



การพัฒนาความฉลาดรู้ด้านการอ่าน ด้วยวิธี QUEST ร่วมกับเทคนิค Gamification

โรงเรียนบ้านโป่งน้อย

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

2 ความเป็นมาและความสำคัญ



ปัญหาที่พบ

ผลการทดสอบ O-NET
ชั้น ม.3 ปีการศึกษา 2567
ด้านการอ่านมีคะแนนเฉลี่ย
ต่ำกว่าระดับประเทศ
นักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหา
การเข้าถึง ความ ประเมิน
และนำเสนอเสนอ
จากบทอ่านไปใช้



เหตุผลในการพัฒนา

ขาดแรงจูงใจในการอ่าน
ขาดความกระตือรือร้น
และไม่เห็นความเชื่อมโยง
ของบทอ่านกับชีวิตจริง
การจัดการเรียนรู้ยังเน้นครู
เป็นศูนย์กลาง (Passive Learning)
ทำให้นักเรียนไม่เกิดการเรียนรู้
อย่างมีความหมาย



ความจำเป็น

เพื่อพัฒนาความฉลาดรู้
ด้านการอ่านของนักเรียน
ให้สอดคล้องกับกรอบ PISA
และเชื่อมโยงการเรียนรู้
กับบริบทท้องถิ่น
(ตำบลสุเทพ จังหวัดเชียงใหม่)



คุณค่า

การประชุม PLC พบความต้องการ
พัฒนารูปแบบการเรียนรู้
ที่ส่งเสริมการคิดขั้นสูง
(Active Learning)
สร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้
และตอบสนองนโยบาย
การพัฒนาคุณภาพผู้เรียน

3 วัตถุประสงค์

- 1 เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี QUEST ร่วมกับเทคนิค Gamification และหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75
- 2 เพื่อเปรียบเทียบความฉลาดรู้ด้านการอ่านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี QUEST ร่วมกับเทคนิค Gamification
- 3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี QUEST ร่วมกับเทคนิค Gamification

5 วิธีดำเนินงาน

- 1 ศึกษาปัญหาและวิเคราะห์ข้อมูล
- 2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี QUEST ร่วมกับเทคนิค Gamification
- 3 ทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย
- 4 เก็บรวบรวมข้อมูล ประเมินผล และวิเคราะห์ผล
- 5 ปรับปรุงและพัฒนารูปแบบให้สมบูรณ์

4 แนวคิดหรือกรอบการดำเนินงาน

4.1 QUEST Literacy Model



4.2 กรอบแนวคิด (Conceptual Framework)



6 ผลการดำเนินงาน



กราฟเปรียบเทียบคะแนนก่อน-หลังเรียน



ภาพกิจกรรม Before - After



7 จุดเด่นและนวัตกรรม

- ใช้ QUEST Model ผสาน SWIH เชื่อมโยงองค์ความรู้สู่การคิดขั้นสูง
- เกม "มิราเคิล" : ตามรอยศรัทธา สู่ปัญญา" สร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้
- บริบทท้องถิ่น (ตำบลสุเทพ) เชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตจริง
- ระบบ Gamification ครบองค์ประกอบ ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างคั่งบึ้ง

8 ผลกระทบและการต่อยอด

- ประโยชน์ที่เกิดขึ้น
- ผู้เรียนมีความฉลาดรู้ด้านการอ่านสูงขึ้น
- นักเรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน
- การขยายผล
- ขยายการใช้กับระดับชั้นอื่นและครูในโรงเรียน
- รวมทั้งโรงเรียนเครือข่ายในเขตพื้นที่
- ความยั่งยืน
- บูรณาการในแผนพัฒนาคุณภาพการศึกษา
- คุณภาพผู้เรียนและ PLC อย่างต่อเนื่อง

9 บทสรุปและข้อเสนอแนะ

- สรุปสาระสำคัญ
- การจัดการเรียนรู้ด้วยวิธี QUEST ร่วมกับเทคนิค Gamification ช่วยยกระดับความฉลาดรู้ด้านการอ่าน เสริมสร้างแรงจูงใจ และทักษะการคิดขั้นสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- แนวทางการพัฒนาในอนาคต
- พัฒนาเนื้อหาและเกมให้หลากหลายมากขึ้น
- ใช้สื่อดิจิทัลและ AI สนับสนุนการเรียนรู้
- และติดตามผลการเรียนอย่างต่อเนื่อง

10 ช่องทางศึกษารายละเอียดเพิ่มเติม

