

ผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถ
ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
Effects of Digital Storytelling Activities on the Enhancement
of English Reading Comprehension Ability of Grade 12 Students

นริศรา พรหมริน* และ สรณบดินทร์ ประสารทรัพย์**

Naritsara Promrin and Soranabordin Prasansaph

วันรับบทความ 3 เมษายน 2566 / วันแก้ไขบทความ 12 มิถุนายน 2566 / วันตอบรับบทความ 14 มิถุนายน 2566

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่มจำนวน 1 ห้องเรียน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจแบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ 2) แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลจำนวน 4 แผน และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบ t แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

คำสำคัญ: การอ่านภาษาอังกฤษ, ความเข้าใจในการอ่าน, การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

*นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาการสอนภาษาอังกฤษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร,

อีเมล: naritsaranat.32@gmail.com

**อาจารย์ที่ปรึกษา คร. ภาควิชาการศึกษานานาชาติ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract

The objectives of this research were to: 1) compare students' English reading comprehension ability before and after using digital storytelling learning activities and 2) investigate students' opinions toward digital storytelling learning activities. The samples, recruited by a cluster sampling technique, comprised thirty grade 12 students at Benchamatheputhit Phetchaburi School during the first semester of academic year 2022. The instruments used for this research consisted of 1) an English reading comprehension test, used as a pretest and posttest, 2) four learning units with digital storytelling learning activities, and 3) a questionnaire on their opinion towards digital storytelling learning activities. Mean and standard deviation of items were used to evaluate the students' opinion towards digital storytelling learning activities. The paired-sample t-test was used to analyze their English reading comprehension ability. The results revealed that 1) the students' English reading comprehension ability after using digital storytelling learning activities was significantly higher with a significance level of .05, and 2) their opinion towards digital storytelling learning activities was at the highest level.

Keywords: English reading, Reading comprehension, Digital storytelling

บทนำ

ภาษาอังกฤษเป็นภาษาสากลที่ใช้กันอย่างแพร่หลายทั่วโลกและเป็นภาษากลางที่ช่วยให้เกิดการติดต่อสื่อสารระหว่างประเทศได้เป็นอย่างดี ดังนั้นการเรียนภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน กระทรวงศึกษาธิการจึงกำหนดให้มีการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศทุกช่วงชั้น (Ministry of Education, 2008) ในบรรดาทักษะภาษาอังกฤษอันประกอบด้วยทักษะการฟัง การพูด การอ่าน และการเขียนนั้น ทักษะการอ่านมีบทบาทสำคัญในการเรียนทุกระดับ เนื่องจากต้องใช้การอ่านเป็นสื่อในการเรียนรู้ นอกจากนี้การอ่านยังเป็นทักษะสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันหลากหลายรูปแบบ เช่น การอ่านหนังสือ ป้ายโฆษณา รวมทั้งการอ่านข้อความผ่านสื่อต่าง ๆ ความเข้าใจเป็นหัวใจของการอ่านเป็นจุดหมายปลายทางของการอ่านทุกประเภท Nuttall (2005) กล่าวว่า การอ่านเป็นกระบวนการสื่อสารและปฏิกริยาโต้ตอบระหว่างผู้เขียนและผู้อ่าน ผู้อ่านนอกจากจะต้องถอดรหัสจากคำหรือข้อความที่เห็นแล้วยังต้องมีความเข้าใจในการอ่านและเข้าถึงความรู้สึกนึกคิดของผู้เขียนด้วย ดังนั้นการอ่านใด ๆ จะไม่มีความหมายเลยหากขาดความเข้าใจในการอ่าน

โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรีเป็นโรงเรียนมาตรฐานสากล มีการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลาง มีกิจกรรมที่เน้นการพัฒนาการศึกษาด้วยตนเองและพัฒนาทักษะการคิด โดยมีการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษหลายวิชา เช่น วิชาภาษาอังกฤษพื้นฐาน วิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อชีวิต และวิชาสนุกกับเจ้าของภาษา โดยในรายวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ

(อ 33203) มุ่งให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการอ่านข้อความ ข้อมูล บทความ ข่าวสาร บันทึกคดี สื่อสิ่งพิมพ์ หรือสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ สามารถตีความ สรุป เปรียบเทียบ วิเคราะห์ แสดงความคิดเห็น นำเสนอความคิดรวบยอด ตลอดจนเห็นคุณค่าและร่วมกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม ซึ่งการอ่านเรื่องสั้นแล้วสามารถจับใจความสำคัญ ถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ฟัง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องและลำดับเรื่องได้ถือเป็นกิจกรรมการเรียนรู้หนึ่งที่ถูกเน้นในผลการเรียนรู้ที่คาดหวังของรายวิชา

อย่างไรก็ตาม จากการสอบถามครูผู้สอนภาษาอังกฤษส่วนใหญ่มักจะพบปัญหาการสอนอ่านภาษาอังกฤษ กล่าวคือ การอ่านเป็นทักษะที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนมากที่สุด นักเรียนไม่มีสมาธิจดจ่อในการอ่านบทความที่มีเนื้อหาค่อนข้างยาว ขาดแรงจูงใจในการเรียน ไม่กระตือรือร้น และทำกิจกรรมการอ่านค่อนข้างเชื่องช้า บรรยากาศในชั้นเรียนไม่สนุกสนาน เมื่อไม่มีแรงจูงใจและไม่มีสมาธิในการอ่านก็ทำให้ขาดความเข้าใจในเนื้อหาตามมา ซึ่งสาเหตุหนึ่งพบว่าเป็นเพราะครูผู้สอนยังใช้วิธีการสอนแบบอ่านแล้วแปล จากนั้นให้นักเรียนจดและจำในสิ่งที่ครูสอนหรือบอกเท่านั้น ขาดกิจกรรมการสอนอ่านที่จะช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม โดยครูจะสอนแบบเป็นผู้บรรยายมากกว่าเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลให้นักเรียนมีเจตคติที่ไม่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษและส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 65.67 ถือว่าอยู่ในระดับต่ำกว่าเกณฑ์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศตั้งเป้าหมายไว้คือร้อยละ 70 เนื้อหาการอ่านก็มีผลต่อความสนใจของผู้เรียนเป็นอย่างมาก เมื่อนักเรียนต้องอ่านเรื่องที่ไม่ตรงกับความสนใจของตนเองก็มักจะไม่ใส่ใจกับบทเรียน โดยบทอ่านในหนังสือมักนำเสนอเรื่องที่น่าสนใจสาระความรู้ ในขณะที่นักเรียนส่วนใหญ่ชอบความบันเทิงและไม่เครียดจนเกินไป จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน เนื้อหาที่มีรูปภาพประกอบ มีตัวละคร มีการดำเนินเรื่องต่อกันจะช่วยดึงดูดให้ผู้เรียนอยากเรียนมากขึ้น ในการสอนอ่านเพื่อความเข้าใจครูจำเป็นต้องให้คำแนะนำอำนวยความสะดวกและสร้างสภาพแวดล้อมที่น่าสนใจเพื่อช่วยให้นักเรียนเข้าใจ ดังที่ Brown (2000) ได้กล่าวไว้ว่าครูไม่เพียงแต่ถ่ายทอดความรู้ให้กับนักเรียนเท่านั้น แต่บทบาทที่สำคัญคือเป็นแนวทางและผู้ดำเนินการ ปัญหาที่เกิดขึ้นในการอ่านมีสาเหตุหลักจากความจริงที่ว่าครูมักใช้วิธีการสอนอ่านแบบดั้งเดิม ในทางกลับกันในยุคปัจจุบันครูควรเลือกใช้สื่อที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จในการสอน สามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนต่อเนื้อหาที่เรียนได้

ปัจจุบันความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสารสนเทศและเทคโนโลยีการสื่อสารมีบทบาทต่อการดำรงชีวิตในสังคมอย่างมาก ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็วทั้งด้าน เศรษฐกิจ สังคม และโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเปลี่ยนแปลงด้านการศึกษา จากวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปส่งผลต่อวัฒนธรรมการเรียนการสอนในปัจจุบัน ผู้เรียนยุคใหม่ไม่ชอบวิธีการเรียนการสอนแบบเดิม ไม่ชอบนั่งฟังครูสอนเพียงอย่างเดียว ชอบค้นคว้าหาความรู้ต่าง ๆ ด้วยตนเอง การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอน เครื่องมือสมัยใหม่ก่อให้เกิดการบูรณาการเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เข้าสู่ชั้นเรียน การปรับเปลี่ยนกระบวนการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้สอดคล้องกับความจริงก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยมุ่งให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง ครูจึงต้องสอนให้นักเรียนรู้จักการใช้ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ให้นักเรียนเป็นผู้ออกแบบการเรียนรู้และครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) ส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้จากการลงมือทำ (Panich, 2012)

เนื่องจากสภาพปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการสอนอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจประกอบกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีผลต่อการศึกษา ผู้วิจัยจึงต้องการส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจให้มีประสิทธิภาพและจัดการเรียนการสอนให้น่าสนใจมากขึ้นโดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาประยุกต์ใช้ Songkram (2010) กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเป็นหนึ่งในเทคนิคที่เกิดขึ้นใหม่ในศตวรรษที่ 21 ที่ช่วยให้นักเรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาและนำเสนอเรื่องราวสั้น ๆ ด้วยสื่อดิจิทัล เช่น ภาพนิ่ง เสียง คลิปวิดีโอ ประกอบกับเสียงบรรยายของผู้สร้างเรื่องราว Shelby-Caffey et al. (2014) ได้ศึกษาเรื่อง การใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านของนักเรียน นักเรียนได้อ่านนวนิยายร่วมกัน จากนั้นใช้กระบวนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อสร้างภาพยนตร์จากนวนิยายเรื่องนั้น พบว่า นักเรียนเปลี่ยนจากผู้เรียนที่คอยสังเกตการณ์และอยู่เฉย ๆ เป็นผู้เข้าร่วมที่กระตือรือร้นมากขึ้น งานวิจัยฉบับนี้จึงสนใจศึกษาเกี่ยวกับผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยปรับเปลี่ยนรูปแบบการอ่านแบบเดิมเป็นการอ่านที่สร้างสรรค์ ให้ผู้เรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติโดยการสร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลจากเรื่องสั้นภาษาอังกฤษที่ตนเองอ่าน ก่อให้เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองและรู้จักการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อนำเสนอและเผยแพร่สารสนเทศในรูปแบบที่น่าสนใจ ส่งเสริมให้เกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 ภายใต้สังคมระบบดิจิทัล

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

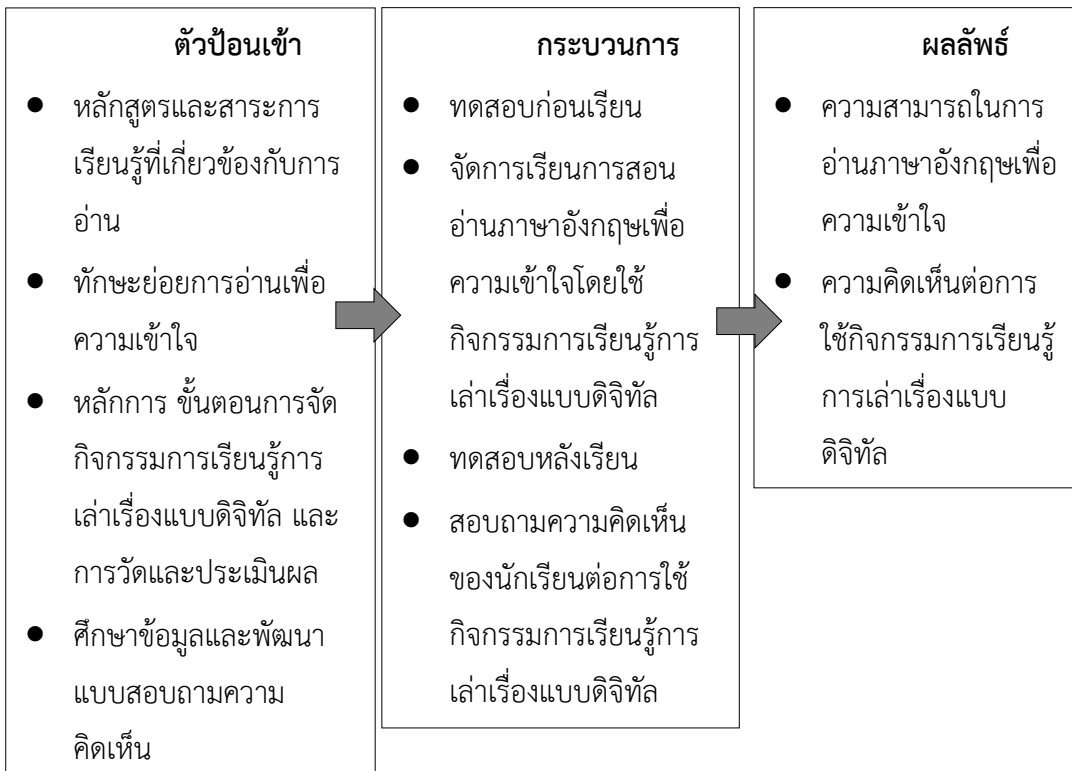
1. การอ่านเพื่อความเข้าใจ คือ กระบวนการที่ผู้อ่านไม่ได้มีฐานะเป็นฝ่ายรับความหมายในตัวบท (text) หรือข้อความที่อ่าน แต่ผู้อ่านนั่นเองที่จะต้องเป็นผู้สร้างความหมายระหว่างการอ่าน ซึ่งเรียกว่า กระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ส่งผ่านระหว่างกันระหว่างผู้อ่านและตัวบท (transaction) (Wilhelm, 2011) โดยผู้อ่านจะต้องนำประสบการณ์ในชีวิต ความรู้เดิมของผู้อ่านมาใช้สร้างความหมายให้เข้าใจในเรื่องที่อ่านให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของผู้เขียน โดยผู้อ่านจะต้องสามารถตีความ และสรุปความในสิ่งที่ผู้เขียนต้องการสื่อให้ผู้อ่านรับรู้ (Sukhaem, 2007) สอดคล้องกับ Kanthawong (2007) ที่กล่าวถึงการอ่านเพื่อความเข้าใจว่าเป็นความสามารถในการเข้าใจความที่อ่านและสามารถสรุปความ จับใจความของเรื่องที่อ่านได้ด้วยการแปลความตีความ สรุปแนวคิด และสามารถเรียงลำดับได้

2. กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล เป็นการแบ่งปันเรื่องราว แบ่งปันความคิดและประสบการณ์ของตนเองหรือของผู้อื่นผ่านทางคำพูด (Behmer, 2005) ผ่านสื่อหลายอย่าง เช่น ภาพถ่าย ข้อความ เสียงเพลง วิดีโอ และภาพเคลื่อนไหว (Lambert, 2002) หรือกล่าวได้อีกอย่างว่าเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวโดยใช้เครื่องมืออิเล็กทรอนิกส์หรือเครื่องมือที่สามารถใช้ในการจัดเก็บหรือส่งข้อมูล เช่น แอปพลิเคชัน ซอฟต์แวร์ และสื่อหลายประเภท เช่น ข้อความ รูปภาพ เสียง เพลง หรือวิดีโอรวมกัน (Rouse, 2005) Morra

(2013) ได้นำเสนอขั้นตอนในการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 8 ขั้นตอน ดังนี้ 1) นำเสนอแนวคิด 2) ศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล 3) เขียนสคริปต์ 4) วางแผนและออกแบบสตอรี่บอร์ด 5) สร้างและรวบรวมสื่อ 6) จัดวางองค์ประกอบ 7) เผยแพร่ และ 8) ป้อนกลับและสะท้อนคิด

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิด ทฤษฎี จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ และได้สร้างกรอบแนวคิดการวิจัย สามารถสรุปได้ดังนี้



วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research Design) แบบกลุ่มเดียว วัดผลก่อน-หลังเรียน (One Group Pretest - Posttest Design) ดำเนินการศึกษาดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเบญจมเทพอุทิศจังหวัดเพชรบุรี จำนวน 400 คน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/6 ที่กำลังเรียนวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ รหัสวิชา อ 33203 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เท่ากับ 0.98 มีค่าความยากง่าย (p) ระหว่าง 0.23-0.80 มีค่าอำนาจจำแนก (r) ระหว่าง 0.20-0.47 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82
2. แผนการจัดการเรียนรู้การอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล จำนวน 4 แผน 8 ชั่วโมง มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เท่ากับ 0.97
3. แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งแบ่งออกเป็นด้านเนื้อหา ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ และด้านคุณประโยชน์จำนวน 15 ข้อ และแบบสอบถามปลายเปิดด้านข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เท่ากับ 0.93

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ขั้นตอนการทดลอง เป็นขั้นเตรียมความพร้อมในด้านต่าง ๆ ดังนี้
 - 1.1 ชี้แจงวัตถุประสงค์ของการวิจัยและอธิบายวิธีการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
 - 1.2 ทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนการเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล
2. ขั้นทดลอง ทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 รวม 4 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวม 8 ชั่วโมง โดยมีการจัดการเรียนรู้สอดคล้องกับขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 8 ขั้นตอน (Morra, 2013) ดังนี้



แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

หมายเหตุ : จาก <http://samanthamorra/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>

2.1 Come up with an idea and Learn ขั้นนำเสนอแนวคิดและศึกษาค้นคว้าข้อมูล แบ่งผู้เรียนออกเป็น 5 กลุ่ม กลุ่มละ 6 คน โดยพิจารณาตามทักษะความสามารถ เช่น วาดภาพ ถ่ายภาพ ถ่ายวิดีโอ ตัดต่อ บรรยาย ก่อนอ่าน นักเรียนทำกิจกรรมเกมส์จับคู่รูปภาพกับชื่อเรื่อง จากนั้นจับฉลากเรื่องสั้นที่ได้จากการสำรวจความต้องการประเภทเรื่องสั้นกลุ่มละ 1 เรื่อง นักเรียนแต่ละกลุ่มอ่านเรื่องสั้นที่ได้รับแล้วตอบคำถาม หลังอ่าน นักเรียนสรุปโครงเรื่องในรูปแบบแผนผังความคิด ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และทำไม แล้วนำเสนอ

2.2 Script and Storyboard ขั้นเขียนสคริปต์และออกแบบสตอรี่บอร์ด ก่อนอ่าน นักเรียนบอกคำศัพท์จากรูปภาพที่เห็น เดาเนื้อเรื่องและชื่อเรื่องจากภาพนั้น ให้นักเรียนอ่านเรื่องสั้นภาษาอังกฤษที่ยังไม่เคยอ่าน 1 เรื่องแล้วตอบคำถามจากเรื่องที่อ่าน หลังอ่าน นักเรียนทำกิจกรรมเกมส์เรียงลำดับเหตุการณ์ก่อน-หลังให้สอดคล้องกับเรื่องสั้นที่อ่านและทำแบบฝึกหัดเขียนบรรยายภาพ สุดท้าย นักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มโดยอ่านเรื่องสั้นที่กลุ่มตนเองจับฉลากได้ในแผนที่ 1 แล้วคัดเลือกฉากที่ต้องการ เพื่อออกแบบสตอรี่บอร์ด จำนวน 10 ฉากลงแบบฟอร์ม

2.3 Gather and Create images, audio, video ขั้นรวบรวมและสร้างสื่อ ก่อนอ่าน ให้นักเรียนสังเกตภาพแล้วฝึกบรรยายลักษณะบุคคล จากนั้นครูนำเสนอคำศัพท์ที่ใช้บรรยายบุคลิกลักษณะบุคคลแล้วให้นักเรียนฝึกบรรยายเพื่อนในชั้นเรียน จากนั้นทำกิจกรรมเกมส์วาดภาพจากการอ่าน ครูและนักเรียนเฉลยพร้อมกันและมอบรางวัลผู้แก่ชนะ นักเรียนอ่านเรื่องสั้นที่กลุ่มของตนเองได้รับมอบหมายอีกครั้ง หลังอ่านทำกิจกรรมกลุ่ม พูดคุยกันถึงตัวละคร มีกี่ตัว มีใครบ้าง มีลักษณะนิสัยอย่างไร จากนั้นทำแบบฝึกหัดเขียนแสดงความคิดเห็น ความรู้สึกต่อตัวละครในเรื่อง พร้อมหาหรือวาดภาพประกอบให้เข้ากับบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น สุดท้ายนักเรียนทำกิจกรรมกลุ่มเพื่อเลือกเครื่องมือ หารูปภาพ เสียง หรือวิดีโอที่จะใช้ในการสร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลให้สอดคล้องกับเรื่องสั้นของกลุ่มตนเอง

2.4 Share and Feedback ขั้นเผยแพร่และสะท้อนคิด ก่อนอ่าน นักเรียนทำกิจกรรมเล่าเรื่องต่อกันโดยการเขียนประโยคให้เป็นเรื่องสั้น นักเรียนอ่านเรื่องสั้นของเพื่อนกลุ่มอื่นทั้ง 4 เรื่อง มาก่อนชมการนำเสนอการเล่าเรื่องแบบดิจิทัล จากนั้นแต่ละกลุ่มนำเสนอเรื่องเล่าแบบดิจิทัลจากการอ่านเรื่องสั้นที่กลุ่มตนเองได้รับมอบหมาย ผู้สอนและผู้เรียนประเมินผลร่วมกันโดยแบ่งเป็นร้อยละ 50:25:25 (ผู้สอน:กลุ่มผู้สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัล:กลุ่มเพื่อน) รวมเป็นร้อยละ 100 สุดท้ายมอบหมายงานจากการชมการนำเสนอเรื่องเล่าแบบดิจิทัล ให้นักเรียนเลือก 1 เรื่องเพื่อสรุปโครงเรื่อง (Story map) และแต่งเนื้อเรื่องต่อไปตามจินตนาการของตนเอง

3. ขั้นหลังการทดลอง หลังจัดการเรียนรู้ครบตามแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผนแล้ว จะวัดผลการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ดังนี้

3.1 ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

3.2 ผู้เรียนทำแบบสอบถามความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

1. เปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ค่าผลต่าง (D) และค่าที (t-test)

2. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล โดยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับความคิดเห็นตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยเรียงลำดับความคิดเห็นจากน้อยไปหามากดังนี้ 1.00-1.49 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด 1.50-2.49 หมายถึง เห็นด้วยน้อย 2.50-3.49 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง 3.50-4.49 หมายถึง เห็นด้วยมาก และ 4.50-5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังต่อไปนี้

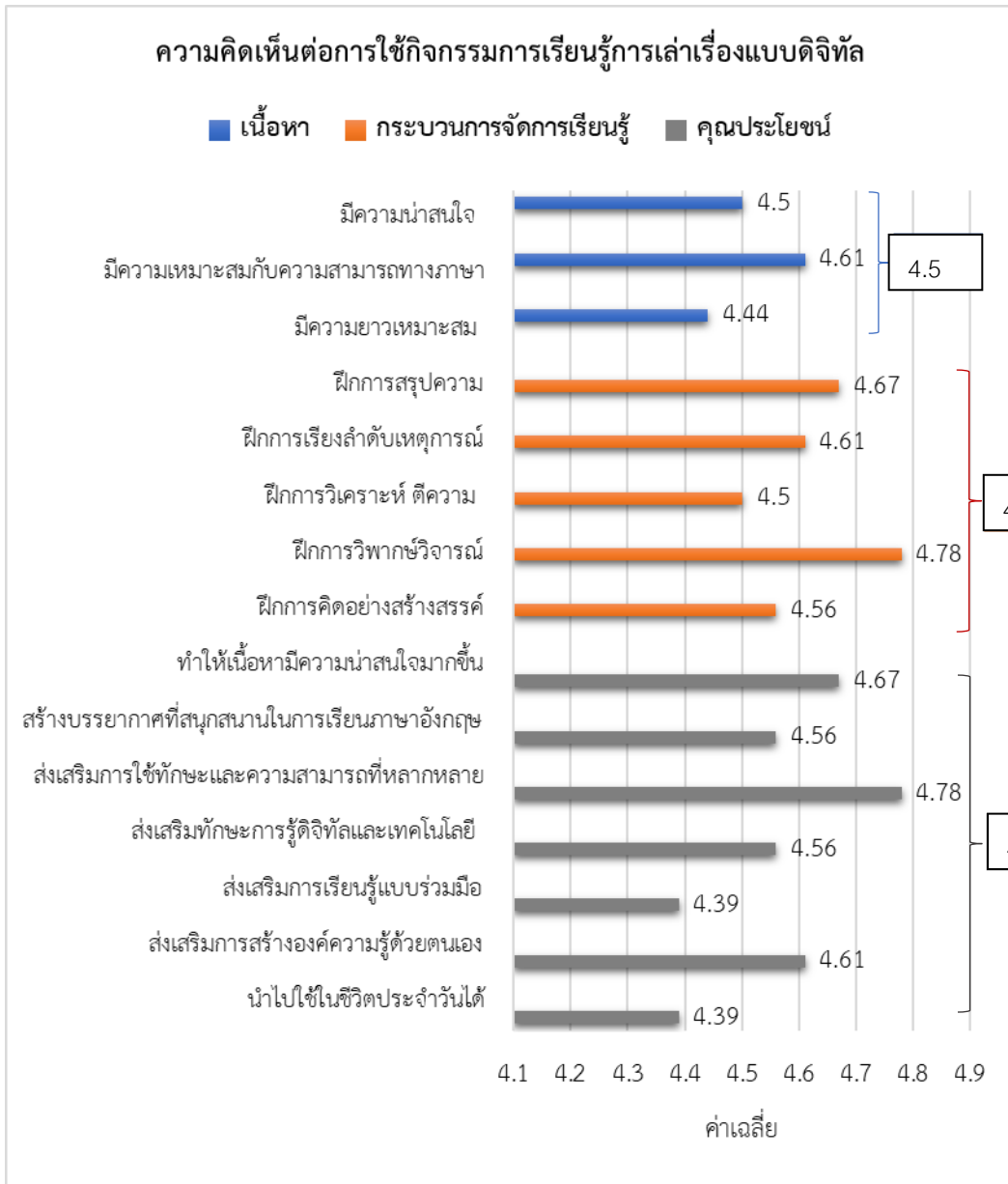
ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลด้วยการทดสอบ t แบบจับคู่

การทดสอบ	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	D	t	df	p
ก่อนเรียน	30	16.13	5.76	7.13	18.78*	29	0.000
หลังเรียน	30	23.27	4.35				

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง พบว่า ค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 23.27 ซึ่งสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจก่อนเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ซึ่งมีค่าเท่ากับ 16.13 ผลต่างเฉลี่ย (D) ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล มีค่าเท่ากับ 7.13 ค่าทดสอบ t มีค่าเท่ากับ 18.78 ($p < 0.05$)

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล



จากแผนภูมิ พบว่า โดยรวมนักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57, S.D. = 0.53$) เมื่อพิจารณาทั้ง 3 ด้าน เรียงตามลำดับจากเห็นด้วยมากที่สุดไปเห็นด้วยน้อยที่สุดได้ดังนี้ อันดับหนึ่ง คือ ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.62, S.D. = 0.51$) อันดับสอง คือ ด้านคุณประโยชน์ ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.57, S.D. = 0.52$) และอันดับสุดท้าย คือ ด้านเนื้อหา ค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52, S.D. = 0.57$)

จากการวิเคราะห์ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับความคิดเห็นที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล พบว่า กลุ่มตัวอย่างได้แสดงความคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะด้านเนื้อหา คือ ควรลดความยาวของเนื้อหาในบทอ่านลง ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ คือ นักเรียนชอบกิจกรรมการวิเคราะห์ออกแบบตัวละคร และการเขียนเรื่องต่ออย่างสร้างสรรค์โดยใช้จินตนาการของตนเอง และด้านคุณประโยชน์ คือ นักเรียนสนุกสนานที่ได้ลงมือปฏิบัติทำให้ได้ฝึกทักษะการทำงานที่หลากหลายร่วมกัน

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย สามารถสรุปและอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นผลมาจากสาเหตุดังต่อไปนี้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลายระดับตั้งแต่ระดับง่ายไปหายาก ช่วยให้ผู้เรียนเห็นมุมมองของเนื้อหา ช่วยลำดับความคิดอย่างเป็นระบบและเป็นลำดับก่อน-หลัง ฝึกการวิเคราะห์ ตีความเนื้อหาเพื่อเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ภาพ ดนตรี เสียงบรรยาย แล้วนำมารวมกันเพื่อถ่ายทอดความเข้าใจออกมาเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ เป็นการเปลี่ยนแปลงสื่อที่เป็นนามธรรมสู่รูปธรรมมากขึ้น สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและส่งเสริมการคิดต่อยอดอย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Apriltya et al. (2016) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การใช้เรื่องราวดิจิทัลในการสอนอ่านข้อความเชิงบรรยายสำหรับนักเรียน SMP โดยพบว่า เรื่องราวดิจิทัลสามารถเพิ่มความสนใจของนักเรียน ลักษณะเสียงและภาพของเรื่องราวดิจิทัลสามารถดึงดูดความสนใจของนักเรียนได้ สร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สนุกสนานโดยอัตโนมัติ รูปภาพที่น่าสนใจในเรื่องราวดิจิทัลทำให้นักเรียนเข้าใจแนวคิดนามธรรมในข้อความได้ง่ายขึ้น

1.2 การคัดเลือกเนื้อหาที่ตรงตามความต้องการของผู้เรียนช่วยดึงดูดความสนใจและทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาภาษาอังกฤษ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เรื่องสั้นภาษาอังกฤษเป็นเนื้อหาในการวิจัย เนื่องจากเรื่องสั้นเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ระบุไว้ในหลักสูตรรายวิชาทักษะอ่าน-เขียนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ ยังเป็นบันเทิงคดีที่มีเค้าโครงเรื่องที่กระชับ มีจุดเด่นคือสามารถดึงดูดอารมณ์ผู้อ่านให้คล้อยตามได้ดี และสามารถดำเนินจบเรื่องได้อย่างรวดเร็วโดยใช้ตัวละครหลักเพียง 1-3 ตัว ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สำรวจความต้องการประเภทเรื่องสั้นที่ผู้เรียนชอบมากที่สุดผ่านแบบสอบถามออนไลน์ (Google form) 5 ลำดับแรก ได้แก่ แนวสืบสวนสอบสวน แนวรักโรแมนติก แนวเศร้า แนวตลก และแนวมิตรภาพ แล้วคัดเลือกเรื่องสั้นตามประเภทที่นักเรียนสนใจ ได้แก่ 1) The case of the lower case letter 2) Eros and Psyche 3) The confession 4) An uncomfortable bed 5) The blessing from friend โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนสนใจมีความกระตือรือร้นอยากอ่านมากขึ้น สอดคล้องกับแนวคิดของ Maneelert (2003) ที่กล่าวว่า ความสนใจและความเชื่อจะเป็นแรงจูงใจที่ทำให้เกิดความเข้าใจ เพราะผู้อ่านมักอ่านเรื่องที่สนใจด้วยความอยากรู้อยากเห็น

2. กลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นต่อการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด สามารถอภิปรายผลแต่ละด้านดังต่อไปนี้

2.1 ด้านเนื้อหา นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเล่าเรื่องที่เรียนมีความเหมาะสมกับความสามารถทางภาษาของผู้เรียนมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากผู้วิจัยคำนึงถึงความต้องการและความเหมาะสมกับระดับภาษาของผู้เรียนโดยมีการสำรวจประเภทเนื้อหาที่ผู้เรียนสนใจก่อน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Marsh (2004) ที่กล่าวว่า เนื้อหาเป็นส่วนสำคัญในการเรียนการสอน ควรมีความชัดเจนและตรงกับจุดประสงค์ของการเรียนรู้ โดยเนื้อหานั้นควรมีความเหมาะสมกับช่วงอายุและทักษะของผู้เรียนในระดับนั้น ๆ ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดคือ เนื้อหาที่มีความยาวเหมาะสม ทั้งนี้เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองนั้นมีความยาวประมาณ 1 หน้ากระดาษ A4 ซึ่งธรรมชาติของผู้เรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบการอ่านบทความที่ยาว เพราะอาจทำให้เกิดความท้อใจตั้งแต่ยังไม่ได้เริ่มต้นอ่าน อย่างไรก็ตาม Baldick (2008) กล่าวว่า ด้วยคุณลักษณะของเนื้อหาที่เป็นเรื่องสั้นมีคุณสมบัติคือ สนุกสนาน ดำเนินเรื่องในช่วงระยะเวลาอันสั้น มีตัวละครเด่นเพียง 2-3 ตัว เมื่อผู้เรียนได้เริ่มอ่านจึงไม่รู้สึกรำคาญ

2.2 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิพากษ์วิจารณ์มากที่สุด ทั้งนี้เนื่องมาจากกิจกรรมการออกแบบตัวละครเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีอิสระทางความคิด ได้ใช้จินตนาการออกแบบตัวละครตามความเข้าใจในเนื้อหา ได้แสดงความคิดเห็น ความรู้สึกต่อตัวละคร และได้ตัดสินตัวละครนั้นว่าดีหรือไม่ ส่งเสริมให้เกิดความเข้าใจเชิงวิพากษ์หรือประเมินผล สอดคล้องกับแนวคิดของ Nuttall (2005) ที่กล่าวว่า ความเข้าใจเชิงวิพากษ์หรือประเมินผล (Critical or Evaluative comprehension) เป็นการวางแผนแล้วตัดสินสิ่งที่อ่านโดยอาศัยหลักเกณฑ์ที่ตั้งไว้เป็นบรรทัดฐาน เช่น แสดงความคิดเห็นต่อเรื่องที่อ่าน แสดงความรู้สึกต่อตัวละคร ซึ่งการตัดสินบทอ่านเป็นการเข้าใจผู้เขียนว่าพยายามจะสื่อสารอะไร ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยฝึกทักษะการวิเคราะห์ ตีความ ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนยังไม่เห็นว่าตนเองได้ใช้ทักษะการวิเคราะห์และตีความอย่างชัดเจน สอดคล้องกับ Department of Curriculum and Instruction Development (1999) ที่กล่าวว่า ความเข้าใจเชิงตีความ (Interpretive comprehension) ผู้อ่านต้องตีความสิ่งที่ผู้เขียนไม่ได้กล่าวไว้โดยตรง แต่เป็นความหมายที่แฝงอยู่ในเนื้อเรื่อง ผู้อ่านจะต้องใช้เหตุผลและความรู้ของตนเองมาช่วยทำความเข้าใจข้อมูลนั้น ๆ ซึ่งแท้จริงแล้วทักษะนี้ได้แทรกอยู่กับกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การเรียงลำดับเหตุการณ์ การคาดการณ์ การวิเคราะห์ลักษณะนิสัยตัวละคร การเลือกใช้ภาพ เพลงและการใช้น้ำเสียงในการบรรยาย สิ่งเหล่านี้ต่างเกิดจากการวิเคราะห์และตีความจากเนื้อหาที่อ่านทั้งสิ้น

2.3 ด้านคุณประโยชน์ นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการใช้ทักษะและความสามารถที่หลากหลายมากที่สุด เนื่องจากการทำงานกลุ่มของนักเรียนทำให้มีการแบ่งหน้าที่รับผิดชอบตามความสามารถของแต่ละคน เช่น การวาดภาพบรรยาย การตัดต่อวิดีโอ การบรรยาย จึงเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ทำในสิ่งที่ตนเองถนัดเพื่อให้งานบรรลุผล สอดคล้องกับแนวคิดของ Tiba et al. (2015) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียนในการบูรณาการการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อสร้างสรรค์ความรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังสนับสนุนกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนโดยใช้ผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งผู้เรียนต้องรับผิดชอบและพัฒนาปรับปรุงผลงานให้มีความน่าเชื่อถือ ส่วนรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด

เท่ากัน 2 รายการ คือ กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลส่งเสริมการเรียนรู้แบบร่วมมือ และความรู้ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ หากเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ Nassim (2018) ที่ศึกษาเรื่อง การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล: เครื่องมือการเรียนรู้ที่ใช้งานได้จริงเพื่อพัฒนาทักษะการใช้ภาษาของนักเรียนพบว่า นอกจากการการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลจะช่วยพัฒนาทางทักษะภาษาแล้วยังทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกัน การเรียนรู้แบบร่วมมือเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการสร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัล ผู้เรียนรู้สึกมีส่วนร่วมในการผลิตงานของตนเอง ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน ร่วมมือกันแก้ปัญหา เกิดกระบวนการเพื่อนช่วยเพื่อน บรรยายการเรียนสนุกสนาน สอดคล้องกับ Brenner (2014) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลช่วยให้นักเรียนฝึกฝนความสามารถในการร่วมมือกับผู้อื่น อีกทั้งยังเป็นการฝึกทักษะการแก้ปัญหาด้วย แต่ในการวิจัยครั้งนี้ การเรียนรู้แบบร่วมมือกลับมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากนักเรียนบางกลุ่มยังขาดการกระจายงาน ซึ่งถือเป็นปัญหาที่พบได้บ่อยครั้งในการทำงานกลุ่ม การพบเจอปัญหาในการทำกิจกรรมกลุ่มจึงอาจทำให้ทักษะเหล่านี้ไม่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม สิ่งที่นักเรียนสามารถนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวันมากที่สุด คือ ทักษะการใช้เทคโนโลยี สังเกตเห็นได้ว่า นักเรียนมีทักษะทางเทคโนโลยีเพิ่มขึ้นเมื่อได้มีโอกาสทำกิจกรรมกลุ่มกับเพื่อน สอดคล้องกับแนวคิดของ Thanachan (2012) ที่กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ นอกเหนือไปจากทักษะด้านการอ่านและการเขียน ผู้เรียนต้องฝึกการใช้งานทักษะด้านเทคโนโลยีควบคู่กันไป เป็นการส่งเสริมทักษะการรู้ดิจิทัลให้ผู้เรียนมีทักษะการใช้งานเครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์และผลิตสื่อ ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอน

1. การสำรวจความต้องการเนื้อหาของบทอ่านจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น
2. กระบวนการกลุ่มจะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และทำงานร่วมกันจนสำเร็จ นักเรียนสามารถเลือกกลุ่มเองเพื่อความสบายใจในการทำงาน โดยครูช่วยพิจารณากลุ่มเก่งคละกลุ่มอ่อน และควรมีแบบประเมินการทำงานกลุ่มเพื่อลดปัญหาไม่ช่วยงานกลุ่ม
3. การสอดแทรกกิจกรรมเกมส์ที่มีการแข่งขันจะทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ที่ดี นักเรียนมีความสนุกสนาน มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ส่งผลให้เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียน
4. ครูผู้สอนควรมีความรู้ทักษะด้านเทคโนโลยีที่จะช่วยแนะนำแนวทางในการสร้างการเล่าเรื่องแบบดิจิทัลแก่ผู้เรียนได้
5. กรณีที่ผู้เรียนขาดความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี สามารถประยุกต์ใช้วิธีการเล่าเรื่องเพื่อถ่ายทอดเรื่องราวจากบทอ่านในรูปแบบอื่นได้ เช่น การเล่าเรื่องจากภาพที่ออกแบบไว้ผ่านการนำเสนอสไลด์ (PowerPoint) หรือการถ่ายวิดีโอภาพที่ออกแบบพร้อมเสียงบรรยาย เป็นต้น

ข้อเสนอแนะสำหรับการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยควบคู่กัน 2 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้การอ่านโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งเรียนรู้การอ่านด้วยวิธีทั่วไป แล้วนำคะแนนความสามารถในการอ่านมาเปรียบเทียบกันว่าแตกต่างหรือไม่

2. เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการทำกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนเป็นผู้ลงมือปฏิบัติเอง การทดลองต้องใช้เวลามากจึงได้อ่านเรื่องสั้นเพียงเรื่องเดียว ในการวิจัยครั้งต่อไปครูสามารถเป็นผู้สร้างเรื่องเล่าแบบดิจิทัลเองหรือครูสามารถนำเรื่องเล่าแบบดิจิทัลที่ผู้เรียนสร้างขึ้นไปเป็นสื่อเพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านเพื่อความเข้าใจ โดยให้ดูเรื่องเล่าแบบดิจิทัลก่อนเริ่มกิจกรรมการอ่าน ซึ่งจะสามารถฝึกอ่านบทความได้หลายเรื่องมากขึ้น

3. ควรมีการวิจัยเพื่อศึกษาผลของการใช้กิจกรรมการเรียนรู้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลเพื่อส่งเสริมทักษะด้านอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด การเขียน ความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจในการเรียน และการรู้ดิจิทัล เป็นต้น

References

- Apriltya, R., Regina, & Arifin, Z. (2016). The Use of Digital Story in Teaching Reading Narrative Text for SMP Students. *Journal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 5(4), 53-59.
- Baldick, C. (2008). *Short story*. London: Oxford University Press.
- Behmer, S. (2005). *Literature review digital storytelling: Examining the process with middle school students*. [Paper presented]. Proceedings of the Society for Information Technology and Teacher Education International Conference, Arizona.
- Brenner, K. (2014). Digital Stories: A 21st-Century Communication Tool for the English Language Classroom. *English Teaching Forum*, 52(1), 22-29.
- Brown, H. D. (2000). *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Pearson Education.
- Department of Curriculum and Instruction Development. (1999). *Teacher's manual for creating lesson plans to develop the potential of an experimental project to develop the potential of Thai children*. Bangkok: Chuanpim.
- Kanthawong, L. (2007). *Effects of using activities to develop reading comprehension using folk tales for Mathayom 4 students*. Lampang Rajabhat University.
- Lambert, J. (2002). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Berkeley, CA: Center for Digital Storytelling.
- Maneelert, P. (2003). *Improving the comprehension and speed of English reading of Mathayom 2 students*. Chiang Mai University.

- Marsh, C. J. (2004). *Key Concepts for Understanding Curriculum*. London and New York: RoutledgeFalmer.
- Ministry of Education. (2008). *Basic Education Core Curriculum B.E. 2551 : Foreign Language*. Bangkok: The Printing House of the Teachers' Council.
- Morra, S. (2013). *8 Steps to Great Digital Storytelling*. <http://samanthamorra/2013/06/05/edudemic-article-on-digital-storytelling/>
- Nassim, S. (2018). Digital storytelling: an active learning tool for improving students' language skills. *PUPIL: International Journal of Teaching, Education and Learning*, 2(1), 14-27.
- Nuttall, C. (2005). *Teaching Reading Skills in a foreign language*. Oxford: Oxford University Press.
- Panich, V. (2012). *Ways to create learning for students in the 21st century*. Bangkok : Sodsri-Saritwong Foundation.
- Rouse, M. (2005). *ICT (Information and Communications Technology)*. <http://searchcio.techtarget.com/definition/ICT-information-and-communications>
- Shelby-Caffey, C., Úbéda E., & Jenkins B. (2014). Digital storytelling revisited: An Educator's use of an innovative literacy practice. *Reading Teacher*, 68(3) , 191–199. <https://doi.org/10.1002/trtr.1273>
- Songkram, N. (2010). *Creating Digital Video & Digital Storytelling for teaching and learning in the digital age*. Bangkok: ChulaPress.
- Sukhaem, P. (2007). *The relationship between reading motivation Ability to read for comprehension and ability to write in Thai of Mathayom 3 students*. Nakhon Sawan Rajabhat University.
- Thanachan, P. (2012). *The Development of a digital storytelling design model using concept map on blog to enhance creative thinking of undergraduate students*. Faculty of Education, Chulalongkorn University.
- Tiba et al. (2015). Digital storytelling as a tool for teaching: Perceptions of pre-service teachers. *The Journal for Transdisciplinary Research in Southern Africa*, 11(1), 82-97.
- Wilhelm, S. (2011). Knowledge management in practice: insights into a medium-sized benterprise's exposure to knowledge loss. *Critical Studies in Innovation*, 29(1), 23-38.