

การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับ  
แนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย  
และสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

Development of Virtual Assistant Technology Integrated Gamification Concept  
with Resource-Based Learning Model to Enhance Thai Reading, Writing Skills,  
and Raise Awareness about Thainess for Secondary Students

Received: April 23, 2024

Revised: May 19, 2024

Accepted: June 4, 2024



พิพัฒน์ กัพบเจริญ<sup>1</sup>  
Phiphat Thabjaroen



จันทวีร์ คล้ายสังข์<sup>2</sup>  
Jintavee Khlaisang

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 2) เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา 3) เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา กลุ่มตัวอย่างได้แก่ 1) นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียน

\*Corresponding Author, e-mail: 6380117027@student.chula.ac.th

<sup>1</sup> นิสิตหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Student of M.Ed. Program in Educational Technology and Communications Program, Faculty of Education, Chulalongkorn University.

e-mail: 6380117027@student.chula.ac.th

<sup>2</sup> ศาสตราจารย์ ดร.ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Professor Dr. in Educational Technology and Communications Program, Faculty of Education, Chulalongkorn University. e-mail: jinmonsakul@gmail.com

ที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 45 คน และ 2) ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจประเมินรูปแบบการจัดการเรียนรู้และเครื่องมือวิจัย จำนวน 9 ท่าน

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ประกอบไปด้วย 2 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) การเตรียม และ (2) การเรียนการสอน โดยองค์ประกอบด้านการเรียนการสอนแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ (1) ขั้นสำรวจ (2) ขั้นเรียนรู้ (3) ขั้นประเมินผล (4) ขั้นนำไปใช้ และ (5) ขั้นประยุกต์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน 2) ผลของการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า  $t\text{-test} = -23.55$  และผลของการสอบถามวัดความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า  $t\text{-test} = -13.78$  3) ผลการนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและตระหนักในความเป็นไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา พบว่า ผลการประเมินรูปแบบอยู่ในระดับดีมาก ( $M = 4.72$ ,  $SD = 0.10$ ) และมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่ายระหว่างทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียน มีค่า .434 ซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ

**คำสำคัญ** เทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน แนวคิดเกมิฟิเคชัน การเรียนรู้โดยอาศัยแหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ทักษะการอ่าน ทักษะการเขียน ความตระหนักในความเป็นไทย

### Abstract

This research aims to: 1) develop a learning model that utilizes virtual assistant technology integrated with the gamification concept, based on resource-based learning, to enhance Thai reading and writing skills and foster awareness of Thainess among secondary students; 2) examine the effects of this learning model on the development of Thai reading and writing skills and awareness of Thainess in secondary students; and 3) present the learning model for further evaluation. The sample consisted of two groups: 45 secondary students from the second semester of the academic year 2023, and nine experts in evaluating learning management models and research tools.

The research findings are as follows: 1) The learning model that integrates virtual assistant technology with gamification, based on resource-based learning to develop Thai reading and writing skills and awareness of Thainess in secondary students, consists of 2 components: (1) preparation and (2) teaching and learning. The teaching and learning consists of five stages: (1) exploration, (2) learning, (3) evaluation, (4) application, and (5) knowledge adaptation and dissemination. 2) The development of Thai reading and writing skills in students who studied using this model, after studying higher than before studying significantly at the .05 level of statistical significance ( $t\text{-test} = 23.55$ ). The awareness of Thainess among students who studied using this model also after studying higher than before studying significantly at the .05 level of statistical significance. ( $t\text{-test} = -13.78$ ) 3) The results of presenting the learning model using virtual assistant technology combined with gamification, based on resource-based learning for developing Thai reading and writing skills and awareness of Thainess in secondary students, showed that the evaluation of the model was very positive ( $M = 4.72$ ,  $SD = 0.10$ ). The simple correlation coefficient between Thai reading and writing skills and awareness of Thainess among students was .434, indicating a low level of correlation.

**Keywords:** Virtual assistant technology, Gamification concept, Resource-based learning, Reading skills, Writing skills, Awareness of Thainess.

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ผ่านมา ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันที่ครูผู้สอนต้องจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแทนการจัดการเรียนการสอนในห้องเรียน ซึ่งผู้สอนต้องออกแบบแผนการสอน สื่อการสอน และการจัดการห้องเรียนผ่านเครือข่ายออนไลน์ เพื่อให้ทันกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนหรือแบบออนไลน์ต้องมีการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน (ภาสกร เรืองรอง และกิ่งกมล ศิริประเสริฐ, 2563)

ด้วยการดำรงชีวิตในโลกยุคปัจจุบันถือเป็นยุคแห่งการสื่อสารแบบไร้พรมแดน การติดต่อสื่อสารส่งข้อความพูดคุยซึ่งกันและกันอยู่ในโลกออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตมนุษย์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการดำรงชีวิต เช่น ทักษะสำคัญในการรับรู้ข่าวสารผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งมาจากความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีการสื่อสารดังกล่าวคือ การอ่านและการเขียน เพราะการอ่าน

และการเขียนถือเป็นเครื่องมือสำคัญในการรับสารและการส่งสาร ทักษะการอ่านและการเขียนเป็นทักษะที่จะต้องมีการฝึกฝนให้เกิดความชำนาญ เพราะการสื่อสารในชีวิตประจำวันต้องอาศัยการอ่านเพื่อความเข้าใจ การอ่านจึงเข้ามามีส่วนสำคัญในชีวิตของเรา ที่จะเข้ามาช่วยให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต และช่วยสนองความอยากรู้อยากเห็นอันเป็นธรรมชาติของมนุษย์ได้ทุกเรื่อง (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์, 2542) ส่วนการเขียนเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและความต้องการของบุคคลออกมาเป็นสัญลักษณ์หรือตัวอักษร เพื่อสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจและเป็นเครื่องมือพัฒนาสติปัญญาของบุคคล โดยถือว่าเป็นการแสดงออกถึงภูมิปัญญา เป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมอีกวิธีหนึ่ง (วรรณิโสสมประยูร, 2542) ผู้ที่มีความสามารถในการอ่านและเขียนย่อมสามารถนำความรู้ความคิดไปใช้ในการเขียนได้ดี การอ่านจึงเป็นทักษะการรับสารที่มีความสำคัญควบคู่ไปกับการเขียนที่เป็นทักษะการส่งสาร จึงเห็นได้ว่าการอ่านและการเขียนเป็นทักษะที่มีความสัมพันธ์ที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้เพราะเป็นกระบวนการที่เกื้อกูลกัน

เนื่องจากในปัจจุบันมีการพัฒนาการอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีโทรศัพท์มือถือ ที่สามารถใช้งานผ่านอุปกรณ์เครือข่ายไร้สายหรือที่เรา เรียกว่า สมาร์ทโฟน ซึ่งการใช้สมาร์ทโฟน ไม่เพียงแต่จะรวมข้อมูลไว้ด้วยกันและใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารได้ทุกสถานที่และตลอดเวลาแล้ว ผู้ใช้งานยังสามารถใช้ทรัพยากรต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ การศึกษา ความบันเทิง การใช้พัฒนาแอปพลิเคชัน หรือการใช้งานเพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามวัตถุประสงค์ หรือเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างครอบคลุม (Kapp et al, 2014) โดยใช้หลักเกณฑ์และแนวทางในการเผยแพร่ข้อมูลเพื่อการเรียนรู้แบบทฤษฎีร่วมสมัยระหว่างสมาร์ทโฟนกับการศึกษา สำหรับอุตสาหกรรมดิจิทัลมีเดียในปัจจุบันได้นำเกมิฟิเคชันซึ่งเป็นการนำเอากลไกของเกมมาสร้างความสนใจในการเรียนรู้ เพื่อสร้างแรงจูงใจและความน่าตื่นเต้นในการเรียนรู้ ทำให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดี (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560) ทั้งนี้ผู้ที่สนใจและศึกษาสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในด้านการศึกษา โดยเฉพาะการอ่านและการเขียนที่เป็นทักษะที่ต้องมีการฝึกทำอย่างซ้ำ ๆ เพื่อให้เกิดความชำนาญ จึงจำเป็นต้องนำเกมิฟิเคชันมาเพื่อช่วยในการจัดการเรียนรู้ให้มีความสนุกสนานมากขึ้น เนื่องจากทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นเกม มีเป้าหมายในการเรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม การสะสมแต้ม การให้รางวัล การเลื่อนระดับ ผู้เรียนจะซึมซับเนื้อหาผ่านกิจกรรมที่ใช้กลไกของเกมิฟิเคชัน เป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่นและเรียนไปในเวลาเดียวกัน (Balancing-acting Africa, 2017) ซึ่งการที่มีเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนเข้ามาช่วยในการส่งเสริมการเรียนรู้ นั้น ถือเป็น การเปิดประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะความรู้ของตนเอง และเข้าถึงการบริการในทุกขอบข่ายเนื้อหาความรู้ของรายวิชานั้น ๆ รวมไปถึงการใช้เทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนในการแจ้งผลคะแนนนักเรียนและติดตามภาระงานได้อย่างครอบคลุมทุกที่ตลอดเวลา โดยใช้วิธีการ Broadcast ผ่านแอปพลิเคชัน LINE OFFICIAL ACCOUNT เพื่อแจ้งเตือนกำหนดการส่งภาระงานและระบบติดตามภาระงานในแต่ละช่วงเวลาได้อย่างรวดเร็วและยังสามารถช่วยหาคำปรึกษาต่าง ๆ ได้อย่างทันท่วงที ด้วยความเร็วและความพร้อมที่ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา
3. เพื่อนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน ในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

### สมมติฐานของการวิจัย

1. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน จะช่วยพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน จะสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่เรียนด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เกิดการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทย ก่อนเรียนในระดับที่สูงกว่าหลังเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ โดยมีระยะเวลาในการดำเนินการวิจัย 1 ภาคเรียน จำนวน 5 สัปดาห์ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ระยะที่ 2 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

ระยะที่ 3 การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ โรงเรียนนาร่องพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา ระดับชั้นมัธยมศึกษาของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการสุวรรณภูมิ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (non-propability sampling) ซึ่งเป็นห้องเรียนที่เรียนรายวิชาภาษาไทยพื้นฐานกับผู้วิจัย และมีค่าเฉลี่ยของผลคะแนนตามเครื่องมือคัดกรองวัดความสามารถการอ่าน และการเขียนต่ำสุดในระดับชั้น จำนวน 45 คน

### 2. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) คือ เทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน

2. ตัวแปรตาม คือ 1) ทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย  
2) ความตระหนักในความเป็นไทย

### 3. เครื่องมือที่ใช้

1. รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

2. แบบสอบถามความคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

3. แบบประเมินและรับรองร่างรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

4. แบบประเมินสื่อรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

5. แผนการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับรูปแบบฯ

6. แบบทดสอบก่อน-หลังเรียนวัดทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ด้านการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
- 2) ด้านเห็นคุณค่าของการอ่านและเขียน เพื่อประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- 3) ด้านความสามารถในการพัฒนาตนเองด้านทักษะการอ่านและเขียนอย่างต่อเนื่อง

7. แบบสอบถามวัดความตระหนักในความเป็นไทย แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

- 1) ด้านภาคภูมิใจในขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปะ วัฒนธรรมไทย และมีความกตัญญูกตเวที
- 2) ด้านเห็นคุณค่าและใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างถูกต้องเหมาะสม
- 3) ด้านอนุรักษ์และสืบทอดภูมิปัญญาไทย

#### 4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การดำเนินการทดลองใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) ซึ่งเป็นรูปแบบการวิจัยกลุ่มเดียว มีการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (One Group Pretest and Posttest Design) โดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 45 คน

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

เมื่อ	E	หมายถึง	กลุ่มทดลอง
	O1	หมายถึง	มีการทดสอบก่อนเรียน
	X	หมายถึง	ได้รับการทดลองใช้รูปแบบฯ
	O2	หมายถึง	มีการทดสอบหลังเรียน

### 5. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไป
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างความรู้ทักษะการอ่าน การเขียน และความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนก่อนเรียน และความรู้ทักษะการอ่าน การเขียน และความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนหลังเรียน ของกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ t-test dependent
3. วิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่าย (r) ระหว่างทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย (X) และความตระหนักในความเป็นไทย (Y) ของนักเรียน

### ผลการวิจัย

ผลการวิจัยสามารถสรุปได้ 3 ระยะ ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังต่อไปนี้

**ระยะที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา**

เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 1 รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ได้ออกแบบและพัฒนาขึ้นและได้รับการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ 7 ท่าน โดยประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อทางการศึกษา และผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย โดยมีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นอาจารย์ผู้สอน หรือผู้มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ในด้านเทคโนโลยีและสื่อทางการศึกษาและด้านการสอนภาษาไทยและ/หรือ 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้านเทคโนโลยีและสื่อทางการศึกษาและด้านการสอนภาษาไทย อยู่ในระดับดีมาก ในส่วนของผลการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้พบว่า อยู่ในระดับดีมาก ผลการประเมินดัชนีความสอดคล้องของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน แบบวัดทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย และแบบวัดความตระหนักในความเป็นไทย พบว่า ผ่านเกณฑ์ทุกข้อ โดยได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญด้านแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย จำนวน 3 ท่าน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นอาจารย์ผู้สอน หรือผู้มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ในด้านการสอนภาษาไทย 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ภาษาไทย หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสอนภาษาไทย และในส่วนของแบบทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน ได้มีการนำไปทดลองใช้เพื่อหาค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนก พบว่า ข้อสอบจำนวน 20 ข้อ ทุกข้อมีค่าความยากง่าย (P) อยู่ระหว่าง 0.69 – 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.27 - 1.00 ซึ่งส่งผลให้สามารถนำไปใช้ในการทดลองเพื่อเก็บข้อมูลได้จริง



ระยะที่ 2 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2 การศึกษาผลของการใช้รูปแบบฯ พบว่า

1) นักเรียนที่ใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิพีเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนสูงขึ้นกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่าประสิทธิผลทางการเรียนเพิ่มขึ้นร้อยละ 69.63

2) ทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทยมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 1 รายละเอียดของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

สถานภาพ	n = 45	
	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1. หญิง	31	69
2. ชาย	14	31
รวม	45	100

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ด้านการอ่าน เขียนภาษาไทย (n = 45)

แบบทดสอบ	จำนวนนักเรียน (n)	คะแนนเฉลี่ย (M) (เต็ม 20 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	45	10.36	1.95	-23.55	.001*
หลังเรียน	45	17.04	1.34		

\*p < 0.5

จากตารางที่ 2 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านการอ่าน เขียนภาษาไทยก่อนเรียน (M = 10.36, SD = 1.95) และหลังเรียน (M = 17.04, SD = 1.34) โดยทดสอบสมมติฐานด้วยค่าเฉลี่ยของประชากรด้วยสถิติ t-test ปรากฏว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 3** ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยแบบสอบถามวัดความตระหนักในความเป็นไทย ก่อนเรียน และหลังเรียน (n=45)

แบบทดสอบ	จำนวนนักเรียน (n)	คะแนนเฉลี่ย (M) (เต็ม 75 คะแนน)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	t-test	Sig.
ก่อนเรียน	45	49.40	6.45	-13.78	.001*
หลังเรียน	45	66.91	5.33		

\*p < 0.5

จากตารางที่ 3 พบว่า ผลการเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยด้านความตระหนักในความเป็นไทยก่อนเรียน (M = 49.40, SD = 6.45) และหลังเรียน (M = 66.91, SD = 5.33) โดยทดสอบสมมติฐานด้วยค่าเฉลี่ยของประชากรด้วยสถิติ t-test ปรากฏว่า มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**ตารางที่ 4** ผลการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อย่างง่าย (r) ระหว่างทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย (X) และความตระหนักในความเป็นไทย (Y) ของนักเรียน

	X	Y
X	1.000	
Y	.434	1.000

\*p < 0.5

จากตารางที่ 4 พบว่า ค่าความสัมพันธ์อย่างง่าย (r) ระหว่างทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย (X) และความตระหนักในความเป็นไทย (Y) ของนักเรียนมีค่า .434 ซึ่งมีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีความสัมพันธ์ในระดับต่ำ

**ระยะที่ 3** การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา

เพื่อต่อบัณฑิตผู้ประสงค์การวิจัยข้อที่ 3 พบว่า การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั่น โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นการนำรูปแบบการเรียนรู้มาปรับปรุงแก้ไขและนำเสนอ เพื่อผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบฯ โดยนำเสนอในรูปแบบแผนภาพแสดงรูปแบบฯ และความเรียงอธิบายรูปแบบฯ ซึ่งได้นำข้อมูลจากระยะที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไข และเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบฯ จำนวน 7 ท่าน โดยประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย จำนวน 7 ท่าน โดยมีคุณสมบัติดังนี้ 1) เป็นอาจารย์ผู้สอน หรือ

ผู้มีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ในด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาและผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย และ/หรือ 2) เป็นผู้มีประสบการณ์ในการเขียนหนังสือ หรือตำรา หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องในด้าน เทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษาและการสอนภาษาไทย แสดงความคิดเห็นและประเมินรับรองรูปแบบฯ แล้วนำข้อมูลและข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข โดยปรับปรุงรายละเอียด ขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้ และการวัดผลการเรียนรู้ให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์มากที่สุด ผลการประเมินรูปแบบฯ พบว่า อยู่ใน ระดับดีมากทุกข้อ โดยมีรายการพิจารณา 9 ข้อ ดังนี้ 1) รูปแบบการสอนสอดคล้องกับแนวคิด 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) ขั้นตอนการเรียนการสอน 4) การเตรียมเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน 5) กิจกรรมการสอนด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน 6) การเตรียมผู้เรียน 7) ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วย เทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน 8) การประเมิน 9) ภาพรวม ของรูปแบบการสอน ( $M = 4.72$ ,  $SD = 0.10$ ) หมายความว่า รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วย เสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย และสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาที่พัฒนาขึ้นมา มีความ เหมาะสมสามารถนำไปทดลองใช้ได้ โดยมีรายละเอียดขององค์ประกอบและขั้นตอนของรูปแบบฯ ดังนี้

องค์ประกอบของรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้ แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทย มี 2 องค์ประกอบดังนี้

### 1 ขั้นตอนการเตรียม

1.1 การปฐมนิเทศ อธิบายให้ผู้เรียนทราบรายละเอียดในเนื้อหาวิชา การวัดประเมินผล และวิธีการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน

1.2 แนะนำบทเรียนในเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน การใช้เทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนและฝึกการใช้งาน เครื่องมือต่าง ๆ

### 2 ขั้นตอนการเรียนการสอน

การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบฯ ซึ่งประกอบด้วยขั้นตอน 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสำรวจ 2) ขั้นเรียนรู้ 3) ขั้นประเมินผล 4) ขั้นนำไปใช้ และ 5) ขั้นประยุกต์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน โดยมี รายละเอียดดังนี้

#### 2.1 ขั้นสำรวจ (ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษา สำรวจแหล่งเรียนรู้)

1) นักเรียนศึกษาคู่มือการใช้งานเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน โดยครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม เกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ รวมถึงเมนูการใช้งานต่าง ๆ ในเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน โดยครูรวบรวม ข้อมูลในแหล่งเรียนรู้ให้ครอบคลุม และให้คำแนะนำขั้นตอนในการเข้าใช้งานเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน ซึ่งจะ สอดคล้องกับการใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน

2) นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร เพื่อทดสอบความรู้พื้นฐาน ด้านการอ่าน เขียนภาษาไทยของนักเรียน

**2.2 ชั้นเรียนรู้** (เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้)

1) นักเรียนเลือกวิธีการเรียนรู้ตามการสอนโดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐานในบทเรียนเรื่อง พระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ตามความสนใจ โดยมีครูเป็นผู้จัดหาเอกสารเพิ่มเติม ให้คำแนะนำ โดยมีเนื้อหาบทเรียนทั้งหมด 4 รูปแบบ (1) วิดีโอเรื่องพระอภัยมณี ตอนพระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ฉบับการ์ตูน (2) อีบุ๊ก เรื่องพระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ฉบับการ์ตูน (3) เนื้อหาแบบร้อยแก้ว (จอยลดา) ผ่านบทสนทนาในรูปแบบแชตบอตในเทคโนโลยี ผู้ช่วยเสมือน (4) เนื้อหาแบบร้อยกรอง ซึ่งการเรียนวรรณคดีไทย จะทำให้นักเรียนได้ทราบถึงประเพณีและวัฒนธรรมไทยที่ปรากฏในวรรณคดีและเกิดการสร้างความตระหนักในความเป็นไทย

2) นักเรียนตอบคำถามที่ครูกำหนด ลงในเทคโนโลยี ผู้ช่วยเสมือนผ่าน H5P หลังจากให้นักเรียนเรียนรู้บทเรียนผ่านรูปแบบที่ตนเองสนใจ เพื่อให้นักเรียนมีความคิดรวบยอดเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนจากเรื่องที่อ่าน โดยใช้คำถามเป็นตัวกระตุ้นความคิด

**2.3 ชั้นประเมินผล** เป็นขั้นตอนการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยให้บรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในการจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียน เป็นผู้ประเมิน

1) นักเรียนและครูร่วมกันอภิปรายความรู้และให้ข้อเสนอแนะที่ได้ศึกษามาตามรูปแบบความสนใจ เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียน

2) นักเรียนทดสอบความเข้าใจผ่านเทคโนโลยี ผู้ช่วยเสมือน (ริชเมนูเกม Wordwall) เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร โดยนักเรียนคนใดมีคะแนนติดอันดับ 1-10 จะได้แต้มคะแนนพิเศษผ่านทางบัตรสะสมแต้มในริชเมนู ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิดเกมพีเคชั่นที่นำเอากลไกของเกมมาใช้ เพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดการทำซ้ำ อันจะส่งผลต่อทักษะการอ่าน การเขียนที่ต้องมีการฝึกฝนอยู่เป็นประจำ เพื่อให้เกิดความชำนาญ

3) นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนในเทคโนโลยี ผู้ช่วยเสมือนผ่านรูปแบบการแชตเรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ถ้านักเรียนคนใดมีคะแนนเกิน 80 เปอร์เซนต์ จะได้รับเกียรติบัตร

**2.4 ขั้นนำไปใช้** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน นักเรียนเขียนวิเคราะห์ วิจัยและแสดงความคิดเห็นจากเหตุการณ์ที่พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร “หากนักเรียนเป็นตัวละครตัวนั้นและเจอสถานการณ์เช่นนั้น นักเรียนจะทำอย่างไร โดยเลือกวิเคราะห์ วิจัยจากตัวละครที่ตนเองสนใจ ผ่านกระดานระดมความคิด (PADLET) ในเทคโนโลยี ผู้ช่วยเสมือน

2.5 **ขั้นประยุกต์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน** ขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและเผยแพร่นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนต่อไป

- 1) นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 10 คน เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองของตนเองที่มีต่อตัวละครนั้น ๆ และเลือกมุมมองที่มีเหตุผลที่ชัดเจนที่สุดเพียง 1 คน
- 2) นักเรียนในกลุ่มร่วมกันเลือกบทเพลง 1 บทเพลง ที่ตรงกับความรู้สึกของตัวละครที่ตนเองเลือกมาจากกิจกรรมข้างต้น และสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปแบบมิวสิกวิดีโอประกอบเพลงตามบทบาทของตัวละคร
- 3) นักเรียนวางแผนการทำงานเพื่อทำมิวสิกวิดีโอ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา
- 4) นักเรียนเผยแพร่มิวสิกวิดีโอลงในพื้นที่เผยแพร่ชิ้นงานเสมือน

**รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั้น โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา**

การเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั้น โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทย ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา แบ่งเป็น 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสำรวจ 2) ขั้นเรียนรู้ 3) ขั้นประเมินผล 4) ขั้นนำไปใช้ 5) ขั้นประยุกต์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน โดยมีรายละเอียด ดังนี้



**ภาพที่ 1** รูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมพีเคชั้น โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย และสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา



ภาพที่ 2 ภาพตัวอย่างผลงานการถ่ายมิวสิกวิดีโอของนักเรียน

### อภิปรายผล

จากผลการพัฒนารูปแบบฯ ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง ตลอดจนเอกสาร การสอบถามผู้เชี่ยวชาญ การศึกษาผลของการใช้รูปแบบ และข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ พบว่า แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเตรียม และ 2) การเรียนการสอน โดยองค์ประกอบการเรียนการสอน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

1. **ขั้นสำรวจ** เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนศึกษาและสำรวจแหล่งเรียนรู้ โดยศึกษาคู่มือการใช้งาน ผ่านเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนที่จะมาช่วยผู้เรียนเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับ Chen et al. (2020) กล่าวไว้ว่า แชทบอท (ChatBot) เป็นเครื่องมือในการเรียนภาษา เป็นโปรแกรมที่สามารถเลียนแบบการสนทนาของมนุษย์ที่นักเรียนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา อีกทั้งยังสอดคล้องกับ Fryer et al (2019) ที่กล่าวถึงคุณสมบัติของผู้ช่วยเสมือนว่าช่วยสนับสนุนให้เกิดแรงจูงใจเหมือนเรียนผ่านการเล่น ไม่กดดันในการเรียนช่วยผู้เรียนให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ทุกที่ทุกเวลา และไม่มีค่าใช้จ่าย นักเรียนจึงต้องศึกษาการใช้งาน เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ โดยครูคอยให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้งานเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน รวมถึงเมนูการใช้งานต่าง ๆ และสำรวจความรู้ของนักเรียนก่อนการใช้รูปแบบการเรียนรู้อื่นๆ และทำแบบทดสอบก่อนเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ซึ่งสอดคล้องกับการใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน

2. **ขั้นเรียนรู้** เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ศึกษาแหล่งเรียนรู้ และปฏิบัติกิจกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยผู้เรียนเลือกวิธีการเรียนรู้บทเรียน เรื่อง พระอภัยมณี ตอน พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร ตามความสนใจของตนเอง หลังจากที่นักเรียนเรียนรู้บทเรียนผ่านรูปแบบที่ตนเองสนใจ เพื่อให้ให้นักเรียนมีความคิดรวบยอดเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านจับใจความสำคัญของนักเรียนจากเรื่องที่อ่าน ซึ่งสอดคล้องกับ ราชบัณฑิตยสถาน (2555) กล่าวถึงแหล่งเรียนรู้ว่า แหล่งการเรียนรู้ คือองค์ความรู้ที่สำคัญที่ผู้เรียน

สามารถเข้าถึงเพื่อเรียนรู้ และสร้างประสบการณ์ได้อย่างง่ายดาย อาทิ บุคคล สถานที่ รวมไปถึงเทคโนโลยี ที่ให้ความรู้ อำนวยความสะดวก ส่งเสริม สนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ ทั้งที่เกิดเองตามธรรมชาติหรือมนุษย์สร้างขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับ วรพงศ์ ผูกภู (2561) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญในการพัฒนา แหล่งเรียนรู้ไว้ 7 ด้าน ได้แก่ 1) ข้อมูล/ชุดความรู้ มีการนำมาเรียบเรียงให้เป็นระบบ เป็นหมวดหมู่ สามารถทำความเข้าใจได้และพร้อมต่อการนำไปใช้ประโยชน์เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ 2) ผู้ให้ ข้อมูล/ผู้ถ่ายทอด ที่สามารถบอกเล่าหรือถ่ายทอดข้อมูล ชุดความรู้ต่างๆ แก่ผู้เรียน ให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจ และสร้างประสบการณ์ได้ ผู้ให้ข้อมูลต้องมีความเชี่ยวชาญ มีความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่ ถ่ายทอดเป็นอย่างดี และสามารถนำเสนอเรื่องราวออกมาได้อย่างน่าสนใจ 3) การออกแบบและ การจัดลำดับ วิธีการจัดกระบวนการเรียนรู้ รูปแบบการเผยแพร่ หรือการนำข้อมูล เนื้อหาความรู้มา ถ่ายทอดให้กับผู้ที่สนใจ เช่น การลำดับเรื่องราว เหตุการณ์ที่น่าเสนอ เป็นต้น 4) กิจกรรมและกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ เช่น การจัดกิจกรรมที่เน้นการเรียนรู้จากการลงมือทำ การเรียนรู้ผ่าน ประสบการณ์จริง เป็นต้น 5) สื่อการเรียนรู้ สามารถทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากกว่าการได้ฟัง บรรยายเพียงอย่างเดียว เช่น วีดิทัศน์ เทคโนโลยีสื่อเสมือนจริง สื่ออินเทอร์เน็ตที่ฟ แอนิเมชัน เกม มัลติมีเดีย เป็นต้น 6) สถานที่ ปรับสภาพแวดล้อมของแหล่งเรียนรู้ให้เป็นห้องเรียน ไม่จำเป็นต้องเรียน ในห้องที่เป็นทางการ และ 7) การบริหารจัดการ ที่เป็นระบบชัดเจน เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมี ประสิทธิภาพ และนำไปสู่เป้าหมายของแหล่งเรียนรู้ ในการพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียนได้

**3. ชั้นประเมินผล** เป็นขั้นตอนการวัดและประเมินผลตามสภาพจริง โดยให้บรรลุจุดประสงค์ การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในจัดการเรียนรู้ โดยมีผู้สอน ผู้เรียน เป็นผู้ประเมินและอภิปรายความรู้ร่วมกัน และให้ข้อเสนอแนะที่ได้ศึกษามา ตามรูปแบบความสนใจ เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียน นักเรียนทดสอบ ความเข้าใจผ่านการเล่นเกม เพื่อสร้างความสนุกและเน้นย้ำความเข้าใจของผู้เรียน หากนักเรียนคนใดขณะ จะได้รับรางวัล ซึ่งสอดคล้องกับ ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) กล่าวว่า เกมพีเคชัน เป็นการประยุกต์หลักการ ของเกม ให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อเป็นตัวช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ของ ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน โดยใช้พฤติกรรมตอบสนองของผู้เรียน ด้วยกลไกของเกม ซึ่งถือเป็นการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ทำให้เกิดการเข้าสังคม การเรียนอย่างรอบรู้ มีการแข่งขัน ความสำเร็จ มีสถานภาพตัวตน และสามารถดึงดูดความสนใจของ กลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ความสนุกสนานและความน่าตื่นเต้นของเกมมาใช้เพื่อให้เกิดการปรับเปลี่ยนของ พฤติกรรมที่เราต้องการได้ ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิดเกมพีเคชันที่นำเอากลไกของเกมมาใช้ เพื่อกระตุ้น ความสนใจของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเกิดการทำซ้ำ อันจะส่งผลต่อทักษะการอ่าน การเขียนที่ต้องมีการฝึกฝน อยู่เป็นประจำ เพื่อให้เกิดความชำนาญ (ภาสกร เรื่องรอง และกิงมล ศิริประเสริฐ, 2563)

**4. ชั้นนำไปใช้** เป็นขั้นที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากแหล่งเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยผู้เรียนเขียนวิเคราะห์ วิจัยและแสดงความคิดเห็นจากเหตุการณ์ที่พระอภัยมณีหนีนางผีเสื้อสมุทร “หากนักเรียนเป็นตัวละครตัวนั้นและเจอสถานการณ์เช่นนั้น นักเรียนจะทำอย่างไร” โดยเลือกวิเคราะห์

วิจารณ์จากตัวละครที่ตนเองสนใจ ผ่านกระดานระดมความคิด (PADLET) ในเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน เพื่อฝึกให้ผู้เรียนเขียนแสดงความคิดเห็นของตนเองและนำมาแลกเปลี่ยนกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียน โดยมีครูคอยแนะนำนักเรียนในการเขียนวิเคราะห์ วิจารณ์ และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล

**5. ชั้นประยุกต์ความรู้และเผยแพร่ผลงาน** เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้ที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและเผยแพร่นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับผู้เรียนต่อไป โดยผู้เรียนแบ่งกลุ่ม ๆ ละ 10 คน เพื่อแลกเปลี่ยนมุมมองของตนเองที่มีต่อตัวละครนั้น ๆ และเลือกมุมมองที่มีเหตุผลที่ชัดเจนที่สุดเพียง 1 คน และร่วมกันเลือกบทเพลง 1 บทเพลง ที่ตรงกับความรู้สึกของตัวละครที่ตนเองเลือกมาจากกิจกรรมข้างต้น และสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปแบบมิวสิกวิดีโอประกอบเพลงตามบทบาทของตัวละคร โดยแต่ละกลุ่มร่วมกันวางแผนการทำงานเพื่อทำมิวสิกวิดีโอ โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา และเผยแพร่มิวสิกวิดีโอลงในสื่อพื้นที่เผยแพร่ชิ้นงานเสมือน

การศึกษาผลของการใช้รูปแบบฯ พบว่า 1) นักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยสูงขึ้นกว่าก่อนเรียน 2) ทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและความตระหนักในความเป็นไทยมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งสอดคล้องกับ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ได้เสนอแนะ การสอนภาษาไทยดังนี้ กระทรวงศึกษาธิการ (2547) ที่กล่าวว่า การสอนอ่านเริ่มจากการสอนอ่านเพื่อสร้างประสบการณ์พื้นฐานการอ่าน การสอนอ่านเพื่อฝึกอ่านเนื้อหาจากบทเรียน การสอนอ่านสะกดคำ การสอนอ่านบทอ่านเสริม บทเรียน และการสอนอ่านบทร้อยกรอง ทั้งนี้การสอนอ่านควรควบคู่ไปกับการสอนเขียนเสมอ

การนำเสนอรูปแบบการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือนร่วมกับแนวคิดเกมิฟิเคชัน โดยใช้แหล่งเรียนรู้เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทยและสร้างความตระหนักในความเป็นไทยของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา เป็นการนำเสนอผลที่ได้จากการศึกษาของผลการใช้รูปแบบฯ มาปรับปรุงแก้ไขและนำเสนอ เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบฯ โดยนำเสนอในรูปแบบแผนภาพแสดงรูปแบบ และความเรียงอธิบายรูปแบบฯ ซึ่งได้นำข้อมูลจากระยะที่ 2 มาปรับปรุงแก้ไข และเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญรับรองรูปแบบฯ จำนวน 7 คน แสดงความคิดเห็นและประเมินรับรองรูปแบบฯ นำข้อมูลและข้อเสนอแนะที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข โดยปรับปรุงรายละเอียด ขั้นตอน กิจกรรมการเรียนรู้และการวัดผลการเรียนรู้ให้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ ผลการประเมินรูปแบบฯ อยู่ในระดับดีมากทุกข้อ แสดงให้เห็นว่ารูปแบบฯ มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ได้



## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. โรงเรียนอาจพิจารณาการส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียน ที่ไหน เวลาใดก็ได้ ซึ่งถือเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบันที่มีความเติบโตในด้านเทคโนโลยี และมีอินเทอร์เน็ตที่รวดเร็วเพื่อให้เข้าถึงสารสนเทศ หรือเนื้อหาการเรียนในการเรียนผ่านเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน ซึ่งเป็นข้อมูลที่จะให้ครูผู้สอนออกแบบบทเรียนทั้งเป็นช่องทางหลักหรือช่องทางสำรองในการเรียนได้

2. ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียนให้นักเรียนเข้าถึงได้โดยใช้สมาร์ทโฟน อีกทั้งในปัจจุบันมีโปรแกรมที่จะช่วยในการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้เรียนอย่างหลากหลาย เช่น ในการวิจัยครั้งนี้พบปัญหาการค้นหาความหมายของคำ และการอ่านหรือเขียนที่ถูกต้องของนักเรียน คือ นักเรียนค้นหาทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งทำให้ได้คำตอบที่ไม่ถูกต้อง หรืออาจเกิดความสับสนกับแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและไม่น่าเชื่อถือ ผู้วิจัยจึงได้ใช้เมนูเสริมในการตรวจสอบความหมายของคำ รวมถึงการอ่าน และเขียนอย่างไร ของราชบัณฑิตยสถาน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาไทย ดังนั้นครูผู้สอนนอกจากจะออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ แล้วยังจำเป็นต้องศึกษาปัญหาและหาเว็บไซต์ที่มีความน่าเชื่อถือและแอปพลิเคชันเสริมต่าง ๆ ที่จะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะนั้น ๆ ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจมีการเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนในระดับที่แตกต่างออกไป เช่น ระดับอุดมศึกษา หรือผู้ที่อยู่นอกระบบการศึกษาที่สนใจในการพัฒนาทักษะการอ่าน เขียนภาษาไทย

2. การวิจัยครั้งนี้มีการกำหนดขอบเขตเนื้อหา ซึ่งอาจเป็นข้อจำกัดในการสร้างสรรค์มีวสิทวิดีโอที่หลากหลายของนักเรียน

3. การวิจัยครั้งนี้ใช้การเขียนโค้ดในการสร้างเทคโนโลยีผู้ช่วยเสมือน ในการศึกษาครั้งต่อไปอาจมีเขียนโค้ดร่วมกับการใช้โปรแกรมสร้างแช็ตบ็อต เพื่อช่วยให้การสร้างแช็ตบ็อตที่ง่ายขึ้น และมีความสามารถที่หลากหลายมากกว่านี้

## บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). *พระราชบัญญัติระเบียบข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา*. พริกหวานกราฟฟิค.

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*.

<http://touchpoint.in.th/gamification/>

ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนรู้แนวดิจิทัล*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ฉวีวรรณ คูหาพิณันท์. (2542). *เทคนิคการอ่าน*. บุรพาสาส์น.
- ภาสกร เรืองรอง และกึ่งกมล ศิริประเสริฐ. (2563). การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมิพิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์. *วารสารสื่อวัฒนธรรมและการศึกษาเชิงสร้างสรรค์*, 3(2), 65-78. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/cemt/article/view/12933>
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. อรุณการพิมพ์.
- วรวงศ์ ผูกู. (2561). *องค์ประกอบการพัฒนาแหล่งการเรียนรู้*. <https://www.randdcreation.com/content/2992/>
- วรรณิ์ โสมประยูร. (2542). *การสอนภาษาไทยระดับประถมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. ไทยวัฒนาพานิช.
- Balancing-acting Africa. (2017). *World bank east asia and pacific economic update october 2017*. The World Bank.
- Chen, H., Vicki, W. G., & Sutrisno, H. (2020). A chatbot for learning Chinese: Learning achievement and technology acceptance. *Journal of Educational Computing Research*, 58(6), 1161-1189. <https://doi.org/10.1177/0735633120929622>
- Fryer, L. K., Nakao, K., & Thompson, A. (2019). Chatbot learning partners: Connecting learning experiences, interest and competence. *Computers in Human Behavior*, 93, 279-289. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.023>
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2014). *The gamification of learning and instruction: Fieldbook idea into practice*. Wiley.