให้ความหมายชัดเจนตามเนื้อหา มีรูปแบบและสีของตัวอักษรให้เลือกมากมายตามความต้องการ มีความสำคัญในการสร้างความรู้ความเข้าใจโดยตรงกับผู้ใช้งาน

2) ภาพนิ่ง (Still Image) หรือภาพกราฟิก (Graphics) ที่ไม่มีการเคลื่อนไหว มีบทบาทสำคัญต่อสื่อเป็นอย่างมาก ภาพจะรับรู้ได้ด้วยการมองเห็น สามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร จึงเป็นส่วนช่วยเสริมให้เข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น และยังช่วยดึงดูดความสนใจได้มากกว่าตัวอักษร

3) ภาพเคลื่อนไหวหรือภาพแอนิเมชัน (Animation) เป็นภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจและจูงใจผู้ชมได้มากกว่าภาพนิ่ง ช่วยในการดึงดูดความสนใจให้แก่งานสื่อประสมได้เป็นอย่างดี

4) เสียง (Audio/Sound) เช่น เพลงบรรเลง เสียงพูด เสียงบรรยาย เสียงพากย์ เป็นต้น ช่วยทำให้เกิดบรรยากาศที่น่าสนใจในการรับรู้ทางหู

5) วิดีทัศน์ (Video) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของสื่อมัลติมีเดีย เนื่องจากวิดีโอในระบบดิจิทัล สามารถนำเสนอได้ทั้งข้อความ รูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ประกอบกับเสียงได้สมบูรณ์มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ซึ่งเป็นการนำเสนอที่ใกล้เคียงกับธรรมชาติการรับรู้ของมนุษย์มากที่สุด

6) ส่วนต่อประสาน (Interface) จะปรากฏบนจอภาพเพื่อให้ผู้ใช้งานควบคุมสื่อมัลติมีเดียมีหลายรูปแบบ เช่น แถบเลื่อน (Scroll Bars) และสัญรูป (Icon) ต่าง ๆ เป็นต้น ถือการเชื่อมโยงหลายมิติ ให้ผู้ใช้งานเชื่อมโยงไปยังข้อมูลที่ต้องการ

Abdul, S. and Abdul, A. (2020) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ไว้ว่า เป็นสื่อโต้ตอบทางคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ต ที่สร้างขึ้นจากการนำสื่อหลากหลายรูปแบบมาผสมกันให้มีความน่าสนใจ โดยมีส่วนประกอบของสื่อหลายชนิด ได้แก่ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว กราฟิก แอนิเมชัน ข้อความดิจิทัล วิดีโอ และเสียง

จากการศึกษาองค์ประกอบของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เป็นสื่อประสมที่ประกอบด้วยข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียง วิดีทัศน์ และส่วนต่อประสาน โดยสามารถแสดงข้อมูลและนำเสนอได้อย่างหลากหลาย ทำให้สามารถดึงดูดและสร้างความสนใจให้กับผู้ใช้งานได้เป็นอย่างดี

#### 2.4.4 ประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

โกเมธ ดกโบราณ (2560) กล่าวว่า การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อเป็นสื่อในการสอนทำให้การสอนมีประสิทธิภาพและสามารถนำเสนอเนื้อหาได้ลึกซึ้งมากกว่าการสอนตามปกติ โดยการใช้สื่อมัลติมีเดียมีประโยชน์ต่อผู้เรียน ดังนี้

- 1) ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบเชิงรุก (Active Learning)
- 2) เป็นแบบจำลองการนำเสนอหรือตัวอย่างที่เป็นแบบฝึกและการสอนที่ไม่มีแบบฝึก
- 3) มีภาพประกอบ เสียง หรือวิดีโอที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น
- 4) สามารถพัฒนาการตัดสินใจและการแก้ปัญหาของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ

- 5) ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง
- 6) สร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

วทันยา ขำพงษ์ไผ่ (2563) ได้กล่าวถึงจุดเด่นและประโยชน์ของการใช้สื่อมัลติมีเดียไว้หลากหลายประเด็น ดังนี้

- 1) สามารถเข้าถึงได้ง่ายและรวดเร็ว โดยมีคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตหรือเว็บไซต์เป็นแหล่งข้อมูลหรือแหล่งการเรียนรู้
- 2) ผู้สอนเปลี่ยนบทบาทตนเองจากการเป็นผู้ถ่ายทอดข้อมูลมาเป็นผู้ช่วยเหลือผู้เรียน
- 3) มีกิจกรรมที่หลากหลายและมีลักษณะที่แปลกใหม่ เป็นการเร้าความสนใจของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนอย่างเหมาะสม
- 4) นำเสนอในลักษณะเทคโนโลยีหลายมิติ ได้แก่ ข้อความ กราฟิก แผนภูมิ แผนภาพ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหวและเสียง โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับลักษณะของเนื้อหาบทเรียน
- 5) มีการให้การเสริมแรงกับผู้เรียน เช่น การได้คะแนนสะสมหรือแต้มสะสมเมื่อทำกิจกรรมหรือแบบทดสอบถูกต้อง
- 6) มีการจัดระเบียบเนื้อหาในแต่ละบทเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้มากขึ้น เช่น มีการสร้างสรรค์เนื้อหาใหม่ที่น่าสนใจ มีการแบ่งย่อยเนื้อหาให้สั้น กระชับ ง่ายต่อการเรียนรู้
- 7) มีการให้ผลย้อนกลับทันที (Immediate Feedback) หลังจากที่ผู้เรียนได้กระทำกิจกรรมในบทเรียนหรือทำแบบทดสอบหลังการเรียนรู้

Abdul, S. and Abdul, A. (2020) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ไว้ ดังนี้

- 1) เสริมสร้างให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมและการเรียนรู้ จากการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียที่น่าสนใจ
- 2) ช่วยพัฒนาผลการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้น
- 3) ช่วยทำให้บทเรียนที่ยาก ถูกแบ่งออกเป็นบทเรียนย่อยที่ง่ายต่อความเข้าใจมากขึ้น
- 4) ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยนักเรียนสามารถกำหนดการเรียนรู้ของตนเองได้
- 5) เหมาะกับการเรียนรู้ทุกรูปแบบและทุกระดับ เปิดโอกาสให้ผู้คนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น

จากการศึกษาประโยชน์ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์สรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดียเป็นสื่อที่มีรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งข้อความ รูปภาพ วิดีโอและเสียง ซึ่งมักถูกออกแบบให้มีความสวยงาม มีสีสันและลูกเล่น จึงทำให้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียน ได้ดีกว่าสื่อชนิดอื่น สามารถตอบสนองรูปแบบทางการเรียนของนักเรียนที่แตกต่างกัน ผู้เรียนจะได้ลงมือทำกิจกรรมเองซึ่งเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยตนเองแบบเชิงรุก นอกจากนี้ยังเป็นสื่อที่ทันสมัย เข้าถึงได้ง่ายทุกที่ ทุกเวลาผ่านการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ต ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้ามาเรียนรู้และทบทวนบทเรียนได้ตลอดเวลา

#### 2.4.4 หลักการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

โกเมธ ดกโบราณ (2560) กล่าวว่า การพัฒนาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียทางการศึกษาหรือการออกแบบการเรียนการสอนในระบบมัลติมีเดียในปัจจุบัน มีโปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ช่วยให้สามารถออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดียได้ง่ายขึ้น โยชน์ตอนสำคัญในการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย มีดังนี้

##### 1) ขั้นตอนการวางแผนประกอบด้วย

1.1) กำหนดเป้าหมาย

1.2) วิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

1.3) วิเคราะห์ขอบข่ายเนื้อหารายวิชาที่สอน

1.4) วิเคราะห์ปัจจัยอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น ทรัพยากรที่ใช้ บุคลากร

งบประมาณหรือความพร้อมด้านเทคโนโลยี เป็นต้น

##### 2) ขั้นตอนการออกแบบ

2.1) กำหนดรูปแบบและกลวิธีในการสอน

2.2) วางโครงสร้างของบทเรียน

2.3) เขียนแผนผังการทำงาน (Flow Chart)

2.4) ร่างส่วนประกอบต่าง ๆ ในหน้าจอ

2.5) เขียนแผนโครงเรื่อง (Stories Board)

##### 3) ขั้นตอนการพัฒนา

3.1) เตรียมสื่อในการนำเสนอเนื้อหา

3.2) เตรียมกราฟิกที่จะใช้ตกแต่งหน้าจอ

3.3) เขียนและสร้างโปรแกรม

### 3.4) ทดสอบการใช้งานเบื้องต้น

#### 4) ขั้นตอนการประเมิน

4.1) ประเมินคุณภาพของสื่อด้วยตนเองหลังการทดสอบการใช้งาน

4.2) หาประสิทธิภาพของสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ ทั้งการประเมินด้านเนื้อหา ด้านการออกแบบ ด้านการใช้งาน

4.3) ทดลองใช้กับผู้เรียน โดยการทดสอบนำร่องก่อนการทดสอบภาคสนาม

4.4) ปรับปรุงแก้ไขต่อไป

ปิยนันท์ ปานนิ่ม (2562) ได้กล่าวถึงหลักในการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียไว้ สอดคล้องกันว่า ADDIE Model คือ กระบวนการที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี เพื่อนำไปสร้างเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นการวิเคราะห์ (Analysis) ผู้สร้างสื่อมัลติมีเดียจะต้องจะต้องระบุปัญหา โดยการวิเคราะห์ถึงจุดมุ่งหมายในการพัฒนาสื่อ เช่น กลุ่มเป้าหมายคือใคร ความต้องการหรือความสนใจของกลุ่มเป้าหมายคืออะไร เป็นต้น

2) ขั้นการออกแบบ (Design) เป็นการนำใช้ข้อมูลจากขั้นการวิเคราะห์มาออกแบบเป็นสื่อหรือผลงาน เช่น การกำหนดภาพพื้นหลัง การเลือกขนาดและรูปแบบอักษร และส่วนประกอบอื่น ๆ สิ่งที่ต้องคำนึง เช่น ภาพ เสียง หรือวิดีโอ เป็นต้น

3) ขั้นการพัฒนา (Development) เป็นขั้นตอนในการนำสิ่งที่ออกแบบไว้มาเข้าสู่กระบวนการการใช้โปรแกรมสร้างบทเรียน โดยในระหว่างการพัฒนาควรมีการทดลองใช้และนำมาปรับปรุงบทเรียนก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

4) ขั้นการนำไปใช้ (Implementation) เมื่อออกแบบและพัฒนาบทเรียน พร้อมทั้งแก้ไขบทเรียนตามเหมาะสมแล้ว จึงนำบทเรียนไปใช้งานจริง

5) ขั้นการประเมินผล (Evaluation) จะครอบคลุมอยู่ในทุกกระบวนการของการออกแบบและพัฒนาบทเรียน ประกอบด้วย การประเมินระหว่างออกแบบ (Formative) และการประเมินผลในภาพรวม (Summative) หลังจากการใช้งานสื่อแล้ว เพื่อพัฒนาและปรับปรุงการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดียในครั้งต่อไป

จิราพรรณ วาสนาบุญส่งเสริม (2563) ได้กล่าวถึง Mayer (2009) นักจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกันที่ได้ศึกษาและเสนอองค์ประกอบด้านกระบวนการทางปัญญาที่มีผลต่อการรับรู้ข้อมูลของ

ผู้เรียน โดยได้เสนอแนวทางในการสร้างสื่อมัลติมีเดียที่มีประสิทธิภาพและสามารถสร้างประสิทธิผลให้เกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนได้ ดังนี้

1) Coherence การสร้างสื่อควรใส่เฉพาะรายละเอียดที่จำเป็นเท่านั้น เพราะการใส่สิ่งที่ไม่จำเป็นต่อการเรียนรู้จะส่งผลให้ผู้เรียนรับข้อมูลที่มากเกินไปจนเกิดความจำเริญ โดยอาจใช้คำสำคัญแล้วอาศัยการอธิบายแทน

2) Signaling คือ เน้นส่วนที่สำคัญ ส่วนไหนที่สำคัญให้เน้นส่วนนั้นให้ผู้เรียนเห็นได้ง่ายและชัดเจน เช่น อาจจะเป็นการทำสี หรือเอาลูกศรชี้ การทำเช่นนี้จะทำให้ผู้เรียนรู้ว่าส่วนไหนเป็นส่วนสำคัญ ส่วนไหนที่เราอยากให้สังเกตและจดจำซึ่งจะช่วยให้การเรียนรู้เป็นไปได้อย่างขึ้น

3) Redundancy การใช้เสียงบรรยายภาพจะช่วยเสริมการเรียนรู้ เนื่องจากในระหว่างที่ฟัง ตาของเราจะโฟกัสไปที่ภาพ ส่วนหูเราก็จะรับรายละเอียดข้อมูล และเทียบรายละเอียดนั้นกับภาพที่เรามองดู ทำให้เกิดความเข้าใจในภาพนั้นมากขึ้น

4) Spatial Contiguity ข้อความที่ใช้อธิบายส่วนประกอบต่าง ๆ นั้นควรอยู่ใกล้ภาพไม่ควรทำแยกออกมา เพราะการทำแยกออกมาจะทำให้ผู้เรียนต้องกลับไปดูภาพและข้อความอธิบายซ้ำหลายครั้ง ดังนั้นการทำให้อยู่ติดกัน หรืออยู่ในภาพเดียวกันจะลดภาระผู้เรียนลง ทำให้ง่ายต่อการเรียนรู้มากกว่า

5) Temporal Contiguity ข้อความหรือเสียงที่อธิบายภาพควรขึ้นมาพร้อมภาพเลย เพราะจะทำให้เข้าใจและเห็นภาพชัดกว่าการที่ต้องไปนั่งจินตนาการเอง

6) Segmenting มีการจัดกลุ่มของข้อมูลเพื่อให้ง่ายต่อการรับสาร ข้อมูลที่ตื้นนั้นต้องมีการจัดประเภท การจัดประเภทจะช่วยให้รู้ว่าข้อมูลใดเกี่ยวข้องกับ ข้อมูลส่วนไหนสำคัญและควรศึกษา ก่อน หากมีการจัดข้อมูลที่ดีจะทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนสั้น ไหลและมีประสิทธิภาพขึ้น

7) Multimedia การใช้ภาพพร้อมกับเสียง จะดีกว่าการใช้เสียงเพียงอย่างเดียว เพราะจะช่วยให้เข้าใจได้ลึกซึ้งมากกว่าการจินตนาการภาพขึ้นมาเอง โดยเฉพาะเวลาที่อธิบายอะไรที่คล้ายคลึงกัน การขึ้นภาพประกอบพร้อมเสียงจะช่วยให้แยกความต่างได้ง่ายกว่า

8) Modality การใช้ ภาพกับเสียง ดีกว่า ภาพกับข้อความ เพราะการนำเสนอภาพกับเสียง นั้นใช้ประสาทการรับต่างชนิดกัน คือ ใช้ ตา กับ หู ทำให้ตอนรับข้อมูลไม่เกิดการรับข้อมูลที่มากเกินไป อีกทั้งประสาททั้ง 2 ยังช่วยเกื้อหนุนซึ่งกันและกันอีกด้วย กลับกัน เมื่อเป็น ภาพ กับ ข้อความประสาทการรับรู้เพียงชนิดเดียวคือ ตา ทำให้เวลารับข้อมูลนั้นมากเกินไป ผู้เรียนไม่รู้ว่าควร จะโฟกัสที่ภาพหรือข้อความ

9) Personalization ใช้คำง่าย ๆ ไม่ทางการมากเกินไป จะทำให้ผู้เรียนเข้าใจได้ง่ายกว่าการเลือกใช้คำยากและให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ที่ดีกว่า

10) Image ในการออกแบบสื่ออื่นไม่จำเป็นต้องใส่ภาพหรือวิดีโอของผู้พูดประกอบ เพราะไม่ได้ส่งผลอะไรกับการเรียนรู้ อีกทั้งยังดึงดูดให้ผู้เรียนเสียสมาธิอีกด้วย แต่ก็มีบางกรณีที่ต้องใส่ เช่น สื่อการสอนภาษามือสำหรับคนหูหนวก เป็นต้น

Yudi, Sugianti, and Supriyo (2020) ได้กล่าวถึง การออกแบบการเรียนการสอนผ่านสื่อ มัลติมีเดียไว้เช่นกันว่า ADDIE เป็นวิธีที่มักใช้เพื่อพัฒนาหลักสูตรและปรับปรุงการผลิตสื่อการเรียน การสอน โดยมีขั้นตอน ดังนี้

1) Analysis เป็นขั้นตอนที่ควรวิเคราะห์และตั้งคำถาม เช่น

1.1) ผู้เรียนคือใครและมีลักษณะอย่างไร

1.2) ทักษะใดที่ผู้เรียนต้องบรรลุ

1.3) อะไรคือข้อจำกัดในการเรียนรู้ที่อาจเกิดขึ้น

2) Design ขั้นตอนการออกแบบควรดำเนินการอย่างเป็นระบบ โดยใช้ข้อมูลที่ รวบรวมหรือได้รับระหว่างขั้นตอนการวิเคราะห์ แล้วนำมาออกแบบการเรียนการสอนที่จะมี ประสิทธิภาพสูงสุด ตรงตามความต้องการและจุดประสงค์ของผู้เรียน โดยต้องวิเคราะห์ ดังนี้

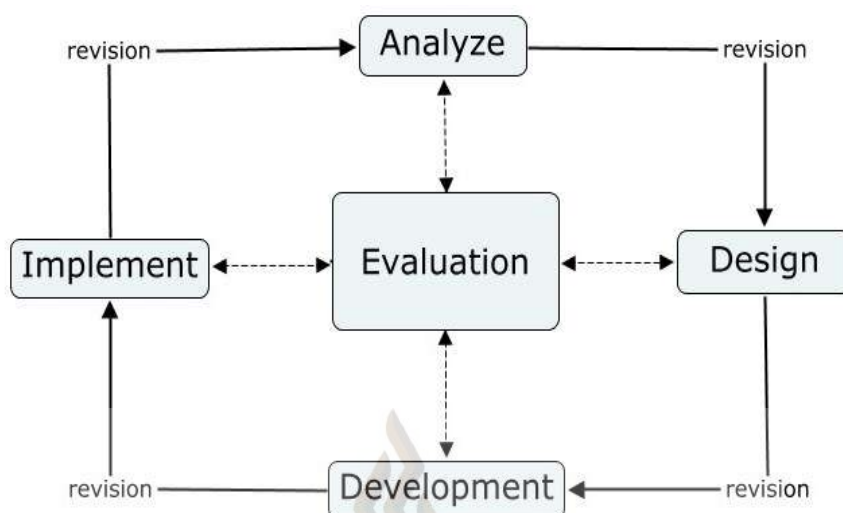
2.1) เนื้อหาหรือลักษณะของสื่อที่เหมาะสมกับผู้เรียน

2.2) สี สัน เสียง หรือ รูปภาพใดที่จะดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

3) Development ดำเนินการสร้างสื่อตามขั้นตอนการออกแบบ โดยเนื้อหาที่สร้างขึ้น ควรประกอบด้วย กรอบการเรียนรู้โดยรวม แบบฝึกหัด การบรรยาย การจำลองสถานการณ์ และสื่อ การสอนต่าง ๆ ที่ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน หลังจากพัฒนาเนื้อหาและสื่อแล้ว ควรทำการทดสอบ นำร่องแล้วนำผลจากการทดสอบนำร่องมาระบุจุดอ่อนและปรับปรุงโปรแกรมทั้งหมดก่อนนำไปใช้ งานจริง

4) Implementation เป็นขั้นตอนในการนำสื่อการสอนที่ได้รับการประเมินและแก้ไข แล้วมาใช้กับผู้เรียน ซึ่งในขณะที่ผู้เรียนใช้สื่อการเรียนการสอน ผู้สอนต้องแน่ใจว่าผู้เรียนเข้าใจ เนื้อหาและบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ที่สำคัญกว่านั้น ผู้สอนต้องสังเกตและบันทึกผลการเรียน ของนักเรียน ตลอดจนทัศนคติและพฤติกรรมของนักเรียนต่อกระบวนการเรียนรู้ เพื่อใช้เป็นข้อมูล สำหรับขั้นตอนการประเมินของกระบวนการ

5) Evaluation ขั้นตอนการประเมินเป็นขั้นตอนสำคัญของกระบวนการ ADDIE Model ถือเป็นการวัดประสิทธิผลและประสิทธิภาพของสื่อการสอน โดยกระบวนการประเมิน เริ่มต้นตั้งแต่ขั้นตอนการวิเคราะห์ และดำเนินต่อไปตลอดทั้งกระบวนการออกแบบการจัดการ การเรียนรู้



รูปที่ 2.1 ADDIE Model

ที่มา: Kurt, 2017

จากการศึกษาหลักการออกแบบและพัฒนาสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ สรุปได้ว่าการออกแบบและสื่อมัลติมีเดียทางการศึกษามีหลากหลายวิธี แต่หนึ่งในกระบวนการที่ได้รับความนิยมมากที่สุดคือ ADDIE Model โดยผู้วิจัยได้เลือกขั้นตอนการออกแบบตามรูปแบบของ ADDIE Model มาใช้พร้อมกับการสร้างสื่อโดยคำนึงถึงกระบวนการทางปัญญาของเมเยอร์มาใช้ควบคู่กันไปให้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์สามารถพัฒนาผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

## 2.5 ความพึงพอใจ

### 2.5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ราชบัณฑิตยสถาน (2556) ระบุว่า พึงพอใจ ว. หมายถึง รัก, ชอบใจ

เอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ การที่ผู้เรียนรู้สึกพอใจในสภาพการจัดองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนซึ่งมีความสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา มีความเจริญงอกงามด้วยความกระตือรือร้นเพื่อที่จะให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง

Fitri (2020) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจคือ สิ่งใดก็ตามที่สามารถลดความตึงเครียดของมนุษย์ให้น้อยลงได้ และความตึงเครียดนี้เป็นผลมาจากความต้องการของมนุษย์เมื่อมนุษย์มี

ความต้องการมากจะเกิดปฏิกิริยาเรียกกร้อง และเมื่อใดที่ความต้องการได้รับการตอบสนองความตึงเครียดจะลดน้อยลง

จากการศึกษาความหมายของความพึงพอใจ สรุปความได้ว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกชอบหรือพอใจ ซึ่งในบริบทของการเรียนการสอน ความพึงพอใจนั้นหมายถึงความรู้สึกที่นักเรียนมีต่อการเรียนการสอน กล่าวคือมีความรัก ความชอบ หรือ ความสุข ซึ่งส่งผลให้นักเรียนมีความสนใจในการเรียนและสามารถเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

### 2.5.2 การสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

จิราภรณ์ พรหมสืบ (2559 อ้างถึงใน ธนาธิป เสือขำ, 2564) กล่าวว่า ความพึงพอใจต่อการเรียนสามารถวัดระดับความรู้สึกของความพึงพอใจของนักเรียนโดยสามารถวัดได้หลายวิธี โดยแบบสอบถามความพึงพอใจถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่นิยมใช้ในการทำงานวิจัย ซึ่งจะทำให้ผู้วิจัยทราบได้ว่าผู้เรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่องานวิจัย โดยวิธีการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ มีดังนี้

- 1) สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย
- 2) ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย เหมาะสมกับผู้ตอบ
- 3) ใช้ข้อความที่สั้น กระชับรัด ได้ใจความ
- 4) แต่ละคำถามควรมี้นัยเพียงประเด็นเดียว
- 5) หลีกเลี่ยงการใช้ประโยคปฏิเสธซ้อน
- 6) ไม่ควรใช้คำย่อ
- 7) หลีกเลี่ยงการใช้คำที่เป็นนามธรรมมาก
- 8) ไม่ชี้้นำการตอบให้เป็นไปแนวทางใดแนวทางหนึ่ง
- 9) หลีกเลี่ยงคำถามที่ทำให้ผู้ตอบเกิดความลำบากใจในการตอบ
- 10) คำตอบที่มีให้เลือกต้องชัดเจนและครอบคลุมคำตอบที่เป็นไปได้
- 11) หลีกเลี่ยงคำที่สื่อความหมายหลายอย่าง
- 12) ควรเป็นแบบสอบถามที่มีจำนวน ไม่มากเกินไป
- 13) ข้อคำถามควรถามประเด็นที่เฉพาะเจาะจงตามเป้าหมายของการวิจัย
- 14) คำถามต้องน่าสนใจสามารถกระตุ้นให้เกิดความอยากตอบ

มนตรี วงษ์สะพาน (2563) กล่าวว่า แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้น เพื่อวัดความคิดเห็นต่าง อันจะทำให้ได้มาซึ่งข้อเท็จจริงทั้งในอดีต ปัจจุบัน และการคาดคะเน เหตุการณ์ในอนาคต โดยส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของชุดคำถาม ให้บุคคลตอบ นับว่าเป็นเครื่องมือ ที่นิยมใช้วัดทางด้านจิตพิสัย (Affective Domain) โดยมีขั้นตอนสำคัญในการสร้างดังนี้

- 1) กำหนดจุดมุ่งหมาย
- 2) กำหนดประเด็นหลัก
- 3) กำหนดชนิด หรือรูปแบบของแบบสอบถาม
- 4) กำหนดจำนวนข้อความ
- 5) สร้างข้อคำถามตามจุดมุ่งหมาย ชนิดและรูปแบบ จำนวนข้อ
- 6) ตรวจสอบเพื่อแก้ไข ปรับปรุง นำแบบสอบถามไปทดลอง การนำไปทดลองใช้ (Try Out)
- 7) วิเคราะห์แบบสอบถาม
- 8) จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์ นำไปเก็บรวบรวมข้อมูลต่อไป

จากการศึกษาการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ สรุปความได้ว่า การวัดความพึงพอใจ ของผู้เรียน มีหลายวิธี ทั้งการสัมภาษณ์ การสังเกต และการใช้แบบสอบถาม โดยการใช้ แบบสอบถามเป็นวิธีที่นิยมและสะดวกมากที่สุด ซึ่งการสร้างแบบสอบถามให้มีคุณภาพนั้นจะต้อง เริ่มจากกำหนดจุดมุ่งหมาย กำหนดประเด็นหลัก กำหนดชนิด หรือรูปแบบของแบบสอบถาม กำหนดจำนวนข้อความ แล้วจึงจัดทำเป็นแบบสอบถาม จากนั้นทำการตรวจสอบเพื่อแก้ไขและนำไป ทดลองใช้ก่อนนำไปใช้ในการวิจัย นอกจากนี้ การทำแบบสอบถามยังต้องคำนึงถึงหลักการหลาย อย่าง อาทิ ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ การเลือกใช้คำที่เหมาะสม เช่น ใช้คำที่เข้าใจง่าย สั้น กระชับ หรือเลี่ยงการใช้คำที่ทำให้ผู้ตอบลำบากใจ เป็นต้น

## 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 2.6.1 งานวิจัยในประเทศ

ธนาริป เสือขำ (2564) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับ ใจความภาษาไทยด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คิดอาร์-ทีเอ (DR-TA: Directed Reading-Thinking Activity) ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถ

ในการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียน หลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดีอาร์ - ทีเอ กับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาภาษาไทยก่อนและหลังเรียน 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดีอาร์ - ทีเอ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนนานาชาติแอสคอต จำนวน 25 คน โดยผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ดีอาร์ - ทีเอ สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดีอาร์ - ทีเอ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ชลดา นันทะน้อย (2563) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลง โลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของเกมคำศัพท์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลง โลกนิติ จากการใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA 3) ศึกษาความพึงพอใจในการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลง โลกนิติ โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA โดยผลการวิจัยพบว่า เกมคำศัพท์ที่ใช้ในการเรียนร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA มีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.06/83.58 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลง โลกนิติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และนักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลง โลกนิติ โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA

วทันยา ขำพงษ์ไผ่ (2563) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษาร่วมกับสื่อประสมอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษาร่วมกับสื่อประสมอิเล็กทรอนิกส์ 2) เปรียบเทียบความสามารถในการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษาร่วมกับสื่อประสมอิเล็กทรอนิกส์ โดยผลการวิจัยพบว่า ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรรณา มุขรัย, สุจิตเทพ ศิริพิพัฒนกุล, และสัจชัย พัฒนสิทธิ์ (2563) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องอาณาจักรอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ เรื่อง อาณาจักรอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีขึ้นไป 2) ศึกษาผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ เรื่อง อาณาจักรอยุธยา 3) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ โดยผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ เรื่อง อาณาจักรอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในภาพรวมด้านเนื้อหาและด้านสื่อเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีมาก 2) ผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ เรื่อง อาณาจักรอยุธยาส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดถึงร้อยละ 95.4 และ 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

ปิยนันท์ ปานนิ่ม (2562) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับนวัตกรรมแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาพัฒนาทักษะด้านการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาปัญหาด้านการอ่านภาษาไทยที่ส่งผลต่อความต้องการใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ 2) สร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพา และ 3) ศึกษาการยอมรับเทคโนโลยีของนวัตกรรมแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาทักษะด้านการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจ โดยผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้มีปัญหาการเรียนรู้ภาษาไทยด้านการอ่านจับใจความมากที่สุด 2) ผลการใช้แอปพลิเคชันพบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนด้านการอ่านจับใจความหลังเรียนของกลุ่มทดลองสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่าการเรียนผ่านแอปพลิเคชันแบบนิทานมัลติมีเดียช่วยพัฒนาทักษะด้านการอ่านเพื่อความเข้าใจให้กับนักเรียน และ 3) ผลการประเมินการยอมรับเทคโนโลยีของนวัตกรรมแอปพลิเคชันจากนักเรียนและครู พบว่าในทุกด้านอยู่ในระดับมากที่สุด

เอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading - Thinking Activity) โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ก่อนและหลังการสอนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการสอนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ

DR-TA ซึ่งผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 นอกจากนี้ นักเรียนยังมีความคิดเห็นต่อการเรียนด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก ในด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นลำดับที่ 1 ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ และด้านเนื้อหาตามลำดับ

## 2.6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Vista (2021) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA กับ SQ3R เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชาวอินโดนีเซีย โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ผลสัมฤทธิ์ด้านความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนหลังการใช้กลยุทธ์ DRTA และกลยุทธ์ SQ3R มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติหรือไม่ ซึ่งจากผลการวิจัย พบว่าความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA มีส่วนช่วยในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนได้ดีกว่า เนื่องจากนักเรียนได้ฝึกการคาดเดาเนื้อเรื่อง และสร้างแรงจูงใจในการอ่านให้กับนักเรียนได้มากกว่า

Wahyuni (2020) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ด้านการอ่านสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาสื่อมัลติมีเดียการเรียนรู้เชิงปฏิสัมพันธ์ด้านการอ่านสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนแห่งหนึ่งของเมืองยอร์ก จาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซีย ซึ่งผู้วิจัยได้จัดทำสื่อมัลติมีเดียตามลำดับขั้นตอน ตั้งแต่การวิเคราะห์ความต้องการ วิเคราะห์หลักสูตรการอ่าน การสื่อมัลติมีเดีย การตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ การทดลองใช้ จนกระทั่งนำสื่อมัลติมีเดียไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง จากผลการวิจัย พบว่า นักเรียนมีผลการเรียนด้านการอ่านสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน และที่สำคัญที่สุดจากแบบสอบถามพบว่า นักเรียนชื่นชอบการอ่านผ่านสื่อมัลติมีเดียและมีความสนใจในการอ่านมากขึ้น

Abdul, S. and Abdul, A. (2020) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียในการเสริมสร้างความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนพื้นเมือง ในประเทศมาเลเซีย โดยการวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หาประสิทธิภาพของของการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียในการเสริมสร้างความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนพื้นเมือง และ 2) ตรวจสอบความพึงพอใจของ

นักเรียนพื้นเมืองที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อมัลติมีเดียในการเสริมสร้างความเข้าใจในการอ่าน จากผลการวิจัย พบว่า การนำสื่อมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้ในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจมี ประสิทธิภาพมาก เนื่องจากการองค์ประกอบหลายอย่างของสื่อทั้ง ตัวอักษร เสียง ภาพและวิดีโอ เป็นส่วนสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเข้าใจการอ่านมากขึ้น

Fitri (2020) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับประสิทธิภาพของกลวิธี Directed Reading Thinking Activity (DRTA) ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โดย ได้รับแรงจูงใจจากการที่นักเรียนมีทักษะในการอ่านจับใจความต่ำ และผู้สอนไม่รู้จักวิธีการจัด กิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้นักเรียนรู้สึกไม่เบื่อในการเรียนการอ่าน ส่งผลให้นักเรียนขาดเดาเนื้อหาที่ อ่านได้น้อย ไม่เข้าใจเนื้อหาและไม่สามารถสรุปผลจากการอ่าน และนอกจากนี้ นักเรียนยังขาดนิสัย รักการอ่านอีกด้วย การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพของการสอนด้วยกลวิธี การเรียนรู้ DR-TA ต่อทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใน โรงเรียนประถมศึกษาแห่งหนึ่งในเมืองปาดัง โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนห้อง 5B เป็นกลุ่มทดลอง และนักเรียนห้อง 5A เป็นกลุ่ม ซึ่งผลจากการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีพัฒนาการในการอ่านจับใจความสำคัญอย่างมากโดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่  $0.200 > 0.05$

Yazdani and Mohammadi (2015) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการหาประสิทธิภาพของการสอน ด้วยกลวิธีการเรียนรู้ (DR-TA: Directed Reading-Thinking Activity) กับการใช้กลวิธีการอ่านด้วย การชี้นำการคิด (Guided Reading Strategies) โดยการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบ ประสิทธิภาพของการสอนด้วยกลวิธีการเรียนรู้ DR-TA และกลวิธีการสอนอ่านด้วยการชี้นำการคิด Guided Reading (GR) ในการตรวจสอบความเข้าใจในการอ่านของนักเรียนอิหร่าน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 63 คน โรงเรียนมัธยมชาเฮด (Shahed) ในเมืองบอจนอร์ด (Bojnourd) ซึ่ง ในขั้นตอนการดำเนินการวิจัย นักเรียนถูกแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มควบคุม 1 กลุ่ม และกลุ่ม ทดลอง 2 กลุ่ม เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระยะเวลา 10 สัปดาห์ หลังจากทำการทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน ผลจากการวิจัย พบว่า กลวิธีการเรียนรู้ทั้งสองวิธีสามารถส่งเสริมทักษะการอ่านจับ ใจความสำคัญของนักเรียนได้ดี โดยผลการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แต่การสอนด้วยกลวิธี การเรียนรู้ DR-TA มีประสิทธิภาพที่ดีกว่ากลวิธีการสอนอ่านด้วยการชี้นำการคิด Guided Reading (GR) และจากผลลัพท์พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้กลวิธีการเรียนรู้ DR-TA มากกว่า

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ สามารถสรุปได้ว่า ผู้เรียนในปัจจุบันมีปัญหาหลักในการอ่านที่เหมือนกัน คือ ไม่เข้าใจเรื่องที่อ่านและไม่สามารถสรุปใจความสำคัญของสิ่งที่อ่านได้และที่สำคัญผู้เรียนขาดนิสัยการรักการอ่าน ดังนั้น การสอนอ่านแบบ DR-TA จึงเป็นวิธีการสอนที่ช่วยพัฒนาทักษะการอ่านที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ เป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมและความรู้ใหม่เข้ากับเรื่องที่อ่าน จากการคาดเดาเนื้อเรื่องล่วงหน้า ผนวกกับการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์หรือสื่อมัลติมีเดีย จะมีส่วนช่วยในการสร้างความสนใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดแรงจูงใจในการอ่าน ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยการใช้กระบวนการคิดและปลูกฝังให้นักเรียนมีนิสัยในการรักการอ่านต่อไป



## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา ผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

- 3.1 รูปแบบของการวิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

#### 3.1 รูปแบบของการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่อง ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา ใช้รูปแบบการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) กับนักเรียน กลุ่มตัวอย่างเพียงกลุ่มเดียว (One Group Pretest-Posttest Design) โดยเปรียบเทียบผลที่เกิดกับกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลองและเก็บข้อมูลจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เพื่อทดสอบความสามารถในการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งการสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีรูปแบบการวิจัย ดังนี้

E	O1	X	O2
---	----	---	----

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

E หมายถึง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

O1 หมายถึง ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ก่อนการทดลอง

X หมายถึง การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

O2 หมายถึง ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยหลังการทดลอง

### 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสองภาษา สังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 4 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 102 คน ซึ่งผู้เรียนมีความสามารถด้านภาษาไทยในระดับ เก่ง ปานกลาง และอ่อน แบบคละกัน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสองภาษา สังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 25 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 4 ชนิด ดังนี้

3.3.1 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นผ่านโปรแกรม ClassPoint จำนวน 8 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1: การอ่านเรื่อง สูตรลับสายไหมอร่อย (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 2: การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์ (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 3: การอ่านเรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 4: การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลผล (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 5: การอ่านเรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 6: การสรุปความรู้และข้อคิด (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 7: การอ่านเรื่อง นิทานชุดลูกฉันทายไป (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 8: การวิเคราะห์ตัวละคร (1 คาบเรียน : 40 นาที)

3.3.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ในสาระที่ 1 สาระการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยผู้วิจัยนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 จำนวน 4 แผนการเรียนรู้ ใช้จัดการเรียนรู้แผนการเรียนรู้ละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 40 นาที รวม 8 คาบเรียน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง สุตรลับสายไหมอร่อย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 2: การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 2: การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลผล

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 2: การสรุปความรู้และข้อคิด

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง นิทานชุดลูกฉันทายไป

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 2: การวิเคราะห์ตัวละคร

3.3.3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ โดยตีค่าเป็นคะแนน 20 คะแนน

3.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ จำนวน 10 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด ใน 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อที่ใช้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ

### 3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 3.4.1 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.4.1.1 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย เพื่อเป็นแนวทางการสร้างสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

3.4.1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

3.4.1.3 นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมา กำหนดโครงสร้างและลำดับของเนื้อหาในบทเรียนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของบทเรียน

3.4.1.4 ออกแบบและสร้างสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ผ่านโปรแกรม ClassPoint จำนวน 8 บทเรียน ดังนี้

บทเรียนที่ 1: การอ่านเรื่อง สุนัขลับสายไหมอรรอย (1 คาบเรียน : 40 นาที)  
 บทเรียนที่ 2: การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์ (1 คาบเรียน : 40 นาที)  
 บทเรียนที่ 3: การอ่านเรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย (1 คาบเรียน : 40 นาที)  
 บทเรียนที่ 4: การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลผล (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 5: การอ่านเรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 6: การสรุปความรู้และข้อคิด (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 7: การอ่านเรื่อง นิทานชุดลูกฉันหายไป (1 คาบเรียน : 40 นาที)

บทเรียนที่ 8: การวิเคราะห์ตัวละคร (1 คาบเรียน : 40 นาที)

3.4.1.5 นำสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยที่สร้างขึ้นเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์พิจารณา และนำไปปรับปรุงแก้ไขตามความเหมาะสม

3.4.1.6 นำสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและเทคโนโลยี จำนวน 3 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างคำนิยามศัพท์ จุดมุ่งหมาย กิจกรรม เนื้อหาและวิธีดำเนินการ และพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) หากค่า IOC มากกว่า 0.50 ถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพ โดยผลการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งเป็นค่าที่สรุปผลว่าเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

3.4.1.7 หาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย โดยใช้สูตร E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2531) แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งเป็น 2 ขั้นตอน ดังนี้

(1) การทดลองครั้งที่ 1 เป็นการทดลองแบบกลุ่มกับนักเรียน 5 คน โดยคัดเลือกนักเรียนที่มีผลการเรียนในระดับเก่ง ปานกลาง อ่อน แบบละกัน มาทดลองเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นเพื่อตรวจสอบข้อบกพร่อง โดยขณะทดลองผู้วิจัยได้ทำการสังเกตและบันทึกปัญหาการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยผู้วิจัยได้สอบถามปัญหาต่าง ๆ จากนักเรียน เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

(2) การทดลองครั้งที่ 2 การทดลองแบบภาคสนามกับนักเรียนจำนวน 26 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย โดยใช้สูตร E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2531) โดยนำสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ผ่านการแก้ไขปรับปรุงแล้วจากการทดลองครั้งที่ 1 มาทำการทดลอง โดยหลังจากที่นักเรียนเรียนจบในแต่ละบทเรียนแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบระหว่างเรียน เพื่อนำผลมาหาประสิทธิภาพ (E1) และเมื่อนักเรียนได้เรียนครบทุกเนื้อหาแล้วให้นักเรียนทำแบบทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เพื่อนำผลมาหาประสิทธิภาพ (E2)

ซึ่งการหาค่า E1 และ E2 มีวิธีการคำนวณหาคร่าวๆ โดยใช้สูตรต่อไปนี้ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2531)

$$E_1 = \frac{\sum X}{N} \times 100 \quad (3-1)$$

โดย E1 คือ ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกหัดและ/หรือประกอบด้ว้กิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน

$\sum X$  คือ คะแนนจากการทำแบบฝึกหัดและ/หรือการประกอบกิจกรรมการเรียนรู้ระหว่างเรียน

A คือ คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดและ/หรือกิจกรรมการเรียนรู้

N คือ จำนวนผู้เรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{N} \times 100 \quad (3-2)$$

โดยที่ E2 คือ ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยนในตัวผู้เรียนหลังการเรียนด้วยสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์) คิดเป็นอัตราส่วนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนหรือประกอบกิจกรรมหลังเรียน

$\sum F$  คือ คะแนนรวมของผู้เรียนจากการทำแบบทดสอบหลังเรียนหรือการประกอบกิจกรรมหลังเรียน

B คือ คะแนนเต็มของการสอบหลังเรียนและ/หรือกิจกรรมหลังเรียน

N คือ จำนวนผู้เรียน

3.3.1.8 นำสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยที่ผ่านการทดสอบตามเกณฑ์ประสิทธิภาพแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นกลุ่มทดลองต่อไป

### 3.4.2 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย

แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ในสาระที่ 1 สาระการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีวิธีการสร้างและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.4.2.1 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

3.4.2.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการอ่านจับใจความสำคัญและแนวทางในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

3.4.2.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR –TA โดยผู้วิจัยได้สังเคราะห์ออกมาได้ว่าการสอนอ่านแบบ DR –TA แบ่งขั้นตอนการสอนออกเป็น 2 ช่วงหลัก ดังนี้

ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิดแบ่งเป็น 4 ชั้น ได้แก่ (1) การคาดเดา (2) การอ่าน (3) การแปลความหมาย (4) การตรวจสอบความเข้าใจ

ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น เป็นช่วงของการรวบรวมข้อมูลหลังจากการอ่านและทบทวนความเข้าใจเป็นการสรุปเนื้อเรื่อง

3.4.2.4 จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ในสาระที่ 1 สาระการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ใช้จัดการเรียนรู้แผนการเรียนรู้ละ 2 คาบเรียน คาบเรียนละ 40 นาที รวม 8 คาบเรียน ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย สาระที่ 1 สาระการอ่าน ตามตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551

สัปดาห์ที่	แผนการจัดการเรียนรู้	เวลา (นาที)
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง สุตรลับสายไหมอร่อย	40
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 2: การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์	40
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย	40
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 2: การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล	40
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์	40
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 คาบที่ 2: การสรุปความรู้และข้อคิด	40
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 1: การอ่านเรื่อง นิทานชุดลูกจันทน์หายไป	40
	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 คาบที่ 2: การวิเคราะห์ตัวละคร	40

3.4.2.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นทั้ง 4 แผนเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องในด้านสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดและประเมินผลและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามความเหมาะสม

3.4.2.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา และเทคโนโลยี จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) หากค่า IOC มากกว่า 0.50 ถือได้ว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ โดยผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งเป็นค่าที่สรุปผลว่าเป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

3.4.2.7 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อทดสอบด้านเนื้อหาและเวลา

3.4.2.8 ปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์และนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

### 3.4.3 แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย

แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีวิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.4.3.1 ศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

3.4.3.2 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย

3.4.3.3 วิเคราะห์สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและเนื้อหาเกี่ยวกับการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เพื่อกำหนดขอบเขตของเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ในการสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย

3.4.3.4 จัดทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย จำนวน 20 ข้อ ตามตัวชี้วัดและจุดประสงค์การเรียนรู้ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.4.3.5 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบคุณภาพและความถูกต้องในด้านการวัดและประเมินผลและนำไปปรับปรุงแก้ไขตามความเหมาะสมให้

3.4.3.6 นำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและเทคโนโลยี จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) หากค่า IOC มากกว่า 0.50 ถือได้ว่าเป็นแบบทดสอบที่มีคุณภาพ โดยผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งเป็นค่าที่สรุปผลว่าเป็นแบบทดสอบที่มีคุณภาพ

3.4.3.7 ปรับปรุงแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาค่าความยากง่าย ค่าอำนาจจำแนก และค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้วิธีการของคูเดอร์ริชาร์ดสัน (Kuder -Richardson Method) โดยพบว่า แบบทดสอบมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.5 -0.75 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.25 -0.75 และค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.78 จึงถือได้ว่าเป็นแบบทดสอบที่สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

3.4.3.8 ปรับปรุงแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ให้สมบูรณ์และนำไปใช้ในวิจัยกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

### 3.4.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ มีวิธีการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

3.4.4.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.4.4.2 สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน จำนวน 10 ข้อ โดยแบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ด้านเนื้อหา ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อที่ใช้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ ซึ่งมีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด โดยผู้วิจัยใช้รูปใบหน้าคนมาประกอบ ดังนี้

- |   |         |   |                  |
|---|---------|---|------------------|
| 5 | หมายถึง |  | พึงพอใจมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง |  | พึงพอใจมาก       |
| 3 | หมายถึง |  | พึงพอใจปานกลาง   |
| 2 | หมายถึง |  | พึงพอใจน้อย      |

## 1 หมายถึง 😞 ฟังพอใจน้อยที่สุด

3.4.4.3 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความเหมาะสมในการใช้สำนวนภาษาแสดงความพึงพอใจ มีความสอดคล้องของข้อคำถามและครอบคลุมเนื้อหา

3.4.4.4 นำแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่แก้ไขเรียบร้อยแล้ว ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาและเทคโนโลยี จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) หากค่า IOC มากกว่า 0.50 ถือได้ว่าเป็นแบบสอบถามที่มีคุณภาพ โดยผลการพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ซึ่งเป็นค่าที่สรุปผลว่าเป็นแบบสอบถามที่มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้ในการวิจัยได้

3.4.4.5 ปรับปรุงแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 26 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างเพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า โดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) พบว่าเครื่องมือมีความเที่ยงอยู่ในระดับสูง มีช่วงพิสัยความเที่ยงเท่ากับ 0.759-0.888 ซึ่งผ่านเกณฑ์สามารถนำเครื่องมือไปใช้เก็บข้อมูลจริงได้

3.4.4.6 นำแบบสอบถามความพึงพอใจ ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

3.4.4.7 นำผลการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน พิจารณาค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ มนตรี วงษ์สะพาน (2563, น. 220) แปลความหมายของข้อมูลการประเมิน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับมาก

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับปานกลาง

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อย

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

### 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จากกลุ่มตัวอย่างตามขั้นตอน ดังนี้

#### 3.5.1 ก่อนการทดลอง

3.5.1.1 ผู้วิจัยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนสองภาษาสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร เพื่อขออนุญาตให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน มาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้

3.5.1.2 ผู้วิจัยชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาและรายละเอียดการเรียนการสอน รวมถึงการวัดและประเมินผลในการวิจัยครั้งนี้กับกลุ่มตัวอย่าง

#### 3.5.2 ระหว่างทดลอง

3.5.2.1 ผู้วิจัยทดสอบกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน (Pre-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยจำนวน 20 ข้อ ตรวจสอบให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนไว้

3.5.2.2 ผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ จำนวน 8 คาบเรียน คาบเรียนละ 40 นาทีให้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.5.2.3 ผู้วิจัยทดสอบกลุ่มตัวอย่างหลังเรียน (Post-test) ด้วยแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ซึ่งใช้ชุดเดียวกับแบบทดสอบก่อนจำนวน 20 ข้อ พร้อมตรวจให้คะแนนและเก็บบันทึกคะแนนไว้

#### 3.5.3 หลังการทดลอง

3.5.3.1 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลด้านความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

3.5.3.2 ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติ เปรียบเทียบผลด้วยวิธีการทางสถิติ อภิปรายและสรุปผลการวิจัยต่อไป

### 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้อาจจากการเก็บรวบรวมมาวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

3.6.1 วิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้สูตร E1/E2 ตามเกณฑ์ 80/80 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2531) โดยวิเคราะห์ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และค่าร้อยละหรือเปอร์เซ็นต์ (Percentage)

3.6.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบวัดความสามารถการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยโดยการหาคำนวนค่ามัธยมาเลขคณิต ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) วิเคราะห์ผลต่างคะแนนและเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยผลต่างคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติด้วย Kolmogorov-Smirnov Test และทดสอบค่าที่ t-test แบบ Dependent กลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว

3.6.3 วิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการหาคำนวนค่ามัธยมาเลขคณิตค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และแปลผลคะแนนความพึงพอใจ โดยใช้เกณฑ์การประเมินของ มนตรี วงษ์สะพาน (2563, น. 220) แปลความหมายของข้อมูลการประเมิน ดังนี้

ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	4.51-5.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	3.51-4.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	2.51-3.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.51-2.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ยตั้งแต่	1.00-1.50	หมายถึง	มีความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

### 3.7 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

งานวิจัยเรื่องนี้ได้ผ่านการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินงานของคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ดังเอกสารยืนยันการยกเว้นการรับรองเลขที่ COA. No. RSUERB2023-178 (ภาคผนวก ง)



## บทที่ 4

### ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบ มีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา เป็นการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบ มีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อ มัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อ การเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยมี ผลการวิจัย ดังนี้

4.1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนา ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับ การใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่าน แบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

#### 4.1 ผลการหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนา ความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ผู้วิจัยวิเคราะห์หาค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ของสื่อมัลติมีเดียแบบ มีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โดยใช้สูตรการคำนวณประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตาม ตารางที่ 4.1 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

สื่อมัลติมีเดีย แบบมีปฏิสัมพันธ์	$E_1$	$E_2$
	89	90

จากตารางที่ 4.1 แสดงว่า คะแนนจากการทำกิจกรรมระหว่างเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 89 และคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 90 ซึ่งพบว่า ประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีค่าเท่ากับ 89/90 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน

#### 4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

4.2.1 ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน โดยนำคะแนนก่อนเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เป็นรายบุคคล

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 20 คะแนน)	อัตราการเพิ่ม
1	12	19	7
2	16	20	4
3	6	15	9
4	10	17	7
5	12	19	7
6	6	16	10

ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย  
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ  
 DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ เป็นรายบุคคล (ต่อ)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 20 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 20 คะแนน)	อัตราการเพิ่ม
7	18	20	2
8	15	20	5
9	9	17	8
10	15	20	5
11	9	18	9
12	13	19	6
13	10	18	8
14	10	16	6
15	10	18	8
16	11	17	6
17	14	19	5
18	15	20	5
19	11	18	7
20	11	18	7
21	7	17	10
22	7	16	9
23	6	16	10
24	11	19	8
25	11	18	7
รวม	ค่าเฉลี่ย 14.48 (S.D = 3.01)	ค่าเฉลี่ย 18.64 (S.D = 7.07)	ค่าเฉลี่ย 4.16 (S.D = 2.28)

จากตารางที่ 4.2 พบว่า การทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย  
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA  
 ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ มีผลการศึกษาดังนี้

1) คะแนนก่อนเรียน (Pre-test) ของนักเรียนมีค่าของคะแนนสูงสุดที่นักเรียนได้คือ 18 คะแนน และคะแนนต่ำสุดคือ 6 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยภาพรวมคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 25 คน มีค่าเฉลี่ย 14.48 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 3.01)

2) คะแนนหลังเรียน (Post-test) ของนักเรียนมีค่าของคะแนนสูงสุดที่นักเรียนได้คือ 20 คะแนน และคะแนนต่ำสุดคือ 15 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยภาพรวมคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 25 คน มีค่าเฉลี่ย 18.64 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.07)

3) นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย หลังเรียนเพิ่มขึ้นทุกคน จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีค่าเฉลี่ย 4.16 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.28)

4.1.2 ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน โดยนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน มาทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติ (t-test) ด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov Test ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4.3 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการทดสอบข้อตกลงเบื้องต้นในการใช้สถิติ (t-test) ด้วยสถิติ Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		คะแนน ก่อนเรียน	คะแนน หลังเรียน
n		25	25
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	14.4800	18.6400
	Std. Deviation	3.01552	7.07625
Most Extreme Differences	Absolute	.173	.384
	Positive	.168	.384
	Negative	-.173	-.263
Kolmogorov-Smirnov Z		.173	.384
Asymp. Sig. (2-tailed)		.152	.172

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

จากตารางที่ 4.3 พบว่า คะแนนจากการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน ก่อนเรียนและหลังเรียน มีการกระจายของข้อมูลเป็นแบบโค้งปกติ ซึ่งดูได้จาก Sig. ที่มากกว่า .05 ซึ่งเป็นไปตามข้อตกลงเบื้องต้นของการใช้สถิติ t-test ถือว่าไม่ฝ่าฝืนข้อตกลงเบื้องต้น

4.1.3 ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 25 คน โดยนำคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน มาทดสอบค่าที (t-test for Dependent Samples) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4.4 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ของนักเรียนทั้งชั้น (n = 25)

Paired Samples Statistics									
		Mean	n	Std. Deviation	Std. Error Mean				
Pair 1	คะแนนก่อนเรียน	14.48	25	3.01	.603				
	คะแนนหลังเรียน	18.64	25	7.07	1.42				
Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	คะแนน ก่อนเรียน และ คะแนน หลังเรียน	4.16	7.54	1.50	1.04	7.27	2.75	24	.011

จากตารางที่ 4.4 พบว่า ค่า Sig. = .011 แสดงว่า นักเรียนที่เรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ มีคะแนนความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### 4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์จากแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4.5 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
<b>ด้านเนื้อหา</b>			
1. นิทานมีเนื้อหาที่เหมาะสมไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป	4.65	0.57	มากที่สุด
2. นิทานมีเนื้อหาที่น่าสนใจและสนุกสนาน	4.95	0.22	มากที่สุด
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>			
3. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนจับใจความสำคัญได้ง่ายขึ้น	4.90	0.30	มากที่สุด
4. กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ	5.00	0.00	มากที่สุด
5. กิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาในการจัดที่เหมาะสม	4.70	0.71	มากที่สุด
<b>ด้านสื่อที่ใช้</b>			
6. สื่อมัลติมีเดียมีตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและเกมที่ น่าสนใจและสนุกสนาน	5.00	0.00	มากที่สุด
7. สื่อมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้	5.00	0.00	มากที่สุด

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ (ต่อ)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
8. นักเรียนจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น	5.00	0.00	มากที่สุด
9. นักเรียนเห็นคุณค่าของการอ่านและมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น	4.90	0.30	มากที่สุด
10. นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	4.95	0.22	มากที่สุด
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.90	0.27	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ ผลปรากฏว่า มีข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมากที่สุด 5.00 เท่ากัน 4 ข้อ คือ ข้อ 4 กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ ข้อ 6 สื่อมัลติมีเดียมีตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและเกมที่น่าสนใจและสนุกสนาน ข้อ 7 สื่อมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ และข้อ 8 นักเรียนจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น อีกทั้งยังพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยที่สุดจากรายการประเมินทั้งหมด คือ 4.65 ในข้อ 1 นิทานมีเนื้อหาที่เหมาะสมไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป

จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ 3 ประเด็น คือ 1) สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุด

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi Experiment Research) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยมีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสองภาษาสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 25 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มผู้วิจัยสามารถสรุปผลและอภิปรายผลได้ดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน คือ 89/90

5.1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.1.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 (S.D. = 0.27)

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา สามารถแสดงการอภิปรายผลได้ประเด็นต่าง ๆ ตามข้อค้นพบจากการวิจัยดังนี้

5.2.1 สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 89/90 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ทั้งนี้เนื่องมาจากสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถสร้างแรงจูงใจเชิงบวกให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี จากการที่ผู้วิจัยออกแบบสื่อให้มีลักษณะผสมผสานทั้ง ข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เสียงประกอบ และเกมการศึกษาที่มีหลากหลายรูปแบบ เช่น เกมตอบคำถามหรือเกมบันไดงู เป็นต้น โดยจุดประสงค์ของเกมคือการใช้เพื่อทบทวนเนื้อหาที่เรียนไปแล้วหรือเพื่อใช้เป็นแบบทดสอบในการประเมินผลที่เกิดจากการเรียนรู้ซึ่งผู้เรียนสามารถโต้ตอบและเรียนรู้พร้อมกับผู้อื่นได้ทั้งผู้เรียนในห้องเรียนและผู้เรียนออนไลน์ด้วยการส่งคำถามผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ของตนเอง โดยสื่อมัลติมีเดียจะมีตัวช่วยในการนับคะแนนและจัดอันดับคะแนนให้กับผู้เรียนทุกคน โดยครูผู้สอนและผู้เรียนสามารถดูคะแนนและอันดับของตนเองได้ตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของตนเอง เพื่อเพิ่มคะแนนและลำดับของตนเองให้สูงขึ้น ไปเรื่อย ๆ สอดคล้องกับงานวิจัยของ วรวิฑูร มุขรัรักษ์ และคณะ (2563) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผลการวิจัยพบว่า ผลการพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ในด้านเนื้อหาและด้านสื่อเทคโนโลยีการศึกษาอยู่ในระดับดีมาก และผลการใช้บทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์ส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดถึงร้อยละ 95.4 เนื่องจากผู้เรียนชื่นชอบที่ได้ลงมือปฏิบัติการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านบทเรียนมัลติมีเดีย เนื้อหาและสื่อที่สนุกสนานช่วยดึงดูดผู้เรียนให้สนใจเรียนรู้ได้เป็นอย่างดีและยัง

สอดคล้องกับงานวิจัยของ สามารถ แม่นจันทร์รัตน์ (2563) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมในสังคมไทยของผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย พบว่า ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้นช่วยเสริมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านเกณฑ์ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ คือ ร้อยละ 70 ขึ้นไป และพึงพอใจกับทรัพยากรการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด เนื่องจากทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียมีความน่าสนใจและสีสันสวยงาม มีการแบ่งหัวข้อชัดเจนทำให้ผู้เรียนใช้งานได้ง่าย มีเสียงเพลงและวีดิทัศน์ที่ถ่ายทอดเรื่องราวให้เข้าใจได้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งปริมาณของเนื้อหา มีความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน ส่งผลให้เกิดความดึงดูดใจให้ผู้เรียนมาใช้ทรัพยากรการเรียนรู้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียซ้ำ ๆ เพื่อทบทวนและพัฒนาความรู้ของตนเองได้ตลอดเวลา

5.2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ ภาษาไทย ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เนื่องมาจากการที่ผู้วิจัยเลือกใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ซึ่งเป็นกลวิธีที่ใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่าน โดยตรงมาใช้ในการพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของผู้เรียน โดยกลวิธีการสอนกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA เป็นการสอนอ่านแบบเป็นขั้นตอน โดยเริ่มต้นจากกระบวนการอ่านและคิด (Directing Reading - Thinking Process) โดยครูให้นักเรียนฝึกการคาดเดา การอ่าน การแปลความหมายและการตรวจสอบความเข้าใจ ในช่วงที่ 1 จากนั้นในช่วงที่ 2 เป็นการฝึกทักษะที่จำเป็น ซึ่งเป็นช่วงของการรวบรวมข้อมูลหลังจากการอ่านเนื้อเรื่องทั้งหมด และทบทวนความเข้าใจในการอ่านเพื่อเป็นการเสริมทักษะการอ่านจับใจความของผู้เรียนให้ถูกต้อง และแม่นยำมากขึ้น (ธนาธิป เสือขำ, 2564, น. 88) ซึ่งผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้แบบ Active Learning ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA โดยใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้แบบเชิงรุกด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยมีหน้าที่ให้คำปรึกษาและกระตุ้นความคิดของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนของการเรียนรู้ ดังนี้

ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิด (Directing Reading - Thinking Process)

ขั้นตอนที่ 1 การคาดเดา ผู้วิจัยเริ่มต้นบทเรียนด้วยการทำกิจกรรมฝึกการคาดเดาทุกครั้ง เช่น กิจกรรมต่อภาพทายเนื้อเรื่อง กิจกรรมเปิดแผ่นป้ายทายเรื่องที่อ่าน พร้อมกับตั้งคำถามให้ผู้เรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าเรื่องที่กำลังจะอ่านน่าจะเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เหตุการณ์ในเรื่องเป็นอย่างไร โดยผู้เรียนสามารถส่งคำตอบเข้ามาผ่านสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งพบว่า

ขั้นตอนนี้ช่วยสร้างความสนใจของผู้เรียนที่จะค้นหาคำตอบและสร้างแรงจูงใจในการอยากอ่านเรื่องต่อไปได้เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 2 การอ่าน เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยได้แทรกหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ไว้ในสื่อมัลติมีเดียพร้อมเสียงและภาพประกอบที่สวยงาม โดยจะแบ่งเนื้อเรื่องไม่ให้มีความยาวจนเกินไป และใช้วิธีการให้ผู้เรียนคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปเป็นระยะ ๆ ซึ่งผู้วิจัยพยายามดึงความคิดของนักเรียนออกมาด้วยการตั้งคำถามปลายเปิดให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเนื้อหาของเรื่องให้ได้มากที่สุด หลังจากนั้นผู้เรียนจะกลับไปอ่านเรื่องต่อไปเรื่อย ๆ เพื่อตรวจสอบว่าตนเองนั้นคาดเดาเนื้อเรื่องถูกต้องหรือไม่ด้วยตนเอง พบว่าขั้นตอนนี้ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องและเก็บรายละเอียดของได้ครบถ้วนมากขึ้น

ขั้นที่ 3 การแปลความหมาย ผู้วิจัยรวบรวมคำศัพท์จากเรื่อง และสร้างเป็นเกมจับคู่คำศัพท์และความหมายไว้ในสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยเปิดโอกาสผู้เรียนได้คาดเดาความหมายของคำศัพท์จากเรื่องด้วยตนเองหรือค้นหาความหมายของคำจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเองนอกจากนี้ผู้วิจัยยังให้ผู้เรียนช่วยกันเสนอคำศัพท์ยากหรือคำศัพท์ที่ไม่รู้จักเพิ่มเติม และร่วมกันหาความหมายด้วยกันซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเรื่องที่อ่านได้ถูกต้องมากขึ้น

ขั้นที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจ เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้อ่านกลับมาอ่านเรื่องคร่าว ๆ อีกครั้งหลังจากการหาความหมาย และทำกิจกรรมตรวจสอบความเข้าใจ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบเกมหลากหลายรูปแบบสำหรับผู้เรียนทบทวนเนื้อหาที่อ่านไป เช่น เกมบันไดงู เกมถ้าใช่ ให้แต่งตัว สโนว์แมน เป็นต้น ซึ่งพบว่าในขั้นนี้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อเรื่องและจับประเด็นของเรื่องได้ถูกต้อง เนื่องจากก่อนการหาความหมาย ผู้เรียนหลายคนไม่คุ้นเคยกับคำศัพท์ภาษาไทยหลายคำ ทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องผิดเพี้ยนไป

ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training) เป็นขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดและแบบทดสอบ โดยหลักจากฝึกกระบวนการอ่านและคิดในช่วงที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยจะให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัดการจับใจความสำคัญภาษาไทยตามจุดประสงค์และตัวชี้วัดของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง การตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่อง การสรุปข้อคิดและการวิเคราะห์ตัวละคร เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้สร้างแบบทดสอบเพื่อวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญของแต่ละบทเรียนในรูปแบบเกมแข่งตอบคำถามไว้ในสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งพบว่าผู้เรียนสามารถบรรลุตามจุดประสงค์และตัวชี้วัดของผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ได้ รวมถึงมีคะแนนและพัฒนาการเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีแรงจูงใจจากการสะสมคะแนนและระดับคะแนนในสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถในการจับใจความสำคัญภาษาไทยหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชลดา นันทะน้อย (2563) ที่ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับการใช้สื่อเกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยจากผลการวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนมีความพึงพอใจระดับมากต่อการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ โดยใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA

5.2.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์อยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน สามารถอภิปรายได้ดังนี้

ด้านเนื้อหา 1) นิทานมีเนื้อหาที่น่าสนใจและสนุกสนาน พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.95 เนื่องจากผู้วิจัยเลือกหนังสือนิทานที่อยู่นอกบทเรียนที่ผู้เรียนไม่เคยอ่านมาก่อน แต่เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจ เหมาะสมกับช่วงวัยของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนธิป เสือขำ (2564, น. 81) กล่าวว่า ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ DR-TA ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อเนื้อเรื่องที่อ่านมากที่สุด เนื่องจากเนื้อหาที่แปลกใหม่ ซึ่งผู้เรียนเองไม่เคยได้อ่านมาก่อน จึงกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้ มีแรงจูงใจที่จะอ่านและพยายามหาคำตอบจากเรื่องที่อ่าน 2) นิทานมีเนื้อหาที่เหมาะสมไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด แต่มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.65 ซึ่งเป็นค่าเฉลี่ยที่น้อยที่สุดในทุกด้าน จากการสอบถามความคิดเห็นของผู้เรียนเพิ่มเติมพบว่า เนื้อหาที่มีความสนุกสนาน แต่บางเรื่องมีคำศัพท์ที่ยากเกินไปสำหรับเด็กสองภาษาที่คุ้นชินกับภาษาอังกฤษมากกว่าภาษาไทย

ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ 1) กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.00 เนื่องจากขั้นตอนของกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA มีช่วงของการคาดเดาตลอดระยะเวลาของการอ่าน ผู้วิจัยได้พยายามตั้งคำถามและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นและคาดเดาเรื่องโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนตลอดเวลา 2) กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนจับใจความสำคัญได้ง่ายขึ้น พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.90 โดยผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าชื่นชอบกิจกรรมการเรียนรู้ DR-TA เนื่องจากมีการฝึกเป็นลำดับขั้นตอนที่ช่วย

พัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกลักษณ์ เทพวิจิตร (2558, น. 69) ที่พบว่า ผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการมีส่วนร่วมในกิจกรรมและกิจกรรมสามารถช่วยพัฒนาการอ่านจับใจความสำคัญได้ อยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เนื่องจาก กิจกรรมการสอนอ่าน DR-TA เน้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การคาดเดา การอ่าน การวางแผนการทำงาน ผู้เรียนจึงรู้สึกมีส่วนร่วมและได้รับประสบการณ์โดยตรงจากกิจกรรม จนสามารถพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของตนเองได้ 3) กิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาในการจัดที่เหมาะสม พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.70 ซึ่งน้อยที่สุดของด้านกิจกรรมการเรียนรู้ จากการสังเกตผู้วิจัยพบว่าผู้เรียนใช้เวลาในช่วงของการอ่านนานที่สุด โดยผู้เรียนแต่ละคนมีระดับความสามารถในการอ่านต่างกัน ผู้เรียนบางคนจึงต้องใช้เวลาในการอ่านและทำความเข้าใจเนื้อเรื่องมากขึ้น และนอกจากนี้จากการสอบถามความคิดเห็นเพิ่มเติมพบว่า ผู้เรียนโดยส่วนใหญ่เห็นว่าอยากให้ขยายเวลาในการกิจกรรมเพิ่มอีกหลายคาบเรียน เนื่องจากกิจกรรมสนุกสนานและท้าทายความสามารถของผู้เรียน

ด้านสื่อที่ใช้ 1) สื่อมัลติมีเดียมีตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและเกมที่น่าสนใจและสนุกสนาน 2) สื่อมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้ โดยพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.00 ทั้งสองข้อ ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยออกแบบสื่อให้มีลักษณะผสมผสานทั้งข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ เสียงประกอบเนื้อหา โดยออกแบบให้มีความสวยงาม สีสันสดใส เพื่อดึงดูดใจผู้เรียน นอกจากนี้ยังได้ออกแบบเกมการศึกษาหลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้เรียนทบทวนเนื้อหาหรือเพื่อใช้เป็นแบบทดสอบ ซึ่งการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ผู้เรียนสามารถโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่นได้ ผู้สอนและผู้เรียนสามารถดูแลและอันดับของตนเองได้ตลอดเวลา หรือเมื่อผู้สอนส่งคำตอบหรือทำงานเสร็จตามเป้าหมาย ครูผู้สอนสามารถให้ดาวหรือคะแนนกับผู้เรียนผ่านสื่อมัลติมีเดียได้ พร้อมให้คำแนะนำสะท้อนกลับงานของผู้เรียนได้ทันที ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วรรุฐา มุขรักษ์ และคณะ (2563, น. 177) ที่พบว่า ผู้เรียนรู้สึกชื่นชอบสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมากที่สุด เนื่องมาจากมีภาพประกอบที่มีสีสันสวยงาม ดึงดูดความสนใจ และมีเสียงหรือวิดีโอที่ช่วยเน้นความเข้าใจของเรื่องที่อ่าน และสิ่งที่ผู้เรียนชื่นชอบมากที่สุดคือการแข่งขันเกม ที่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนานและท้าทาย ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกอยากทำงานหรือมีแรงจูงใจในการทำแบบทดสอบมากขึ้น โดยไม่รู้ตัวคิดว่านี่คือการทดสอบ โดยครูผู้สอนสามารถโต้ตอบกับผู้เรียนผ่านสื่อมัลติมีเดียได้โดยตรง เช่น การให้แต้ม ให้ดาว ซึ่งเป็น การเสริมแรงจูงใจให้กับผู้เรียน

ด้านประโยชน์ที่ได้รับ 1) นักเรียนจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 5.00 จากการสังเกตพัฒนาการทางการอ่านจับใจความสำคัญของผู้เรียน พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นเรื่อย ๆ ตามลำดับ อีกทั้งผู้เรียน ร้อยละ 100 มีคะแนนจากการทดสอบหลังการเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน จากการเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ DR-TA ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ สอดคล้องกับงานวิจัยของปณิธาน หินผา (2564, น. 136) ที่พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อประโยชน์ที่ได้รับมากที่สุด โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะความสามารถในการอ่านจับใจความของผู้เรียนสูงขึ้น เนื่องมาจากการสอนอ่านจับใจความสำคัญร่วมกับสื่อผสม ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการให้กับผู้เรียนมากกว่าการสอนอ่านโดยใช้สื่อเดี่ยวแบบเดิม จากการได้เห็น ได้ฟังและมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียน 2) นักเรียนเห็นคุณค่าของการอ่านและมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.95 และ 3) นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.90 จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนนอกเวลาเรียน เช่น ช่วงการอ่านหนังสือนอกเวลาเรียน พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจที่อ่านนิทานหรือการ์ตูนที่เป็นภาษาไทยมากขึ้น และนำเอากลวิธีของ DR-TA มาเล่นทายเนื้อเรื่องจากหน้าปกกับเพื่อน ๆ นอกจากนี้ผู้เรียนยังพยายามค้นหาความหมายของคำมากขึ้น โดยใช้วิธีการฝึกเปิดพจนานุกรมเป็นเล่มหรือค้นหาความหมายจากอินเทอร์เน็ต หากไม่พบความหมายก็จะใช้วิธีการสอบถามจากครูผู้สอน ซึ่งแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าผู้เรียนมีความสนใจในการอ่านเพิ่มมากขึ้น นำวิธีการอ่านไปใช้ในบริบทอื่น ๆ ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนาธิป เสือขำ (2564, น. 81) ที่พบว่า ผู้เรียนมีความสนใจในการอ่านหนังสือมากขึ้น โดยพบว่าผู้เรียนกว่าร้อยละ 80 มีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น อีกทั้งยังพบว่าผู้เรียนนำวิธีการอ่านแบบ DR-TA ไปใช้ในการทำที่บ้านที่เป็นการอ่านจับใจความของตนเอง โดยใส่ใจกับการอ่านอย่างเป็นลำดับขั้นตอน ไม่อ่านแบบสะเปะสะปะ ทำให้ผู้เรียนอ่านจับใจความสำคัญของเรื่องได้ถูกต้อง จับประเด็นของเรื่องและตอบคำถามได้ถูกต้องตรงประเด็นมากขึ้น

## 5.3 ข้อเสนอแนะ

### 5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1) ครูผู้สอนควรวางแผนและบริหารจัดการเรื่องเวลาในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับการทำกิจกรรมทุกขั้นตอน เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีเวลาในการคาดเดา การคิดหรือการฝึกฝน โดยเฉพาะในช่วงการอ่านของนักเรียน เนื่องจากนักเรียนแต่ละคนมีระดับความสามารถในการอ่านแตกต่างกันไป มิเช่นนั้นจะทำให้ผู้เรียนไม่สามารถบรรลุวัตถุประสงค์ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ

2) ครูผู้สอนควรชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้และประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้ รวมถึงอธิบายชี้แจงให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจนถึงขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ว่าในแต่ละขั้นตอนผู้เรียนจะต้องทำอะไร เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำไปปรับใช้ในการอ่านด้วยตนเอง

3) ครูผู้สอนควรเปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยทำหน้าที่เป็นเพียงโค้ชที่ช่วยเหลือ แนะนำผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน รวมถึงใช้คำถามกระตุ้นความคิดเป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้เรียนพยายามคาดเดาและหาคำตอบจากเรื่องให้ได้มากที่สุด

4) ครูผู้สอนควรเตรียมความพร้อมในการสอนทั้งในการสอนในชั้นเรียนและการสอนแบบออนไลน์ จึงมีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องตรวจสอบความพร้อมในด้านต่าง ๆ เช่น เรื่องสัญญาณอินเทอร์เน็ต เป็นต้น

5) ครูผู้สอนควรศึกษาข้อมูลเบื้องต้นของผู้เรียนก่อน เพื่อความสะดวกและความรวดเร็วในการเรียน เช่น ผู้เรียนแต่ละคนมีความรู้เบื้องต้นในการใช้งานคอมพิวเตอร์มากน้อยเพียงใด

6) ครูผู้สอนควรเลือกเรื่องหรือหนังสือ ที่มีเนื้อเรื่องที่สนุกสนาน น่าสนใจ และจะต้องมีเหมาะสมกับช่วงวัยและระดับความสามารถของผู้เรียน โดยคำนึงถึงความยากง่ายของคำศัพท์ในเรื่องหรือความซับซ้อนของเนื้อหา หากเป็นผู้เรียนในวัยประถมศึกษาตอนต้นหรือผู้เรียนที่ใช้สองภาษาไม่ควรเป็นเรื่องที่ต้องอาศัยการตีความหรือเป็นนามธรรมมากเกินไป

### 5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1) ผู้ที่สนใจควรนำกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ไปใช้พัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญให้กับผู้เรียนในช่วงวัยอื่น ๆ หรือผู้เรียนที่มีข้อบกพร่องทางการเรียนรู้

- 2) ผู้ที่สนใจควรใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับกลวิธีการสอนหรือเทคนิคอื่น ๆ เพื่อใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญ เช่น เทคนิคการเรียนรู้แบบห้องเรียนกลับด้าน เทคนิคการเรียนรู้แบบร่วมมือหรือเทคนิคบันได 6 ขั้น เป็นต้น
- 3) ผู้ที่สนใจควรนำใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ไปใช้ในการพัฒนาทักษะทางภาษาไทยด้านอื่น ๆ หรือนำไปประยุกต์ใช้ในรายวิชาอื่น เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนและช่วยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้มากขึ้น



## บรรณานุกรม

- กรรณิการ์ ศรีพรหมมุณี, และปริญ ทนันทชัยบุตร. (2565). การพัฒนาหลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติมภาษาอังกฤษก้าวทันโลก เพื่อพัฒนาความสามารถในด้านการอ่านภาษาอังกฤษเชิงวิเคราะห์โดยใช้กลวิธีการอ่านแบบ DR – TA ร่วมกับเทคนิคแผนผังความคิดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 15(3), 12-28.
- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2551). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทยตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2566). *แผนขับเคลื่อนนโยบายการศึกษาของรัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ (พลตำรวจเอก เพิ่มพูน ชิดชอบ) ของสำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ ระยะ 4 ปี (พ.ศ. 2567-2570)*. สืบค้นจาก [https://www.bic.moe.go.th/images/stories/pdf/เล่มแผนขับเคลื่อนนโยบาย\\_รพว.\\_ระยะ\\_4\\_ปี\\_พ.ศ.2567\\_-\\_2570\\_.pdf](https://www.bic.moe.go.th/images/stories/pdf/เล่มแผนขับเคลื่อนนโยบาย_รพว._ระยะ_4_ปี_พ.ศ.2567_-_2570_.pdf)
- กอบกุล สกุดแก้ว. (2553). *การศึกษาความสามารถอ่านจับใจความวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับหูตึง จากการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading – Thinking Activity) (Unpublished Master's thesis)*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- เกวลิน งามพิริยกร, และสัทธิกร สุมาลี. (2563). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนภาษาไทยในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 9(3), 1218-1226.
- โกเมธ ดกโบราณ. (2560). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Unpublished Master's thesis)*. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, ปทุมธานี.
- จันทร์รัตน์ จาดแห, และปริญญญา สิทอง. (2565). การพัฒนาหลักสูตรส่งเสริมความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญโดยใช้กลวิธีการสอนแบบดี อาร์ ที เอ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสาร มจร บาลีศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์*, 8(1), 155-165.
- จารุดา จันทร์แก้ว, ธนินาถ ภูสุนทร, และชุตินา วัฒนะศิริ. (2564). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดวิเคราะห์ภาษาไทยสำหรับนักเรียนโรงเรียนนานาชาติ โดยใช้การเรียนรู้แบบ Big 5 Learning. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 38(10), 70-82.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- จิรวัดน์ สิทธิธรรม, สังเวียน ปิ่นกาลัง, และนฤมล อินทร์ประสิทธิ์. (2563). การพัฒนาความสามารถในการคิดขั้นสูงของนักเรียนในชั้นเรียนภาษาไทย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการแก้ปัญหา. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาจุฬาลงกรณ์*, 7(4), 131-142.
- จิราพรรณ วาสนาบุญส่งเสริม. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางด้านอารมณ์และความรู้สึกในเด็กวัยเรียนด้วยการประยุกต์เครื่องมือ “วงล้อแห่งอารมณ์” (Unpublished Master’s thesis). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- ชลดา นันทะน้อย. (2563). การใช้เกมคำศัพท์ร่วมกับการสอนอ่านแบบ DR-TA เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีเรื่อง โคลงโลกนิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (Unpublished Master’s thesis). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ชัยพร สกฤษณารักษ์. (2552). รูปแบบการบริหารโรงเรียนสองภาษาสำหรับประเทศไทย (Unpublished Doctoral dissertation). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2531). การทดสอบประสิทธิภาพการสอน. *วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*, 5(1), 490-492.
- ณัฐญา ห่านรัตนสกุล, และเดวิด เสวตไอยาราม. (2562). ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านสื่อมัลติมีเดียของ Richard E. Mayer และการออกแบบสื่อมัลติมีเดียในภาษาที่สอง กรณีศึกษาหลักการเรียนแบบซ้ำซ้อน (Redundancy Principle) และหลักการเรียนแบบสมันิยม (Modality Principle) ในงานวิจัยภาษาที่สอง. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 30(1), 219-229.
- ณิภาพร สุดฤทธิ์, สุนิเทพ ศิริพิพัฒนกุล, และณัฐพล ไร่ไพ. (2565). การพัฒนามัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องทศนิยม ร่วมกับการจัดการเรียนรู้เชิงรุกเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 5(13), 104-116.
- ถนอมวงศ์ ล้ำยอดมรรคผล. (2561). *การอ่านให้เก่ง*. นนทบุรี: สำนักพิมพ์กระดาศา.
- ธนาธิป เตื่อขำ (2564). การพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความภาษาไทยด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้คีย์ ทีเอ (DR-TA: Directed Reading-Thinking Activity) ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 (Unpublished Master’s thesis). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, กรุงเทพฯ.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- ธนิษา เขาคำ. (2560). การพัฒนาโมเดลวินิจัยความเข้าใจในการอ่านภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6: การประยุกต์ใช้โมเดลฟิวชัน (Unpublished Doctoral dissertation). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ปณิธาน หินผา. (2564). การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความของนักเรียนที่มีปัญหาด้านการอ่าน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้วิธีการสอนคิดออกเสียงร่วมกับบอร์ดเกมออนไลน์ (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- ปิยนันท์ ปานนิ่ม. (2562). นวัตกรรมแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์พกพาพัฒนาทักษะด้านการอ่านภาษาไทยเพื่อความเข้าใจสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ (Unpublished Doctoral dissertation). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- ภูมิพัฒน์ ธนัญญาอิศมเดช, และอริเกียรติ ทองเพิ่ม. (2558). การศึกษาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญวิชาภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทักษะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ วิทยาเขตกำแพงแสน ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 7(2), 307-316.
- มนตรี วงษ์สะพาน. (2563). พื้นฐานการวิจัยทางหลักสูตรและการสอน. มหาสารคาม: บริษัทมหาสารคามการพิมพ์ จำกัด.
- มณฑนา สุขสงฆ์, และจิระพร ชะโน. (2563). การพัฒนาความสามารถด้านการอ่านจับใจความและความคงทนในการเรียนรู้ภาษาญี่ปุ่น โดยการจัดกิจกรรมการอ่านแบบ DR-TA สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 3(9), 86-93.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2549). พจนานุกรมศัพท์คอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ : นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 เฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เนื่องในโอกาสพระราชพิธีมหามงคลเฉลิมพระชนมพรรษา 7 รอบ 5 ธันวาคม 2554. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- วทันยา ขำพงษ์ไผ่. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้แบบมุ่งประสบการณ์ภาษาพร้อมกับสื่อประสมอิเล็กทรอนิกส์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความและการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

## บรรณานุกรม (ต่อ)

- วรวรรณ นิมิตพงษ์กุล. (2556). การบริหารจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการใช้ภาษาไทยในฐานะภาษาที่สองสำหรับการสื่อสารของนักเรียนต่างชาติ โรงเรียนนานาชาติเชียงใหม่ (Unpublished Doctoral dissertation). มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- วรัฏฐา มุขรักษ์, สุนิเทพ ศิริพิพัฒนกุล, และตัณชัช พัฒนสิทธิ์. (2563). การพัฒนาบทเรียนมัลติมีเดียแบบปฏิสัมพันธ์เรื่องอาณาจักรอยุธยา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 7(12), 168-180.
- วิจารณ์ พานิช, และปิยาภรณ์ มัณฑะจิตร. (2563). การศึกษาคุณภาพสูงระดับโลก. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสยามกัมมาจล.
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2562). เมื่อการอ่านกลับมาเป็นการประเมินหลักใน PISA 2018. สืบค้นจาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/issue-2019-44/>
- สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. (2566). กรอบการประเมินด้านการอ่าน. สืบค้นจาก <https://drive.google.com/file/d/1botJFbByCHQhDQ2fID80Hrm354nTEnNp/view>
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักทดสอบทางการศึกษา. (2555). คู่มือประเมินสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.
- สิรินรัตน์ น้อยเจริญ. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ด้านการอ่านจับใจความของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถาม 5W1H (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา. (2562). การประเมินด้านการอ่านของ PISA 2018 เป็นอย่างไร. สืบค้นจาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/issue-2019-47/>
- องค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจและการพัฒนา. (2564). FAKE News กับความฉลาดรู้ด้านการอ่านของ PISA. สืบค้นจาก <https://pisathailand.ipst.ac.th/issue-2021-58/>
- องค์การยูนิเซฟ ประเทศไทย. (2562). เด็กทุกคนอ่านได้. สืบค้นจาก <https://www.unicef.org/thailand/th/every-child-can-read>.
- เอกลักษณ์ เทพวิจิตร. (2558). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์การอ่านจับใจความของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA (Directed Reading - Thinking Activity) (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- Abdul, S. M. S., & Abdul, A. A. (2020). The Effectiveness of Multimedia Learning in Enhancing Reading Comprehension Among Indigenous Pupils. *Arab World English Journal*, 11(2), 290-302. <https://dx.doi.org/10.24093/awej/vol11no2.20>
- Fitri, R. (2020). The Effectiveness of Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Strategy on upgrading the Reading comprehension skill of student in Primary School. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 335, 181-186.
- Heinlein, B.K. (2022). Parental language mixing: Its measurement and the relation of mixed input to young bilingual children's vocabulary size. *Bilingualism: Language and Cognition*, 25(4), 30-42.
- Kurt, S. (2017). *ADDIE Model: Instructional Design*. Retrieved from <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2<sup>nd</sup> ed.). United Kingdom: Cambridge University Press.
- Novita, R. (2014). *Using Directed Reading-Thinking Activity (DR-TA) to Improve the Reading Comprehension Ability of the Eighth Grade Students of SMP Negeri 1 Yogyakarta in the Academic Year of 2013/2014* (Bachelor's thesis, University of Yogyakarta). Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/19188/1/Riana%20Novita%2008202244003.pdf>
- Reese, B., Jasmine, K., & Panayiota, K. (2020). *Reading Comprehension*. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED608839.pdf>
- Stauffer, R. G. (1969). *Directing reading maturity as a cognition process*. New York: Harper & Row.
- Vista, A. B. P. (2021). A Comparison of Directed Reading Thinking Activity (DRTA) and SQ3R Strategy to Improve Reading Comprehension Achievement of Indonesian Junior High School Students. *International Journal of Research and Review*, 8(8), 689-693.
- Wahyuni, N. (2020). Developing an Interactive Multimedia of Reading for Junior HighSchool Students Grade VII. *Scientific Journal of Linguistic, Literature and Language Education*, 5(1), 1-3.

### บรรณานุกรม (ต่อ)

- Yazdani, M. M., & Mohammadi, M. (2015). The Explicit Instruction of Reading Strategies: Directed Reading Thinking Activity vs. Guided Reading Strategies. Australian Academic Centre, Australia. *International Journal of Applied Linguistics and English Literature* 4(3), 53-60.
- Yiğit, F., & Durukan, E. (2023). Effect of Peer-Assisted and Learning Together Techniques on 6th Grade Students' Reading Comprehension Achievement and Attitudes towards Reading. *International Journal of Education & Literacy Studies*, 11(1), 31-34.
- Yudi, H. R., Sugianti, & Supriyo. (2020). Applying Obejctivist Instructional Design of Addie Model on Learning Reading Comprehension. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 477, 795-799.







## รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

1. ผศ.ดร.สุทธิศักดิ์ จันทวงษ์โส ผู้อำนวยการหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต
2. ดร.ณประภาพร รุจนเวท อาจารย์ประจำหลักสูตรการศึกษาศึกษาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. อาจารย์ศิริพร ทุเคื้อ หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนอานวยศิลป์ กรุงเทพมหานคร





ที่ วสท.4800/0353

2 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิศักดิ์ จันทร์พงษ์โส

ผู้อำนวยการหลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาธุรกิจดิจิทัลระหว่างประเทศ มหาวิทยาลัยรังสิต

เนื่องด้วย นางสาวรัตติมา ถาวรสุทธิ รหัส 6508741 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต กำลังดำเนินการวิจัย เรื่อง ผลการใช้กลยุทธ์การสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบสปีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา โดยมี ดร.ชิตชไม วิสตุกุล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ECI 699 วิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครูสุริยเทพได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ในการจัดกระบวนการเรียนรู้และการทำวิจัย จึงขออนุญาตเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ซึ่ง นางสาวรัตติมา ถาวรสุทธิ จะได้นำรายละเอียดของเครื่องมือวิจัยมานำเสนอท่านต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์รับเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของ นางสาวรัตติมา ถาวรสุทธิ ด้วย จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

Niraporn P.

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิภาพร สกุลวงศ์)

ผู้อำนวยการหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน โทร. 02-997-2222 ต่อ 1275, 1276

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ชื่อ-นามสกุล...ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุทธิศักดิ์ จันทร์พงษ์โส.....

 มีความยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

 ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลงชื่อ.....

(.....ดร.สุทธิศักดิ์ จันทร์พงษ์โส.....)

16 / 11 / 2566

หมายเหตุ: เมื่อผู้เชี่ยวชาญลงนามในแบบตอบรับให้นักศึกษาส่งแบบตอบรับนี้ในชั้นตอนจัดรูปเล่มวิทยานิพนธ์ไปที่บัณฑิตวิทยาลัย



ที่ วสท.4800/0353.1

2 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ดร.ณประภาพร รุจจนเวท

อาจารย์ประจำหลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เนื่องด้วย นางสาวรัตติมา ถาวรสุทธิ รหัส 6508741 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต กำลังดำเนินการวิจัย เรื่อง ผลการใช้กลยุทธ์การสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา โดยมี ดร.ชิตขโม วิสตุกุล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ECI 699 วิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครูสุริยเทพได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ในการจัดกระบวนการเรียนรู้และการทำวิจัย จึงขออนุญาตเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ซึ่ง นางสาวรัตติมา ถาวรสุทธิ จะได้นำรายละเอียดของเครื่องมือวิจัยมานำเสนอท่านต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์รับเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของ นางสาวรัตติมา ถาวรสุทธิ ด้วย จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

NIPAPORN

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิภาพร สุกสิงค์)

ผู้อำนวยการหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน โทร. 02-997-2222 ต่อ 1275, 1276

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ชื่อ-นามสกุล.....ดร. ณประภาพร รุจจนเวท.....

 มีความยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลงชื่อ.....

.....(ดร. ณประภาพร รุจจนเวท).....

.....8 / 12 / 2566.....

หมายเหตุ: เมื่อผู้เชี่ยวชาญลงนามในแบบตอบรับ ให้นักศึกษาส่งแบบตอบรับนี้ในขั้นตอนจัดรูปเล่มวิทยานิพนธ์ไปที่บัณฑิตวิทยาลัย



ที่ วสท.4800/0353.2

2 พฤศจิกายน 2566

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

เรียน อาจารย์ ศิริพร ทูเครือ

หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย โรงเรียนอานวยศิลป์ กรุงเทพมหานคร

เนื่องด้วย นางสาวรัฐติมา ถาวรสุทธิ รหัส 6508741 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต กำลังดำเนินการวิจัย เรื่อง ผลการใช้กลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา โดยมี ดร.ชิดขิม วิสตุกุล เป็นอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งงานวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา ECI 699 วิทยานิพนธ์

ในการนี้ วิทยาลัยครูสุริยเทพได้พิจารณาเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้และประสบการณ์ในการจัดกระบวนการเรียนรู้และการทำวิจัย จึงขออนุญาตเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ซึ่ง นางสาวรัฐติมา ถาวรสุทธิ จะได้นำรายละเอียดของเครื่องมือวิจัยมานำเสนอท่านต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบและโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์รับเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยของ นางสาวรัฐติมา ถาวรสุทธิ ด้วย จักขอบพระคุณยิ่ง

ขอแสดงความนับถือ

NIRAPORN J

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิภาพร สกลวงศ์)  
ผู้อำนวยการหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน  
วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน โทร. 02-997-2222 ต่อ 1275, 1276

แบบตอบรับการเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ชื่อ-นามสกุล.....

- มีความยินดีเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
 ไม่สามารถเป็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ลงชื่อ.....

(.....)

...../...../.....

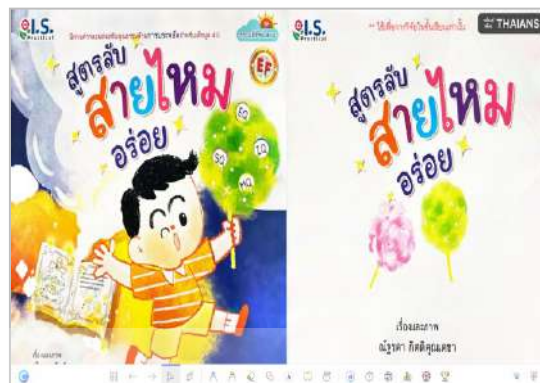
หมายเหตุ: เมื่อผู้เชี่ยวชาญลงนามในแบบตอบรับ ให้นักศึกษาส่งแบบตอบรับนี้ในชั้นตอนจัดรูปเล่มวิทยานิพนธ์ไปที่บัณฑิตวิทยาลัย



สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ  
 คำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านโปรแกรม ClassPoint  
 บทเรียนที่ 1 : การอ่านเรื่อง สูตรลับสายไหมอร่อย (1 คาบเรียน : 40 นาที)  
 ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและการคิด (Directing the reading and thinking process)  
 ชั้นที่ 1 การคาดเดา



ขั้นที่ 2 การอ่าน



ขั้นที่ 2 การอ่าน (ต่อ)

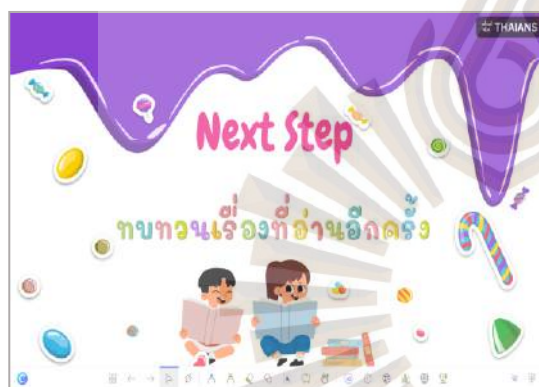


ขั้นที่ 3 การแปลความหมาย





ขั้นที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจ



สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ  
 คำคุณศัพท์ไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านโปรแกรม ClassPoint  
 บทเรียนที่ 2 : การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์ (1 คาบเรียน : 40 นาที)  
 ช่วงที่ 1 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental skill training)

THAIANS

สูตรลับสายไหมมอรัย  
 การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์

Reading Comprehension I

มาลองฝึกเรียงลำดับเหตุการณ์กันเถอะ

1 2 3 4 5

butterfly egg chrysalis caterpillar

มาลองฝึกเรียงลำดับเหตุการณ์กันเถอะ

1 2 3 4 5

การลำดับเหตุการณ์  
 การคาดคะเนเหตุการณ์

Big Question  
 การลำดับเหตุการณ์ และ การคาดคะเนเหตุการณ์  
 มีหลักการอย่างไร?

การลำดับเหตุการณ์

เลือกเฉพาะเหตุการณ์สำคัญที่จะเหตุการณ์

เขียนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อน-หลังมาลำดับ

ใช้ภาษาที่สั้น กระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย

จำใจตรงมาลำดับของเรื่องว่า

- 1. ใคร
- 2. ทำอะไร
- 3. ที่ไหน
- 4. เมื่อไหร่
- 5. อย่างไร

จำใจตรงมาลำดับของเรื่องว่า

### การคาดคะเนเหตุการณ์

อ่านเรื่องจนเข้าใจก่อนนะ

จับใจความสำคัญของเรื่อง

คาดเดาเหตุการณ์โดย  
เชื่อมโยงกับข้อมูลที่สำคัญของเรื่อง

ไม่คาดเดาอะไรเพราะ  
ต้องอาศัยเหตุผลสนับสนุน

### Work Mode!

**TASK :**

- จับใจความสำคัญของเรื่อง สรุปลงกระดาษพร้อมด้วย
- ทำแผนผังการเชื่อมโยงของเรื่อง ลงใน Flow Map
- วาดภาพประกอบให้สวยงาม

### Flow Map

### &A Time!

1. สัตว์สายไหมโบราณแสนอร่อยเป็นสัตว์ชนิดใด

A เจ้าของจำเขาสายไหม      B ตาและยาย

C เทวดา      D บองแบ่

Multiple Choice

2. ขำตังขี้ไปเก็บเมฆบนท้องฟ้าได้อย่างไร

A ลอยขึ้นไปเอง      B ขี่เครื่องขี้

C ใช้อากาศในสมุดขี้ก็ก      D ขอบรต้อเทวดา

Multiple Choice

3. ขำตังใช้วิธีการใดเมื่อทำให้สายไหมมีหลายสี

ก นำเมฆไปตากแดด      ข ใส่สีผสมอาหาร

ค ระบายสีเมฆ      ง ผสมเมฆตามสี

Multiple Choice

4. ข้อใด ไม่ใช่ สาเหตุที่ทำให้สายไหมร้างบ้านดี

ก ราคามีแพง      ข ธรรมชาติอากาศเมฆ

ค สีสีผสมอาหาร      ง เนื้อสีผสมไม่ปะปน

Multiple Choice

5. ข้อใด **ไม่ใช่** สิ่งที่เกิดขึ้นจากการที่ข้าวตังเปลี่ยนสู่ตาสายไหม

- ก. สายไหมไม่อร่อย
- ข. ชาวเมืองไม่พอใจ
- ค. เครื่องทำสายไหมจะเบียด
- ง. จำสายไหมถูกปิด

Multiple Choice

6. ใครเป็นเคชช่วยเพื่อให้ข้าวตังสามารถกลับมาขายสายไหมได้อีกครั้ง

- ก. เกวดา
- ข. ตาและยาย
- ค. บ่อแม่
- ง. ชาวเมือง

Multiple Choice

7. ข้าวตังทำอะไรเมื่อโซฆณาให้ลูกค้ากลับมาซื้อสายไหมอีกครั้ง

- ก. ขอร้องลูกค้า
- ข. ลดราคาสายไหม
- ค. แฉสายไหมปรี
- ง. คิดสูตรสายไหมใหม่

Multiple Choice

8. ข้อใด **ไม่ใช่** วิธีจัดการสระเมื่อให้มีสายไหมเมียงม่อต่อการขายตลอดปี

- ก. แบ่งจำนวนเมียงม่อ 9 ชิ้น
- ข. ขายวันละ 50 ไม
- ค. ใส่มะพร้าวละนิดหน่อย
- ง. หนีไปเก็บเมียงม่อชิ้น

Multiple Choice

9. ถ้าแหวนใจมีบอระโงกขายบ้าง

- ก. สายไหม ลูกอม
- ข. สายไหม ขนมไทย
- ค. สายไหม ชาลาฟา
- ง. ขนมไทย ขนมปัง

Multiple Choice

10. เรื่องนี้ให้ข้อคิดอะไรกับผู้อ่าน

- ก. ควรระวังบ่อแม่
- ข. ควรมีน้ำใจต่อผู้อื่น
- ค. ควรประหยัด ไม่ป่วนเมือง
- ง. ควรรักและสามัคคีกัน

Multiple Choice

**Think Pair Share**

การลำดับเหตุการณ์ และ การคาดคะเนเหตุการณ์  
มีหลักการอย่างไร ?

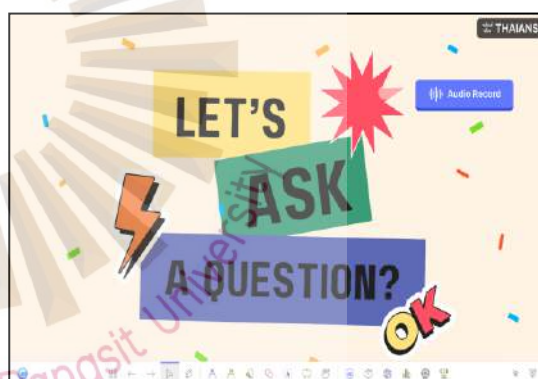
**Reflective Thinking**

นักเขียนทำสิ่งใดได้ดีในบทเรื่องนี้  
(Looking in)

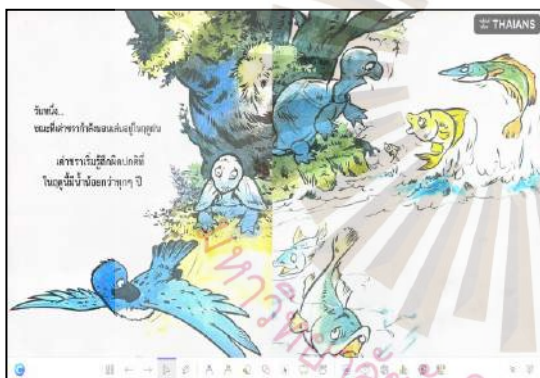
สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่าน  
 จับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านโปรแกรม ClassPoint  
 บทเรียนที่ 3: การอ่านเรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย (1 คาบเรียน : 40 นาที)



สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่าน  
จับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านโปรแกรม ClassPoint  
บทเรียนที่ 4: การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล (1 คาบเรียน : 40 นาที)



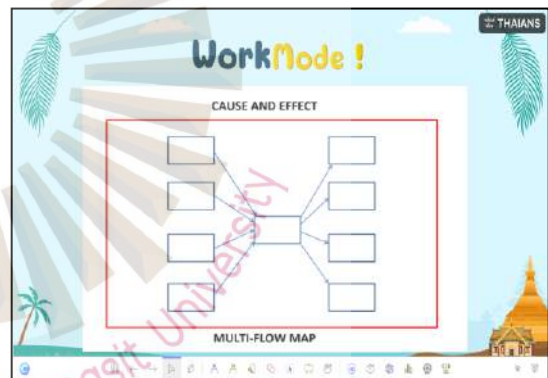
สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่าน  
จับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านโปรแกรม ClassPoint  
บทเรียนที่ 5: การอ่านเรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ (1 คาบเรียน : 40 นาที)



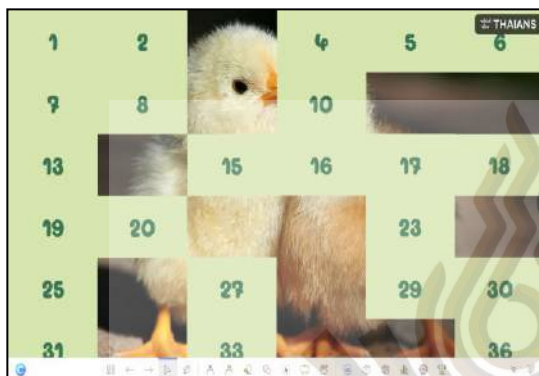
สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่าน  
จับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านโปรแกรม ClassPoint

บทเรียนที่ 6: การสรุปความรู้และข้อคิด

(1 คาบเรียน : 40 นาที)



สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่าน  
 จับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านโปรแกรม ClassPoint  
 บทเรียนที่ 7: การอ่านเรื่อง นิทานชุดลูกนัยหายไป (1 คาบเรียน : 40 นาที)



สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่าน  
จับใจความสำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผ่านโปรแกรม ClassPoint

บทเรียนที่ 8: การวิเคราะห์ตัวละคร

(1 คาบเรียน : 40 นาที)



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

รายวิชา ท13101 ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 80 นาที/ 2 คาบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง สุตรลับสายไหมอร่อย : การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์

\*\*\*\*\*

### 1. มาตรฐานและตัวชี้วัด

#### มาตรฐาน

สาระที่ 1 การอ่าน

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

#### ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

ท 1.1 ป.3/4 ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์จากเรื่องที่อ่าน โดยระบุเหตุผลประกอบ

ท 1.1 ป.3/9 มีมารยาทในการอ่าน

### 2. สาระการเรียนรู้

หลักการอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

### 3. สาระสำคัญ

การลำดับเหตุการณ์ คือ เป็นการทบทวนและสรุปเนื้อเรื่องโดยรวม ควรมีการเรียบเรียงตามเหตุการณ์ช่วงเวลา สถานที่ ส่วนการคาดคะเนเหตุการณ์ เป็นการคาดการณ์ถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต ซึ่งไม่ใช่การคาดเดาสะเปะปะ หากแต่ต้องอาศัยเหตุผลสนับสนุน โดยทักษะทั้งสองนั้นต้องอาศัยการอ่านจับใจความสำคัญเป็นพื้นฐาน เพื่อให้สามารถเชื่อมโยงข้อมูลที่สำคัญของเรื่อง

ได้ ซึ่งนักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อให้สามารถตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ ในชีวิตอย่างเป็นเหตุเป็นผล ส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 2.1 ด้านพุทธิพิสัย (K)

2.1.1 บอกหลักการของการลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ได้

##### 2.2 ด้านทักษะพิสัย (P)

2.2.1 จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้

2.2.2 ลำดับเหตุการณ์สำคัญจากเรื่องที่อ่านได้

##### 2.3 ด้านจิตพิสัย (A)

2.3.1 มีมารยาทในการอ่าน

#### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน		รายละเอียด
✓	ความสามารถในการสื่อสาร	รับสารและส่งสาร ถ่ายทอดด้วยความรู้ความเข้าใจ
✓	ความสามารถในการคิด	คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์
✓	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	ศึกษาเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเองด้วยการใช้เทคโนโลยี

#### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน			
	รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	✓	มุ่งมั่นในการทำงาน
	มีวินัย	✓	รักความเป็นไทย
	ซื่อสัตย์สุจริต		มีจิตสาธารณะ
✓	ใฝ่เรียนรู้	✓	ทักษะการจัดการ
	อยู่อย่างพอเพียง		สื่อสารเป็นสากล

## 7. สื่อการเรียนรู้

- สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ผ่าน โปรแกรม ClassPoint เรื่อง สุตรลับสายไหมอร่อย: การลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์

- <https://youtu.be/95czbsbjlKg?si=izokQuItMnf5SctO>

## 8. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ใบงานการเรียนรู้ลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ โดยใช้เครื่องมือการคิด Flow Map

## 9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

### 9.1 คาบที่ 1 ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิด (Directing the Reading -Thinking Process)

#### 9.1.1 ขั้นที่ 1 การคาดเดา

1) นักเรียนเล่นเกมต่อภาพแล้วร่วมกันคาดเดาว่า เรื่องที่เรากำลังจะอ่าน เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

2) นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ชื่อเรื่อง แล้วคาดเดาว่าจะมีเหตุการณ์อะไร เกิดขึ้นในเรื่องบ้าง

3) นักเรียนดูวิดีโอการทำสายไหม แล้วร่วมกันตอบคำถามว่า สุตรลับสายไหมของเด็กชายคนนี้จะเป็นอย่างไ

#### 9.1.2 ขั้นที่ 2 การอ่าน

1) นักเรียนอ่านนิทาน เรื่อง สุตรลับสายไหมอร่อย จากสื่อมัลติมีเดียแบบ มีปฏิสัมพันธ์ โดยครูแบ่งเนื้อเรื่องไม่ให้มีความยาวจนเกินไป และตั้งคำถามให้นักเรียนได้แสดง ความคิดเห็นเกี่ยวกับการคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ ดังนี้

- อ่านหน้าที่ 1 – 10 และคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ โดยครูตั้งคำถาม ว่าให้นักเรียนคาดเดาว่า เกิดอะไรขึ้นกับเครื่องทำสายไหม และเหตุการณ์ต่อไปนี้จะเป็นอย่างไร

- อ่านหน้าที่ 11 – 15 โดยไม่อ่านตอนจบของเรื่อง

#### 9.1.3 ขั้นที่ 3 การแปลความหมาย

1) นักเรียนเล่นเกมจับคู่ ความหมาย เพื่อหาความหมายของคำศัพท์ ขากจากเรื่อง

#### 9.1.4 ชั้นที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจ

- 1) นักเรียนอ่านบททวนอีกครั้งเพื่อตรวจสอบการคาดเดาของตนเองว่า ถูกต้องหรือใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องหรือไม่

### 9.2 คาบที่ 2 ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training)

9.2.1 นักเรียนเล่นเกมลำดับเหตุการณ์จากภาพ เพื่อฝึกการลำดับเหตุการณ์

9.2.2 ครูอธิบายเรื่อง หลักการของการลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์

9.2.3 ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียนเพื่อให้ นักเรียนทบทวนเนื้อเรื่องที่อ่านไปในคาบที่แล้ว ผ่านการเล่นเกมต่อตัวสโนว์แมน

9.2.4 นักเรียนทำใบงานการเรียงลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ โดยใช้เครื่องมือการคิด Flow Map โดยในช่องสุดท้าย ครูให้นักเรียนคาดคะเนและสร้างสรรค์ตอนจบของเรื่องตามความคิดและจินตนาการของตนเอง พร้อมทั้งวาดภาพและระบายสีให้สวยงาม

9.2.5 นักเรียนอ่านตอนจบของเรื่องร่วมกันเพื่อตรวจสอบการคาดคะเนของนักเรียน

9.2.6 นักเรียนเล่นเกมทดสอบวัดการอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

9.2.7 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การเรียงลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์



## 10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล	เกณฑ์การผ่าน
<b>1. ด้านพุทธิพิสัย (K)</b> - บอกหลักการของการลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ได้	ประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด	แบบประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด	การประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ผ่านเกณฑ์คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่าน
<b>1. ด้านทักษะพิสัย (P)</b> - จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ - ลำดับเหตุการณ์สำคัญจากเรื่องที่อ่านได้			
<b>3. ด้านจิตพิสัย (A)</b> - มีมารยาทในการอ่าน			

**11. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**12. ปัญหาและอุปสรรค**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**13. ข้อเสนอแนะหรือแนวทางการแก้ไข**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวรัศมิดา ถาวรสุทธิ)

ตำแหน่ง ครูผู้สอน

**แบบประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชีวิต**  
เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์

เลขที่	รายการประเมิน												สรุป		
	บอกหลักการของ การลำดับ เหตุการณ์และ คาดคะเน เหตุการณ์ได้			จับใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่านได้			ลำดับเหตุการณ์ สำคัญจากเรื่องที่ อ่านได้			มีมารยาท ในการอ่าน			รวมคะแนน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			

**ระดับการประเมิน**

- 3 คะแนน หมายถึง ดี
- 2 คะแนน หมายถึง พอใช้
- 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

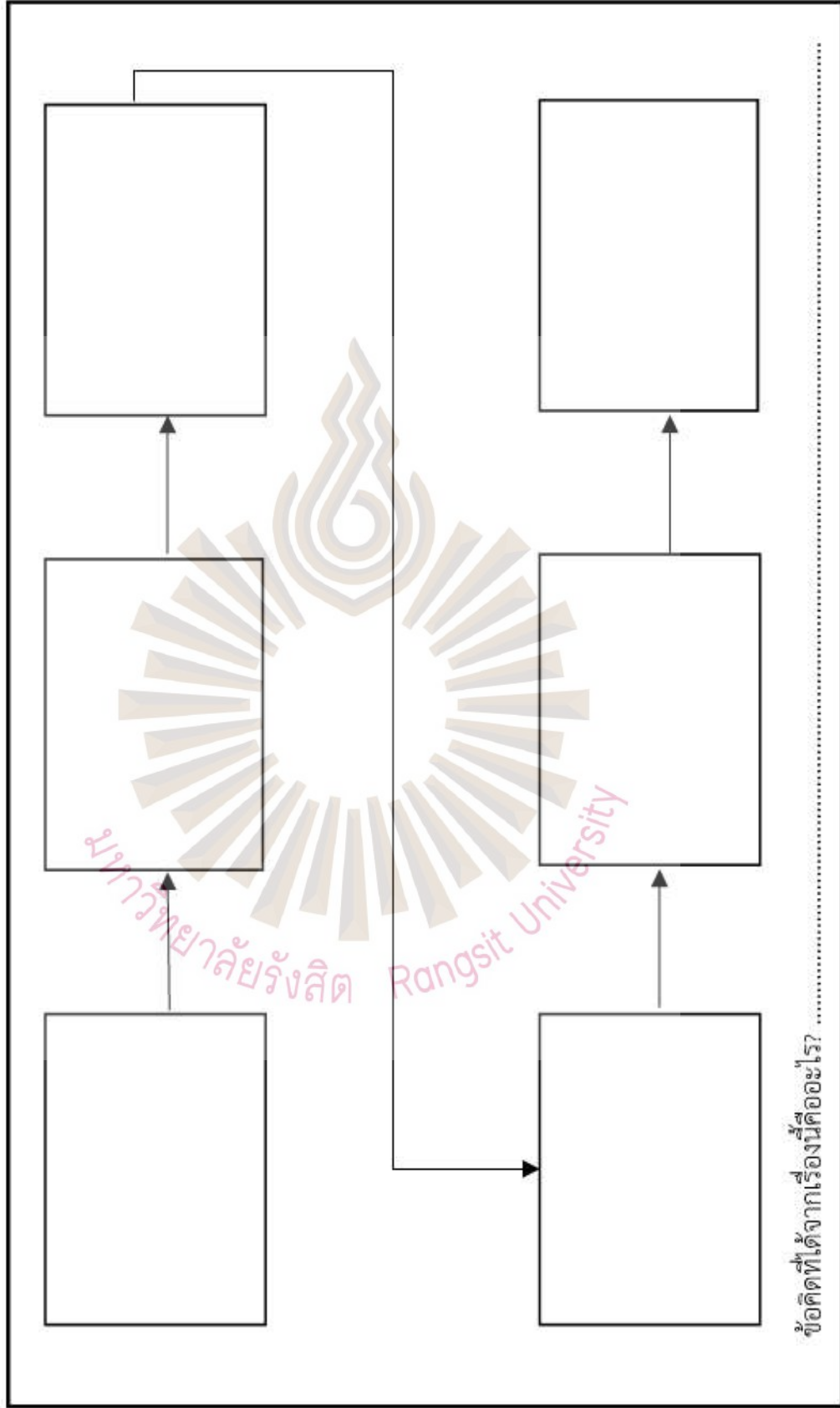
**เกณฑ์คะแนนการผ่าน**

- คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

เกณฑ์การประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชีวิต  
เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์

ตัวชี้วัด / เกณฑ์การประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
บอกหลักการของการลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ได้	บอกหลักการของการลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ได้ด้วยตนเองอย่างชัดเจน	บอกหลักการของการลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ได้โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ	บอกหลักการของการลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ไม่ได้หรือไม่ชัดเจน
จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้	จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้อง ครบถ้วน และตรงประเด็น	จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง แต่ยังไม่ครบถ้วนและตรงประเด็น โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ	จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านไม่ถูกต้องและไม่ตรงประเด็น
ลำดับเหตุการณ์สำคัญจากเรื่องที่อ่านได้	ลำดับเหตุการณ์สำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้อง ครบถ้วนและตรงประเด็น	ลำดับเหตุการณ์สำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง แต่ยังไม่ครบถ้วนและตรงประเด็น โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ	ลำดับเหตุการณ์สำคัญจากเรื่องที่ไม่ถูกต้องและไม่ตรงประเด็น
มีมารยาทในการอ่าน	มีมารยาทในการอ่าน โดยแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	มีมารยาทในการอ่าน โดยแสดงพฤติกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่มีมารยาทในการอ่าน

**Flow Map :** การเรียงลำดับและคาดคะเนเหตุการณ์ จากเรื่องสู่ตรัสบายให้มอร้อย



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

รายวิชา ท13101 ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 80 นาที/ 2 คาบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย : การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล

\*\*\*\*\*

### 1. มาตรฐานและตัวชี้วัด

#### มาตรฐาน

สาระที่ 1 การอ่าน

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

#### ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้องคล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

ท 1.1 ป.3/3 ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลเกี่ยวกับเรื่องที่อ่าน

ท 1.1 ป.3/9 มีมารยาทในการอ่าน

### 2. สาระการเรียนรู้

หลักการอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

### 3. สาระสำคัญ

การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล คือ การใช้ประโยคคำถามเพื่อหาคำตอบที่แสดงความสัมพันธ์ของเรื่องราว เหตุการณ์ บุคคล หรือความคิด โดยมีเหตุผลประกอบ จะใช้คำว่า ทำไม เพราะเหตุใด เพราะอะไร เป็นต้น ซึ่งนักเรียนควรต้องเรียนรู้หลักการตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลเพื่อช่วยในการตรวจสอบความเข้าใจ ตอบข้อสงสัยจากเรื่องที่อ่านและสรุปใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 2.1 ด้านพุทธิพิสัย (K)

2.1.1 บอกหลักการการตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลได้

##### 2.2 ด้านทักษะพิสัย (P)

2.2.1 จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้

2.2.2 ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลจากเรื่องที่อ่านได้

##### 2.3 ด้านจิตพิสัย (A)

2.3.1 มีมารยาทในการอ่าน

#### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	รายละเอียด
✓ ความสามารถในการสื่อสาร	รับสารและส่งสาร ถ่ายทอดด้วยความรู้ความเข้าใจ
✓ ความสามารถในการคิด	คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์
✓ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	ศึกษาเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเองด้วยการใช้เทคโนโลยี

#### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน			
	รักษาติ ศาสน์ กษัตริย์	✓	มุ่งมั่นในการทำงาน
	มีวินัย	✓	รักความเป็นไทย
	ซื่อสัตย์สุจริต		มีจิตสาธารณะ
✓	ใฝ่เรียนรู้	✓	ทักษะการจัดการ
	อยู่อย่างพอเพียง		สื่อสารเป็นสากล

## 7. สื่อการเรียนรู้

- สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ผ่าน โปรแกรม ClassPoint เรื่อง เข้าใจเรียนรู้ ประชาธิปไตย: การตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล

- <https://youtu.be/6qlg19b1OC0?si=kILa3WgVJUIK5VYT>

## 8. ภาระงาน/ชิ้นงาน

-

## 9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

### 9.1 คาบที่ 1 ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิด (Directing the Reading -Thinking Process)

#### 9.1.1 ขั้นที่ 1 การคาดเดา

1) นักเรียนคาดเดาเนื้อเรื่องจากชื่อเรื่อง “เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย” โดยการเล่นเกม Hangman

2) นักเรียนเลือกรวมภาพที่แสดงถึงการมีประชาธิปไตยในสังคม

3) นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ภาพปกหนังสือ แล้วคาดเดาว่าจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นในเรื่องบ้าง แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า ประชาธิปไตยในโรงเรียนสามารถเกิดขึ้นได้ตอนไหนบ้าง

#### 9.1.2 ขั้นที่ 2 การอ่าน

1) นักเรียนอ่านนิทาน เรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย จากสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยครูแบ่งเนื้อเรื่องไม่ให้ความยาวจนเกินไป และตั้งคำถามให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ ดังนี้

- อ่านหน้าที่ 1 – 2 และคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ โดยครูตั้งคำถามและให้นักเรียนร่วมกันโหวตว่า ใครจะเป็นผู้ได้รับคัดเลือกให้เป็นหัวหน้าห้อง

- อ่านหน้าที่ 3 – 8 และคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ โดยครูตั้งคำถามจากภาพว่า เกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น และเหตุการณ์ดังกล่าวเกี่ยวกับประชาธิปไตยอย่างไร

- อ่านหน้าที่ 10 – 16 จบเรื่อง

### 9.1.3 ขั้นที่ 3 การแปลความหมาย

1) นักเรียนเล่นเกมจับคู่ ความหมาย เพื่อหาความหมายของคำศัพท์  
ยากจากเรื่อง

### 9.1.4 ขั้นที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจ

1) นักเรียนอ่านบททวนอีกครั้งเพื่อตรวจสอบการคาดเดาของตนเองว่า  
ถูกต้องหรือใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องหรือไม่

## 9.2 ตอนที่ 2 ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training)

9.2.1 ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียน ด้วยการตั้งคำถามว่า จากเรื่องทีอ่านในคาบ  
ที่แล้วสอนเรื่องอะไรกับเราบ้าง เพื่อให้ นักเรียนทบทวนเนื้อเรื่องทีอ่านไปในคาบทีแล้ว

9.2.2 นักเรียนค้นหาและอัปโหลดภาพพฤติกรรมหรือกิจกรรมทีแสดงถึงการมี  
ประชาธิปไตย

9.2.3 นักเรียนดูวิดีโอ เรื่อง ประชาธิปไตยใช้เลย

9.2.4 ครูอธิบายเรื่อง หลักการตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผล

9.2.5 นักเรียนฝึกการตั้งคำถามเชิงเหตุผลทีอยากถามครูและเพื่อนในห้อง คนละ 1 ข้อ  
โดยการบันทึกเสียงส่งมาให้คุณครู จากนั้นเพื่อนในห้องร่วมกันตอบคำถาม

9.2.6 นักเรียนตั้งคำถามและตอบคำถามจากเรื่องทีอ่าน คนละ 5 ข้อ ลงในสมุด

9.2.7 นักเรียนเล่นเกมทดสอบวัดการอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องทีอ่าน

9.2.8 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง เข้าใจเรียนรู้ประชาธิปไตย: การตั้งคำถามและ  
ตอบคำถามเชิงเหตุผล

## 10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล	เกณฑ์การผ่าน
<b>1. ด้านพุทธิพิสัย (K)</b> - บอกหลักการการตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลได้	ประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด	แบบประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด	การประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด เรื่อง การลำดับเหตุการณ์ และคาดคะเนเหตุการณ์ผ่านเกณฑ์คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่าน
<b>1. ด้านทักษะพิสัย (P)</b> - จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ - ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลจากเรื่องที่อ่านได้			
<b>3. ด้านจิตพิสัย (A)</b> - นักเรียนมีมารยาทในการอ่าน			

11. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

12. ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

13. ข้อเสนอแนะหรือแนวทางการแก้ไข

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....  
(นางสาวรัศมิดา ถาวรสุทธิ)  
ตำแหน่ง ครูผู้สอน

**แบบประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชีวิต**  
เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์

เลข ที่	รายการประเมิน												สรุป		
	บอกหลักการ การตั้งคำถาม และตอบคำถาม เชิงเหตุผลได้			จับใจความ สำคัญจากเรื่อง ที่อ่านได้			ตั้งคำถามและ ตอบคำถามเชิง เหตุผลจากเรื่อง ที่อ่านได้			มีมารยาท ในการอ่าน			รวมคะแนน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			

**ระดับการประเมิน**

- 3 คะแนน หมายถึง ดี
- 2 คะแนน หมายถึง พอใช้
- 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

**เกณฑ์คะแนนการผ่าน**

- คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

เกณฑ์การประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด  
เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์

ตัวชี้วัด / เกณฑ์การ ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
บอกหลักการการตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลได้	บอกหลักการการตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลได้ด้วยตนเองอย่างชัดเจน	บอกหลักการการตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลได้โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ	บอกหลักการการตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลไม่ได้หรือไม่ชัดเจน
จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้	จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ด้วยตนเองอย่างถูกต้องครบถ้วนและตรงประเด็น	จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ถูกต้อง แต่ยังไม่ครบถ้วนและตรงประเด็น โดยมีครูเป็นผู้แนะนำ	จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านไม่ถูกต้องและไม่ตรงประเด็น
ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลจากเรื่องที่อ่านได้	ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลได้ด้วยตนเอง โดยให้เหตุผลสนับสนุนคำตอบได้ชัดเจน และเหมาะสม	ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลได้ด้วยตนเอง แต่ให้เหตุผลสนับสนุนคำตอบบางส่วนยังไม่ชัดเจนครูต้องแนะนำเพิ่มเติม	ตั้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลไม่ได้ แม้ครูแนะนำเรื่องการใช้คำสำคัญในการตั้งคำถาม และวิธีการตอบคำถาม
นักเรียนมีมารยาทในการอ่าน	มีมารยาทในการอ่านโดยแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ	มีมารยาทในการอ่านโดยแสดงพฤติกรรมเป็นบางครั้ง	ไม่มีมารยาทในการอ่าน

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

รายวิชา ท13101 ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 80 นาที/ 2 คาบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ : การสรุปความรู้และข้อคิด

\*\*\*\*\*

#### 1. มาตรฐานและตัวชี้วัด

##### มาตรฐาน

สาระที่ 1 การอ่าน

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

##### ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/2 อธิบายความหมายของคำ และข้อความที่อ่าน

ท 1.1 ป.3/5 สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ท 1.1 ป.3/9 มีมารยาทในการอ่าน

#### 2. สาระการเรียนรู้

การอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

#### 3. สาระสำคัญ

การสรุปความรู้และข้อคิดจากการอ่าน คือ การสรุปความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับสาระสำคัญของเรื่อง ผู้อ่านต้องรู้จักวิเคราะห์แนวคิดหรือตีความว่าผู้เขียนมีเจตนาอย่างไรในการเสนอเรื่องราว โดยการวิเคราะห์คุณค่าและข้อคิดที่แฝงไว้ในเรื่องผ่านการกระทำของตัวละครหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง ซึ่งนักเรียนควรต้องเรียนรู้เพื่อสามารถนำความรู้ ข้อคิดที่ได้จากการอ่านไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงเพื่อประโยชน์ในการดำเนินชีวิต

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 2.1 ด้านพุทธิพิสัย (K)

2.1.1 บอกหลักการสรุปความรู้และข้อคิดได้

##### 2.2 ด้านทักษะพิสัย (P)

2.2.1 จับใจความสำคัญจากเรื่องที่ได้

2.2.2 สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่ได้

##### 2.3 ด้านจิตพิสัย (A)

2.3.1 มีมารยาทในการอ่าน

#### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน		รายละเอียด
✓	ความสามารถในการสื่อสาร	รับสารและส่งสาร ถ่ายทอดด้วยความรู้ความเข้าใจ
✓	ความสามารถในการคิด	คิดวิเคราะห์ห้อย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์
✓	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	ศึกษาเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเองด้วยการใช้เทคโนโลยี

#### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน			
	รักษาติ ศาสน์ กษัตริย์	✓	มุ่งมั่นในการทำงาน
	มีวินัย	✓	รักความเป็นไทย
	ซื่อสัตย์สุจริต		มีจิตสาธารณะ
✓	ใฝ่เรียนรู้	✓	ทักษะการจัดการ
	อยู่อย่างพอเพียง		สื่อสารเป็นสากล

## 7. สื่อการเรียนรู้

- สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ผ่าน โปรแกรม ClassPoint เรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ : การสรุปความรู้และข้อคิด

- <https://youtu.be/b6a9IUYSHbI?si=BW1ePE4uS2z9p7iL>

## 8. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ใบงานการสรุปความรู้และข้อคิด โดยใช้เครื่องมือการคิด Multi-Flow Map

## 9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

### 9.1 ตอนที่ 1 ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิด (Directing the Reading -Thinking Process)

#### 9.1.1 ขั้นที่ 1 การคาดเดา

1) นักเรียนเล่นทายคำแล้วร่วมกันคาดเดาว่า จากภาพ นักเรียนคิดว่าเรื่องที่เรากำลังจะอ่านเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

2) นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ชื่อเรื่อง แล้วคาดเดาว่าจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นในเรื่องบ้าง “เต่า ปลา วัด” 3 สิ่งนี้ น่าจะมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร

#### 9.1.2 ขั้นที่ 2 การอ่าน

1) นักเรียนอ่านนิทาน เรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์ จากสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ โดยครูแบ่งเนื้อเรื่องไม่ให้ความยาวจนเกินไป และตั้งคำถามให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ ดังนี้

- อ่านหน้าที่ 1 – 6 และคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ โดยครูตั้งคำถามและให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า นักเรียนคิดว่าทำไมแม่น้ำบริเวณหน้าวัดถึงเป็นสถานที่ปลอดภัยสำหรับสัตว์น้ำ พร้อมเล่นเกมพาสัตว์น้ำเดินทางสู่หน้าวัด

- อ่านหน้าที่ 7 – 11 และคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ โดยครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่า นักเรียนคิดว่าทำไมในปีนี้น้ำจึงน้อยผิดปกติ

- อ่านหน้าที่ 11 – 12 และคาดคะเนเหตุการณ์ต่อไปนี้ โดยครูตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่า จากภาพนักเรียนคิดว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น เหตุใดเหล่าสัตว์น้ำจึงพากันตายอยู่บนพื้นดิน

- อ่านหน้าที่ 13 – 16 จบเรื่อง

### 9.1.3 ขั้นที่ 3 การแปลความหมาย

1) นักเรียนเล่นเกมจับคู่ ความหมาย เพื่อหาความหมายของคำศัพท์  
จากเรื่อง

### 9.1.4 ขั้นที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจ

1) นักเรียนอ่านบททวนอีกครั้งเพื่อตรวจสอบการคาดเดาของตนเองว่า  
ถูกต้องหรือใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องหรือไม่

## 9.2 ตอนที่ 2 ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training)

9.2.1 นักเรียนดูวิดีโอ โกรกกราก การ์ตูน ตอน ยายพาไปเที่ยวธรรมชาติ แล้วร่วมกันแสดง  
ความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องที่ดู

9.2.2 ครูตั้งคำถามกระตุ้นความคิดของนักเรียน เพื่อให้ นักเรียนทบทวนเนื้อเรื่องที่อ่านไป  
ในคาบที่แล้ว ผ่านการตอบคำถาม “ซัวร์หรือมัวร์” และเล่นเกมบันไดงู

9.2.3 ครูอธิบายเรื่อง หลักการสรุปความรู้และข้อคิด

9.2.4 นักเรียนใบงานการสรุปความรู้และข้อคิด โดยใช้เครื่องมือการคิด Multi-Flow Map

9.2.5 นักเรียนเล่นเกมทดสอบวัดการอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่าน

9.2.6 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การสรุปความรู้และข้อคิด

## 10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล	เกณฑ์การผ่าน
<b>1. ด้านพุทธิพิสัย (K)</b> - บอกหลักการสรุปความรู้และข้อคิดได้	ประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด	แบบประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด	การประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ผ่านเกณฑ์คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่าน
<b>1. ด้านทักษะพิสัย (P)</b> - จับใจความสำคัญจากเรื่องที่อ่านได้ - สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านได้			
<b>3. ด้านจิตพิสัย (A)</b> - นักเรียนมีมารยาทในการอ่าน			

**11. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**12. ปัญหาและอุปสรรค**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**13. ข้อเสนอแนะหรือแนวทางการแก้ไข**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวรัศมิดา ถาวรสุทธิ)

ตำแหน่ง ครูผู้สอน

**แบบประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชีวิต**  
เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์

เลข ที่	รายการประเมิน												สรุป		
	บอกหลักการ สรุปความรู้และ ข้อคิดได้			จับใจความ สำคัญจากเรื่องที่ อ่านได้			สรุปความรู้และ ข้อคิดจากเรื่องที่ อ่านได้			มีมารยาท ในการอ่าน			รวมคะแนน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			

**ระดับการประเมิน**

- 3 คะแนน หมายถึง ดี
- 2 คะแนน หมายถึง พอใช้
- 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

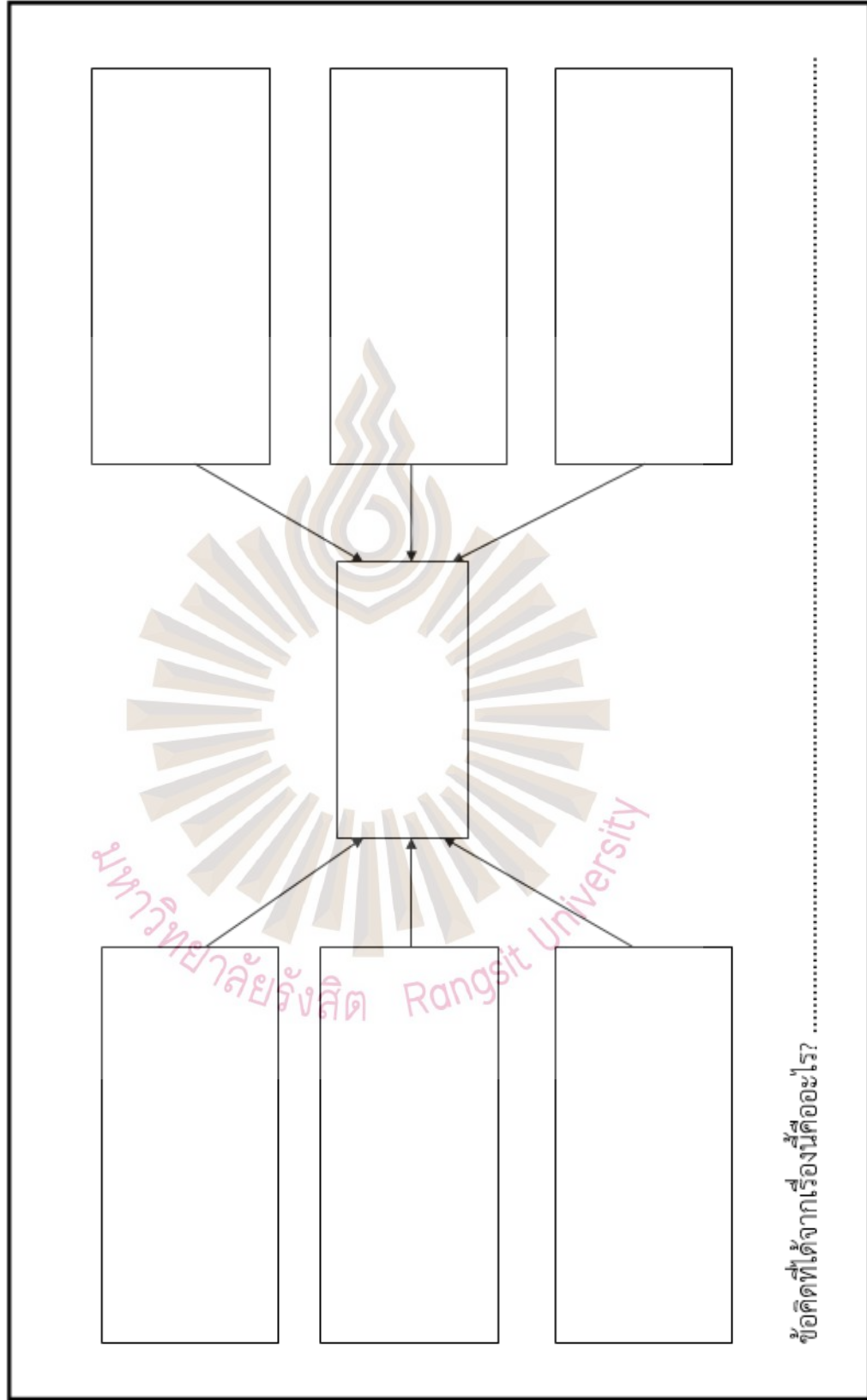
**เกณฑ์คะแนนการผ่าน**

- คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

เกณฑ์การประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชีวิต  
เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์

ตัวชีวิต / เกณฑ์การ ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
บอกหลักการสรุปความรู้ และข้อคิดได้	บอกหลักการสรุป ความรู้และข้อคิดได้ ด้วยตนเองอย่าง ชัดเจน	บอกหลักการสรุป ความรู้และข้อคิดได้ โดยมีครูเป็นผู้ แนะนำ	บอกหลักการสรุป ความรู้และข้อคิด ไม่ได้หรือไม่ชัดเจน
จับใจความสำคัญจากเรื่อง ที่อ่านได้	จับใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่านได้ ด้วยตนเองอย่าง ถูกต้อง ครบถ้วน และตรงประเด็น	จับใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่านได้ ถูกต้อง แต่ยังไม่ ครบถ้วนและตรง ประเด็น โดยมีครู เป็นผู้แนะนำ	จับใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่านไม่ ถูกต้องและไม่ตรง ประเด็น
สรุปความรู้และข้อคิดจาก เรื่องที่อ่านได้	สรุปความรู้และ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ได้ด้วยตนเองอย่าง ถูกต้อง ครบถ้วน และตรงประเด็น	สรุปความรู้และ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ได้ถูกต้อง แต่ยังไม่ ครบถ้วนและตรง ประเด็น โดยมีครู เป็นผู้แนะนำ	สรุปความรู้และ ข้อคิดจากเรื่องที่อ่าน ไม่ถูกต้องและไม่ ตรงประเด็น
มีมารยาทในการอ่าน	มีมารยาทในการ อ่าน โดยแสดง พฤติกรรมอย่าง สม่ำเสมอ	มีมารยาทในการ อ่าน โดยแสดง พฤติกรรมเป็น บางครั้ง	ไม่มีมารยาทในการ อ่าน

**Multi-Flow Map:** สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่อง แม่น้ำศักดิ์สิทธิ์



## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

รายวิชา ท13101 ภาษาไทย

กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เวลา 80 นาที/ 2 คาบ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2

เรื่อง นิทานชุดลูกฉันหายไป: การวิเคราะห์ตัวละคร

\*\*\*\*\*

### 1. มาตรฐานและตัวชี้วัด

#### มาตรฐาน

สาระที่ 1 การอ่าน

ท 1.1 ใช้กระบวนการอ่านสร้างความรู้และความคิดเพื่อนำไปใช้ตัดสินใจ แก้ปัญหาในการดำเนินชีวิต และมีนิสัยรักการอ่าน

#### ตัวชี้วัด

ท 1.1 ป.3/1 อ่านออกเสียงคำ ข้อความ เรื่องสั้น ๆ และบทร้อยกรองง่ายๆ ได้ถูกต้อง คล่องแคล่ว

ท 1.1 ป.3/5 สรุปความรู้และข้อคิดจากเรื่องที่อ่านเพื่อนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ท 1.1 ป.3/9 มีมารยาทในการอ่าน

### 2. สาระการเรียนรู้

- การวิเคราะห์ตัวละคร
- การสรุปความรู้และข้อคิดที่ได้จากเรื่องที่อ่าน

### 3. สาระสำคัญ

การวิเคราะห์ตัวละคร หมายถึง การพิจารณาคุณลักษณะภายนอกและลักษณะนิสัยที่โดดเด่นของตัวละครสำคัญในเรื่อง ซึ่งเป็นผู้กระทำและผู้ถูกกระทำที่ต้องรับผลจากเหตุการณ์นั้น ซึ่งนักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้เพื่อให้สามารถนำข้อคิดที่ได้รับจากผลการกระทำของตัวละครมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

#### 4. จุดประสงค์การเรียนรู้

##### 2.1 ด้านพุทธิพิสัย (K)

2.1.1 บอกหลักการวิเคราะห์ตัวละครจากเรื่องที่ได้

##### 2.2 ด้านทักษะพิสัย (P)

2.2.1 จับใจความสำคัญจากเรื่องที่ได้

2.2.2 วิเคราะห์ลักษณะของตัวละครได้

##### 2.3 ด้านจิตพิสัย (A)

2.3.1 มีมารยาทในการอ่าน

#### 5. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน		รายละเอียด
✓	ความสามารถในการสื่อสาร	รับสารและส่งสาร ถ่ายทอดด้วยความรู้ความเข้าใจ
✓	ความสามารถในการคิด	คิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบและสร้างสรรค์
✓	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี	ศึกษาเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาตนเองด้วยการใช้เทคโนโลยี

#### 6. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียน

คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน			
	รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์	✓	มุ่งมั่นในการทำงาน
	มีวินัย	✓	รักความเป็นไทย
	ซื่อสัตย์สุจริต		มีจิตสาธารณะ
✓	ใฝ่เรียนรู้	✓	ทักษะการจัดการ
	อยู่อย่างพอเพียง		สื่อสารเป็นสากล

## 7. สื่อการเรียนรู้

สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ผ่าน โปรแกรม ClassPoint เรื่อง นิทานชุดลูกฉันทายไป: การวิเคราะห์ตัวละคร

## 8. ภาระงาน/ชิ้นงาน

- ชิ้นงานการวิเคราะห์ตัวละคร (งานกลุ่ม) โดยใช้เครื่องมือการคิด Bubble Map

## 9. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับสื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

### 9.1 คาบที่ 1 ช่วงที่ 1 กระบวนการอ่านและคิด (Directing the Reading -Thinking Process)

#### 9.1.1 ชั้นที่ 1 การคาดเดา

1) นักเรียนเล่นเกมเปิดแผ่นป้ายทายคำ แล้วร่วมกันคาดเดาว่า เรื่องที่เรา กำลังจะอ่านน่าจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร

2) นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ภาพปกหนังสือ แล้วคาดเดาว่าจะมีเหตุการณ์ อะไรเกิดขึ้นในเรื่องบ้าง

3) ครูนำเหตุการณ์สำคัญ 1 ตอนของนิทานทั้ง 4 เรื่องมาให้นักเรียนร่วมกัน วิเคราะห์ว่า สัตว์ทั้ง 4 ชนิดมีความเกี่ยวข้องกันอย่างไร

#### 9.1.2 ชั้นที่ 2 การอ่าน

1) คุณครูแบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 4 กลุ่ม โดยแบ่ง ตามระดับ ความสามารถในการอ่าน (Beginning/ Emerging/ Expected/ Exceeding)

2) นักเรียนแต่ละกลุ่มเลือนหนังสือที่สนใจ 1 เล่ม จากนิทานชุดลูกฉันทายไป ประกอบไปด้วยนิทานจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ ลูกฉันทายไป, ลูกใครหว่า, ใครก็ได้ช่วยลูกฉันทายไป, และแม่จ๋าอย่าทิ้งหนู โดยฝึกคาดคะเนเหตุการณ์ด้วยตนเอง

#### 9.1.3 ชั้นที่ 3 การแปลความหมาย

1) สมาชิกในกลุ่มช่วยกันตรวจสอบคำศัพท์ยากหรือคำที่ไม่เข้าใจจากเรื่อง ความหมาย จากนั้นช่วยกันหาความหมายของคำศัพท์จากพจนานุกรมออนไลน์

#### 9.1.4 ชั้นที่ 4 การตรวจสอบความเข้าใจ

1) นักเรียนอ่านบททวนอีกครั้งเพื่อตรวจสอบการคาดเดาของตนเองและสมาชิกในกลุ่มว่าถูกต้องหรือใกล้เคียงกับเนื้อเรื่องหรือไม่

#### 9.2 คาบที่ 2 ช่วงที่ 2 การฝึกทักษะที่จำเป็น (Fundamental Skill Training)

9.2.1. ครูให้นักเรียนดูภาพและสังเกตภาพพฤติกรรมของเด็กผู้ชาย พร้อมทั้งให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่า เด็กผู้ชายคนนี้มีนิสัยอย่างไร

9.2.2. ครูอธิบายเหตุการณ์ในภาพเพิ่มเติม แล้วตั้งคำถามให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ว่าความคิดของนักเรียนที่มีต่อเด็กผู้ชายคนนี้เป็นเปลี่ยนแปลงไปไหม และหากเราอยากรู้ว่าใครเป็นคนอย่างไร เราต้องสังเกตจากอะไรบ้าง

9.2.3. ครูอธิบายเรื่องหลักการวิเคราะห์ตัวละคร

9.2.4. นักเรียนฝึกการวิเคราะห์ตัวละครจากเกม wordwall คู่ภาพตัวละคร

9.2.5. นักเรียนทบทวนเรื่องที่ทำกับเพื่อนในกลุ่มและร่วมกันทำชิ้นงานการวิเคราะห์ตัวละครจากเรื่องที่ทำใน Bubble Map

9.2.6. นักเรียนออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน และร่วมกันสรุปข้อคิดที่ได้จากการกระทำของตัวละคร

9.2.7. นักเรียนเล่นเกมทดสอบวัดการอ่านจับใจความสำคัญจากเรื่องที่ทำ

9.2.8. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปความรู้เรื่อง การวิเคราะห์ตัวละคร

## 10. การวัดและประเมินผล

จุดประสงค์การเรียนรู้	วิธีการวัดผล	เครื่องมือการวัดผล	เกณฑ์การผ่าน
<b>1. ด้านพุทธิพิสัย (K)</b> - บอกหลักการวิเคราะห์ตัวละครจากเรื่องที่ได้	ประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด	แบบประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัด	การประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชี้วัดเรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์ผ่านเกณฑ์คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป ถือว่าผ่าน
<b>1. ด้านทักษะพิสัย (P)</b> - จับใจความสำคัญจากเรื่องที่ได้ - ตีวิเคราะห์หิ้งคำถามและตอบคำถามเชิงเหตุผลจากเรื่องที่ได้			
<b>3. ด้านจิตพิสัย (A)</b> - นักเรียนมีมารยาทในการอ่าน			

**11. บันทึกผลการจัดการเรียนรู้**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**12. ปัญหาและอุปสรรค**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**13. ข้อเสนอแนะหรือแนวทางการแก้ไข**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวรัศมิดา ถาวรสุทธิ)

ตำแหน่ง ครูผู้สอน

**แบบประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชีวิต**  
**เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์**

เลข ที่	รายการประเมิน												สรุป		
	บอกหลักการ วิเคราะห์ตัว ละครจากเรื่องที่ อ่านได้			จับใจความ สำคัญจากเรื่องที่ อ่านได้			ตั้งคำถามและ วิเคราะห์ ลักษณะของตัว ละครได้			มีมารยาท ในการอ่าน			รวมคะแนน	ผ่าน	ไม่ผ่าน
	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			

**ระดับการประเมิน**

- 3 คะแนน หมายถึง ดี
- 2 คะแนน หมายถึง พอใช้
- 1 คะแนน หมายถึง ควรปรับปรุง

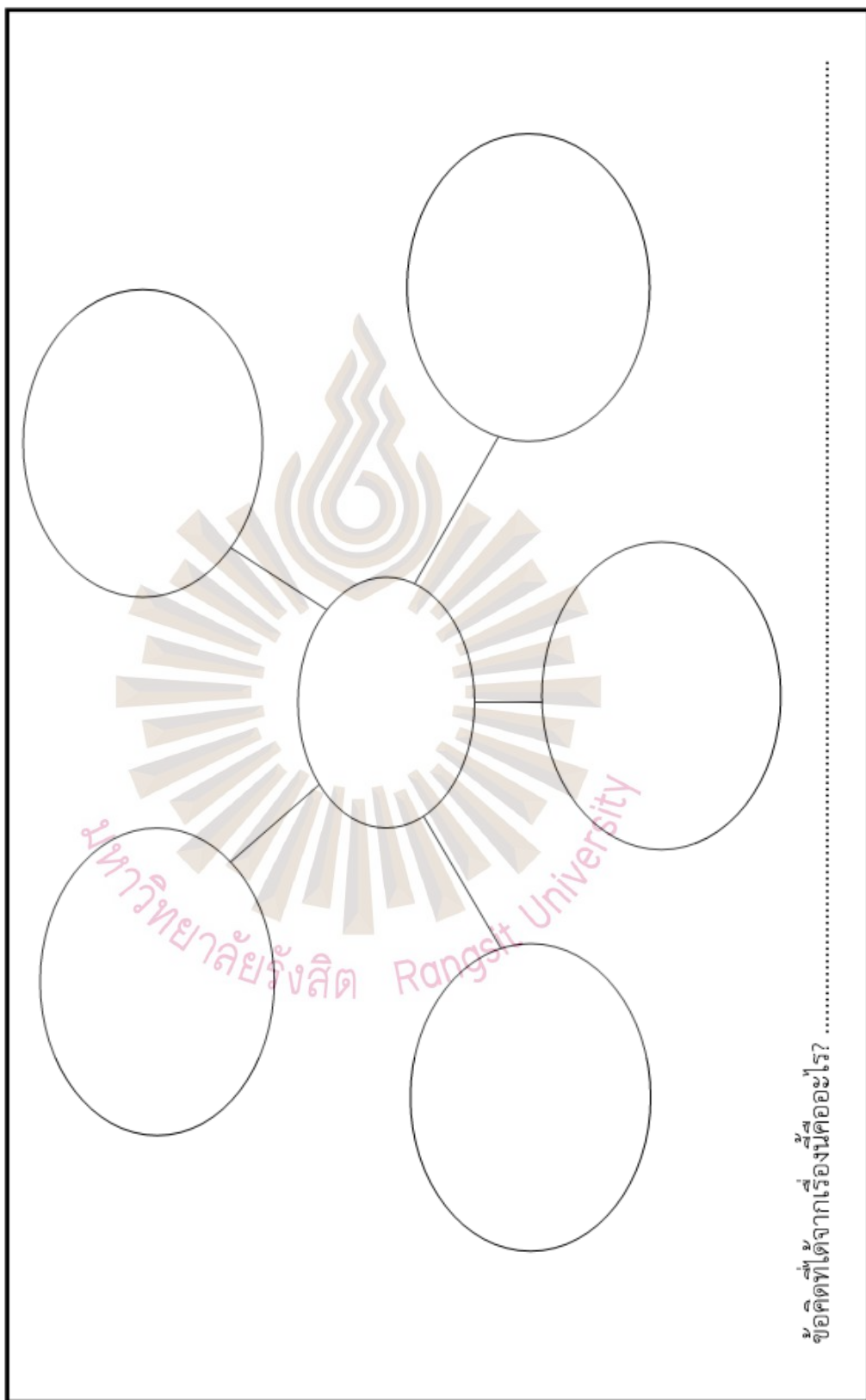
**เกณฑ์คะแนนการผ่าน**

- คะแนน 6 คะแนนขึ้นไป ถือว่า ผ่าน

เกณฑ์การประเมินผลตามจุดประสงค์ผู้ตัวชีวิต  
เรื่อง การลำดับเหตุการณ์และคาดคะเนเหตุการณ์

ตัวชีวิต / เกณฑ์การ ประเมิน	ระดับคะแนน		
	3	2	1
นักเรียนบอกหลักการ วิเคราะห์ตัวละครจากเรื่อง ที่อ่านได้	บอกหลักการ วิเคราะห์ตัวละคร จากเรื่องที่อ่านได้ ด้วยตนเองอย่าง ชัดเจน	บอกหลักการ วิเคราะห์ตัวละคร จากเรื่องที่อ่านได้ โดยมีครูเป็นผู้ แนะนำ	บอกหลักการ วิเคราะห์ตัวละคร จากเรื่องที่ไม่ได้ หรือไม่ชัดเจน
จับใจความสำคัญจากเรื่อง ที่อ่านได้	จับใจความสำคัญ จากเรื่องที่อ่านได้ ด้วยตนเองอย่าง ถูกต้อง ครบถ้วน และตรงประเด็น	จับใจความสำคัญ จากเรื่องที่ไม่ได้ ถูกต้อง แต่ยังไม่ ครบถ้วนและตรง ประเด็น โดยมีครู เป็นผู้แนะนำ	จับใจความสำคัญ จากเรื่องที่ไม่ได้ ถูกต้องและไม่ตรง ประเด็น
วิเคราะห์ลักษณะของตัว ละครได้	วิเคราะห์ลักษณะ ของตัวละครได้ด้วย ตนเองอย่างถูกต้อง ครบถ้วนและตรง ประเด็น	วิเคราะห์ลักษณะ ของตัวละครได้ ถูกต้อง แต่ยังไม่ ครบถ้วนและตรง ประเด็น โดยมีครู เป็นผู้แนะนำ	วิเคราะห์ลักษณะ ของตัวละครไม่ ถูกต้องและไม่ตรง ประเด็น
นักเรียนมีมารยาทในการ อ่าน	มีมารยาทในการ อ่าน โดยแสดง พฤติกรรมอย่าง สม่ำเสมอ	มีมารยาทในการ อ่าน โดยแสดง พฤติกรรมเป็น บางครั้ง	ไม่มีมารยาทในการ อ่าน

**Bubble Map:** วิเคราะห์ตัวละคร จากเรื่อง.....



ข้อคิดที่ได้จากเรื่องนี้คืออะไร? .....

## แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### ตอนที่ 1 อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อ 1 - 10

#### เสื่อกันหนาวของนกโรบิน



เมื่อถึงฤดูใบไม้ร่วง ต้นไม้ในป่าทั้งใบเหลืองแต่กิ่งก้าน ลมหนาวทำให้สัตว์หลายตัวเริ่มจำศีล เขาเต่านอนนิ่ง ไม่ออกมาหาอาหารเพื่อลดการใช้พลังงาน เนื่องจากในช่วงนี้หาอาหารได้ยาก ช่วงเช้าตรู่ นกโรบินตัวเล็กห่อปีกกอดลำตัวและบ่นว่า “ฉันต้องใส่เสื่อกันหนาวสีส้มตัวโปรด” โรบินค้นหาจนทั่วรังแต่ก็ไม่พบ เขาจึงบินออกไปหาในป่ากว้าง “เจอแล้ว!” ทันใดนั้น โรบินตรงไปที่พุ่มไม้แต่ต้องผิดหวัง เพราะมันคือผลไม้สีส้ม แต่โรบินไม่ละความพยายาม จนกระทั่งเห็นนกกระจอก “ทำไมเจ้าถึงขโมยเสื้อของฉันไป” โรบินโกรธมาก “ลมเย็นแทรกเข้ามาจนฉันสั่นไปทั้งตัว ฉันต้องเป็นหัวคนแน่ ๆ ถ้าไม่มีเสื่อกันหนาว แต่ฉันยินดีจะคืนให้เจ้า” นกกระจอกพูดเสียงเศร้าน่าสงสารจนโรบินเริ่มเห็นใจ “ฉันจะให้เสื่อกันหนาวสีน้ำตาลแทน เพราะไซส์เล็กเกินไป ฉันใส่มันไม่ได้” นกกระจอกขอบคุณด้วยความดีใจ จบจนถึงปัจจุบันนกกระจอกยังคงใส่เสื่อกันหนาวสีน้ำตาล ส่วนนกโรบินใส่เสื่อกันหนาวสีส้ม

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนอ่านเรื่องแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

#### 1. เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน

- ก. สวนผลไม้      ข. สวนสัตว์      ค. ภูเขาสูง      ง. ป่ากว้างใหญ่

2. ข้อใด ไม่ใช่ สิ่งที่เกิดขึ้นในฤดูใบไม้ร่วง

- ก. ต้นไม้ทิ้งใบ      ข. อากาศหนาว      **ค. สัตว์เริ่มสร้างรัง**      ง. สัตว์จำศีล

3. ช่วงจำศีล บรรดาสัตว์จะอย่างไร

- ก. นอนนิ่ง ไม่ออกไปหาอาหาร**      ข. อยู่รวมกันเป็นฝูงเพื่อเพิ่มอุณหภูมิ  
ค. ออกไปหาอาหารมากักตุนไว้      ง. อพยพย้ายถิ่นฐาน

4. เพราะเหตุใดสัตว์ต่าง ๆ ต้องจำศีล

- ก. ไม่ชอบอากาศหนาว      ข. เหนื่อยจากการออกล่า  
ค. หลบหนีจากสัตว์ร้าย      **ง. ลดการใช้พลังงาน**

5. ใครเป็นคนขโมยเสื้อกันหนาวของโรบินไป

- ก. นกกระจอก**      ข. นกกระยาง      ค. นกอินทรี      ง. นกฮูก

6. เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นเมื่อไร

- ก. ตอนเที่ยง      ข. ตอนกลางคืน      **ค. ตอนเช้า**      ง. ตอนเย็น

7. ข้อใด ไม่ใช่ สาเหตุที่โรบินยอมให้เสื้อกันหนาวสีน้ำตาลกับนกกระจอก

- ก. สงสารนกกระจอก      ข. นกกระจอกขอมสารภาพ  
ค. ใส่เสื้อสีน้ำตาลไม่ได้      **ง. เสื้อสีน้ำตาลไม่สวย**

8. แท้จริงแล้วนกมีวิธีให้ความอบอุ่นแก่ร่างกายอย่างไร

- ก. ห่อปีก**      ข. สะบัดปีก      ค. กางปีก      ง. ยกปีก

9. เสื้อกันหนาวของนกโรบินและนกกระจอกสื่อความถึงสิ่งใด

- ก. ลำตัว      ข. ปีก      ค. หาง      **ง. ขน**

10. ข้อใด ไม่ใช่ ข้อคิดที่ได้จากนี้เรื่องนี้

- ก. ความมีน้ำใจ      **ข. ความไม่ประมาท**  
ค. ความพยายาม      ง. การยอมรับความผิด

## ตอนที่ 2 อ่านข้อความต่อไปนี้แล้วตอบคำถามข้อ 11 - 20

### ประเพณีบุญบั้งไฟ



บุญบั้งไฟ เป็นประเพณีของชาวอีสาน ที่จัดขึ้นในช่วงฤดูฝน ประมาณกลางเดือน 6 เพื่อบูชาพญาแถน ซึ่งชาวบ้านเชื่อว่าเป็นเทวดาผู้สร้างน้ำฝน มีหน้าที่คอยดูแลให้ฝนตกตามฤดูกาล โดยมีความเชื่อกันว่าพญาแถนชอบไฟ หากจุดบั้งไฟขึ้นไปบนท้องฟ้า พญาแถนก็จะช่วยให้ฝนตก ชาวบ้านจะได้มีน้ำไว้ใช้สำหรับทำนา ซึ่งเป็นอาชีพหลักและยังทำให้พื้นดินจะได้ชุ่มชื้น ไม่เกิดความแห้งแล้ง โดยชาวบ้านจะสร้างบั้งไฟด้วยไม้ไผ่ เติมดินปืน อัดจนเต็มกระบอกและออกแบบบั้งไฟให้สวยงาม นำขึ้นเกี่ยวนหรือรถไปแห่รอบหมู่บ้านและจุดบั้งไฟขึ้นไปบนฟ้า นอกจากนี้ในงานประเพณีบุญบั้งไฟ ยังมีอีกหลายกิจกรรม เช่น การรำ และการละเล่นท้องถิ่นที่สนุกสนานและแสดงถึงวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น เช่น การทอดแหหาปลา

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนอ่านเรื่องแล้วเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

#### 1. ข้อความข้างต้นกล่าวถึงประเพณีท้องถิ่นของภาคใด

- ก. ภาคเหนือ      ข. ภาคกลาง      **ค. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ**      ง. ภาคใต้

#### 2. ประเพณีบุญบั้งไฟไฟจัดขึ้นเพื่อบูชาใคร

- ก. พญานาค      **ข. พญาแถน**      ค. พญาครุฑ      ง. พญาพาน

## 3. ประเพณีบุญบั้งไฟจัดขึ้นเมื่อไร



- ก. เดือนมกราคม      ข. เดือนเมษายน      **ค. เดือนมิถุนายน**      ง. เดือนพฤศจิกายน

## 4. ทำไมจึงต้องจัดประเพณีบุญบั้งไฟ

- ก. เพื่อขอฝนจากเทวดา**      ข. เพื่อความสนุกสนาน  
ค. เพื่อให้ชาวบ้านรักและสามัคคีกัน      ง. เพื่อทดลองการสิ้นสุดหน้าร้อน

## 5. จากข้อความข้างต้น คนส่วนใหญ่ในภาคอีสานประกอบอาชีพอะไร

- ก. ค้าขาย      **ข. ทำนา**      ค. เลี้ยงสัตว์      ง. นางรำ

6. ข้อใด ไม่ใช่ ข้อดีของประเพณีบุญบั้งไฟ

- ก. ช่วยให้ดินชุ่มชื้น ไม่แห้งแล้ง      ข. ช่วยให้ฝนตก  
ค. ช่วยให้มีน้ำไว้ใช้ในการทำนา      **ง. ช่วยให้พญาแถนมีความสุข**



## 7. ข้อใดคือส่วนประกอบหลักในการทำบั้งไฟ

- ก. ใบตองและตะปู      ข. ไม้แท่งและดินทราย  
ค. เทียนและธูป      **ง. ไม้ไผ่และดินปืน**

## 8. ชาวบ้านจะจุดบั้งไฟไปที่ไหน

- ก. ขึ้นบนท้องฟ้า**      ข. ลอยในน้ำ      ค. ผิงไว้ในดิน      ง. เก็บไว้บนรถหรือเกวียน

9. ข้อใด ไม่ใช่ กิจกรรมที่จัดขึ้นในประเพณีบุญบั้งไฟ

- ก. การแห่บั้งไฟ      ข. การหาปลา  
**ค. การจุดพลุ**      ง. การแสดงของภาคอีสาน






## 10. นักเรียนคิดว่าประเพณีบุญบั้งไฟมีจุดประสงค์คล้ายกับประเพณีใด

- ก. ประเพณีลอยกระทง      **ข. ประเพณีแห่นางแมว**  
ค. ประเพณีสงกรานต์      ง. ประเพณีวันปีใหม่



แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการเรียนรู้  
ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์

**คำชี้แจง :** ให้นักเรียนเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่มีข้อความตรงกับความพึงพอใจของ  
นักเรียนมากที่สุด โดยมีเกณฑ์ตัดสินคุณภาพเป็นระดับคะแนน ดังนี้

- |           |   |                   |
|-----------|---|-------------------|
| 5 หมายถึง |  | พึงพอใจมากที่สุด  |
| 4 หมายถึง |  | พึงพอใจมาก        |
| 3 หมายถึง |  | พึงพอใจปานกลาง    |
| 2 หมายถึง |  | พึงพอใจน้อย       |
| 1 หมายถึง |  | พึงพอใจน้อยที่สุด |

รายการที่ประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
					
<b>ด้านเนื้อหา</b>					
1. นิตานมีเนื้อหาที่เหมาะสมไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป					
2. นิตานมีเนื้อหาที่น่าสนใจและสนุกสนาน					
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>					
3. กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนจับใจความสำคัญได้ง่ายขึ้น					
4. กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ					
5. กิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาในการจัดที่เหมาะสม					
<b>ด้านสื่อที่ใช้</b>					
6. สื่อมัลติมีเดียมีตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและเกมที่นำเสนอและสนุกสนาน					
7. สื่อมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้					
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>					
8. นักเรียนจับใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น					
9. นักเรียนเห็นคุณค่าของการอ่านและมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น					
10. นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่องการอ่านจับใจความสำคัญไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน					



ภาคผนวก ค

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

**ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญตรวจ  
สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ใช้ในการพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความ  
สำคัญภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 8 บทเรียน)**

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>ด้านเนื้อหา</b>							
1	สามารถใช้ประเมินการอ่านจับใจความสำคัญได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	ปริมาณเนื้อหาในแต่ละสื่อมีความเหมาะสมกับเวลา	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
3	การจัดลำดับเนื้อหาในแต่ละสื่อมีความสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านรูปแบบการนำเสนอ</b>							
4	เหมาะสมกับรูปแบบการเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
5	การนำเสนอดึงดูดความสนใจเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
6	เหมาะสมกับการวัดและประเมินผลท้ายคาบเรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
7	สร้างแรงจูงใจในการเรียนและกระตุ้นให้ผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8	มีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน สามารถให้ผลสะท้อนกลับกับผู้เรียนได้ทันที	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>ด้านการออกแบบ</b>							
9	ออกแบบได้สวยงาม สีสัน น่าสนใจเหมาะกับวัยผู้เรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
10	การจัดวางองค์ประกอบมีความ เหมาะสมทั้ง ตัวอักษร ภาพ เสียง และวิดีโอ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้



**ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญตรวจ  
แผนการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาไทย ในสาระที่ 1 สาระการอ่าน โดยใช้การจัดการเรียนรู้  
ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบมีปฏิสัมพันธ์ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (จำนวน 4 แผนการเรียนรู้)**

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>							
1	สอดคล้องกับสาระสำคัญและ เนื้อหา	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	ระบุพฤติกรรมการเรียนรู้ที่ปฏิบัติ และประเมินได้อย่างครอบคลุม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านเนื้อหา</b>							
3	ครบถ้วน ครอบคลุม ในการสร้าง ความรู้ให้แก่ผู้เรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
4	สอดคล้องกับระดับความสามารถ ของนักเรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>							
5	สอดคล้องกับเนื้อหาและ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
6	สอดคล้องกับความต้องการ ความสามารถและวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
7	ส่งเสริมพัฒนาการด้านการอ่านจับ ใจความสำคัญภาษาไทย	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8	กิจกรรมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
9	ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและผู้สอน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
10	เวลาในการดำเนินการจัดการเรียนรู้มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านสื่อการเรียนรู้</b>							
11	สอดคล้องกับเนื้อหา จุดประสงค์ การเรียนรู้และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
12	มีความน่าสนใจ เหมาะสมกับวัย ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
13	มีการนำเทคโนโลยีมาปรับใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>							
14	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้และขั้นตอนกิจกรรม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
15	มีเกณฑ์การวัดและประเมินผลที่ชัดเจน เข้าใจง่าย	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

**ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญตรวจ  
แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย (จำนวน 20 ข้อ)**

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>เรื่อง : เลี้ยงกันหนาวของนกโรบิน</b>							
1	เรื่องนี้เกิดขึ้นที่ไหน ก. สวนผลไม้ ข. สวนสัตว์ ค. ภูเขาสูง ง. ปากวังใหญ่	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> สิ่งที่เกิดขึ้นในฤดู ใบไม้ร่วง ก. ต้นไม้ทิ้งใบ ข. อากาศหนาว ค. สัตว์เริ่มสร้างรัง ง. สัตว์จำศีล	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
3	ช่วงจำศีล บรรดาสัตว์จะทำอย่างไร ก. นอนนิ่ง ไม่ออกไปหาอาหาร ข. อยู่รวมกันเป็นฝูง เพื่อเพิ่ม อุณหภูมิ ค. ออกไปหาอาหารมากักตุนไว้ ง. อพยพย้ายถิ่นฐาน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
4	เพราะเหตุใดสัตว์ต่าง ๆ ต้องจำศีล ก. ไม่ชอบอากาศหนาว ข. เหนื่อยจากการออกล่า ค. หลบหนีจากสัตว์ดุร้าย ง. ลดการใช้พลังงาน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
5	ใครเป็นคนขโมยเสื้อกันหนาวของ โรบินไป ก. นกกระจอก ข. นกกระยาง ค. นกอินทรี ง. นกฮูก	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
6	เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นเมื่อไร ก. ตอนเที่ยง ข. ตอนกลางคืน ค. ตอนเช้า ง. ตอนเย็น	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
7	ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> สาเหตุที่โรบินยอมให้ เสื้อกันหนาวสีน้ำตาลกับ นกกระจอก ก. สงสารนกกระจอก ข. นกกระจอกขอมสารภาพ ค. ใส่เสื้อสีน้ำตาลไม่ได้ ง. เสื้อสีน้ำตาลไม่สวย	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8	แท้จริงแล้วนกมีวิธีให้ความอบอุ่น แก่ร่างกายอย่างไร ก. ห่อปีก ข. สะบัดปีก ค. กางปีก ง. ขกปีก	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
9	เลือกกันหนาวของนกโรบินและ นกกระจอกสื่อความถึงสิ่งใด ก. ลำตัว ข. ปีก ค. หาง ง. ขน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
10	ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> ข้อคิดที่ได้จากนี้เรื่องนี้ ก. ความมีน้ำใจ ข. ความไม่ประมาท ค. ความพยายาม ง. การยอมรับความผิด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
<b>เรื่อง : ประเพณีบุญบั้งไฟ</b>							
1	ข้อความข้างต้นกล่าวถึงประเพณี ท้องถิ่นของภาคใด ก. ภาคเหนือ ข. ภาคกลาง ค. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ง. ภาคใต้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	ประเพณีบุญบั้งไฟจัดขึ้นเพื่อ บูชาใคร ก. พญานาค ข. พญาแถน ค. พญาครุฑ ง. พญาพาน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
3	ประเพณีบุญบั้งไฟจัดขึ้นเมื่อไร ก. เดือนมกราคม ข. เดือนเมษายน ค. เดือนมิถุนายน ง. เดือนพฤศจิกายน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
4	ทำไมจึงต้องจัดประเพณีบุญบั้งไฟ ก. เพื่อขอฝนจากเทวดา ข. เพื่อความสนุกสนาน ค. เพื่อให้ชาวบ้านรักและสามัคคี กัน ง. เพื่อฉลองการสิ้นสุดหน้าร้อน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
5	จากข้อความข้างต้น คนส่วนใหญ่ ในภาคอีสานประกอบอาชีพอะไร ก. ค้าขาย ข. ทำนา ค. เลี้ยงสัตว์ ง. นางรำ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
6	ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> ข้อดีของประเพณีบุญ บั้งไฟ ก. ช่วยให้ดินชุ่มชื้น ไม่แห้งแล้ง ข. ช่วยให้ฝนตก ค. ช่วยให้มีน้ำไว้ใช้ในการทำนา ง. ช่วยให้พญาแถนมีความสุข	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
7	ข้อใดคือส่วนประกอบหลักในการ ทำบั้งไฟ ก. ใบตองและตะปู ข. ไม้ไผ่แห้งและดินทราย ค. แทะเทียนและธูปยาว ง. ไม้ไผ่และดินปืน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8	ชาวบ้านจะจุดบั้งไฟไปที่ไหน ก. ขึ้นบนท้องฟ้า ข. ลอยในน้ำ ค. ผิงไว้ในดิน ง. เก็บไว้บนรถหรือเกวียน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
9	ข้อใด <u>ไม่ใช่</u> กิจกรรมที่จัดขึ้นใน ประเพณีบุญบั้งไฟ ก. การแห่บั้งไฟ ข. การหาปลา ค. การจุดพลุ ง. การแสดงของถิ่นอีสาน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
10	นักเรียนคิดว่าประเพณีบุญบั้งไฟมี จุดประสงค์คล้ายกับประเพณีใด ก. ประเพณีลอยกระทง ข. ประเพณีแห่นางแมว ค. ประเพณีสงกรานต์ ง. ประเพณีวันปีใหม่	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

**ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญตรวจ**  
**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**  
**ที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยกลวิธีการสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดีย**  
**แบบมีปฏิสัมพันธ์ (จำนวน 10 ข้อ)**

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>ด้านจุดประสงค์การเรียนรู้</b>							
1	นิทานมีเนื้อหาที่เหมาะสมไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	นิทานมีเนื้อหาที่น่าสนใจและสนุกสนาน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านเนื้อหา</b>							
3	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนจับใจความสำคัญได้ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
4	กิจกรรมการเรียนรู้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างสม่ำเสมอ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
5	กิจกรรมการเรียนรู้มีระยะเวลาในการจัดที่เหมาะสม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
<b>ด้านกิจกรรมการเรียนรู้</b>							
6	สื่อมัลติมีเดียมีตัวอักษร ภาพ เสียง วิดีโอและเกมที่น่าสนใจและสนุกสนาน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
7	สื่อมัลติมีเดียมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้เรียนได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>ด้านการวัดและประเมินผล</b>							
8	นักเรียนจับใจความสำคัญของ เรื่องที่อ่านได้ดีขึ้น	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
9	นักเรียนเห็นคุณค่าของการอ่าน และมีนิสัยรักการอ่านมากขึ้น	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
10	นักเรียนสามารถนำความรู้เรื่อง การอ่านจับใจความสำคัญไป ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้





COA. No. RSUERB2023-178



## เอกสารรับรองโครงการวิจัย (Certificate of Approval)

โดย คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต

เอกสารรับรองเลขที่	:	COA. No. RSUERB2023-178
ชื่อโครงการวิจัย	:	ผลการใช้กลยุทธ์การสอนอ่านแบบ DR-TA ร่วมกับการใช้สื่อมัลติมีเดียแบบ มีปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความสามารถในการอ่านจับใจความสำคัญภาษาไทย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในโรงเรียนสองภาษา EFFECTIVENESS OF DR-TA STRATEGY WITH INTERACTIVE MULTIMEDIA ON THAI LANGUAGE READING COMPREHENSION ABILITY AMONG GRADE 3 STUDENTS IN A BILINGUAL SCHOOL
ชื่อหัวหน้าโครงการวิจัย	:	นางสาวรัฐติมา ถาวรสุทธิ
ชื่อนักวิจัยร่วม	:	ดร.ชิตชไม วิศุตกุล
หน่วยงานที่สังกัด	:	วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต
วิธีทบทวน	:	พิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนแบบเร่งด่วน (Expedited Review)
เอกสารที่รับรอง	:	1. แบบเสนอโครงการวิจัย 2. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย 3. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย 4. แบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์
วันที่รับรอง	:	20 พฤศจิกายน 2566
วันที่หมดอายุ	:	20 พฤศจิกายน 2568

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต ได้พิจารณาและมีมติรับรองเอกสาร ดังที่ระบุไว้ข้างต้น โดยยึดหลักจริยธรรม Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline และ International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ลงนาม

(รองศาสตราจารย์) ดร. ปานันท์ กาญจนภูมิ

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต



คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย ห้อง 504, ชั้น 5, อาคารอาทิตย์ อุไรรัตน์ (ตึก 1), มหาวิทยาลัยรังสิต

โทร. 0-2791-5728 Email: rsuethics@rsu.ac.th

## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	รัฐติมา ถาวรสุทธิ
วัน เดือน ปีเกิด	14 ธันวาคม 2539
สถานที่เกิด	จังหวัดสุราษฎร์ธานี ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปริญญาศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย: ภาษาและวรรณคดีไทย, 2562 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, 2567
ที่อยู่ปัจจุบัน	59/211 ตำบลสามโคก อำเภอสสามโคก จังหวัดปทุมธานี 12160
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนอำนวยการศิลป์ ถนนศรีอยุธยา แขวงถนนพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร 10400
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครูภาษาไทย ระดับประถมศึกษา

