

*การพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนโดยใช้เทคนิค
เกมมิฟิเคชันของนักศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
The Development of English Communication Skills and Learning
Motivation by Using Gamification Technique of Undergraduate
Students of Chiang Mai Rajabhat University

วราพร บุญยวงศ์วิวัชร* | Varaphon Boonyawongwiwat

¹ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

¹ Department of Curriculum and Instruction, Faculty of Education, Chiang Mai Rajabhat University

*Corresponding author e-mail: varaphon_kan@g.cmru.ac.th โทร. 0866719591

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน และ 2) เปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา ED 2202 ภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน รวมจำนวน 4 แผน เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวม 32 ชั่วโมง 2) แบบทดสอบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ 3) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนทดสอบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) แรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับ ปานกลาง และหลังเรียนอยู่ในระดับ มาก โดยหลังเรียน ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.47) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 3.11$, S.D. = 0.72)

คำสำคัญ: เกมมิฟิเคชัน; ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ; แรงจูงใจในการเรียน

* Received: 1 May 2025, Revised: 28 May 2025, Accepted: 29 May 2025

ABSTRACT

The objectives of this research were 1) compare the English communication skills before and after using Gamification technique 2) to compare the learning motivation before and after using Gamification technique. The sample group consists of 26 second-year students enrolled in the Bachelor of Education program, Faculty of Education, who registered for the course ED 2202 Language for Communication for Teachers in the first semester of the academic year 2023. The research instruments include: 1) a set of 4 learning management plans using gamification technique over 8 weeks, totaling 32 hours, 2) an English communication skills test, and 3) an English learning motivation scale. Data were analyzed using mean, standard deviation, and t-test. The research found that 1) The posttest English communication skills test scores were significantly higher than the pretest scores at the significantly level of .05 2) Learning motivation in English before learning was at a moderate level compared to the criteria, and after learning, it was at a high level, with post-learning ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.47) being higher than pre-learning ($\bar{X} = 3.11$, S.D. = 0.72).

Keywords: Gamification; English Communication Skills; Learning Motivation

บทนำ

ในโลกปัจจุบัน ความสามารถในการพูดหลายภาษาเป็นสิ่งที่สำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ นอกจากจะช่วยให้เพิ่มโอกาสในการทำงานแล้ว การพูดภาษาต่างประเทศยังช่วยสร้างความสัมพันธ์และมิตรภาพที่ดีต่อผู้อื่น และทำให้ได้เรียนรู้วัฒนธรรม และวิถีชีวิตที่หลากหลายได้มากขึ้น (ETS Global, 2024) ภาษาอังกฤษเป็นภาษาที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย จึงถูกเรียกว่า "ภาษาของโลก" หรือ "ภาษากลาง" ในยุคปัจจุบัน ถึงแม้ว่าจะมีผู้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรกมากกว่า 360 ล้านคน แต่โดยรวมแล้วมีคนใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแรก ภาษาที่สอง หรือเป็นภาษาที่สามหรือสี่อีกกว่า 2 พันล้านคน ภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญทั้งด้านการสื่อสารระดับนานาชาติ วงการวิชาการและการศึกษา การค้า การทูต วิทยาศาสตร์ การบิน คอมพิวเตอร์ นอกจากนี้ยังเป็นภาษาหลักของสื่อ และอินเทอร์เน็ตอีกด้วย จะเห็นได้ว่าภาษาอังกฤษมีบทบาทสำคัญในฐานะภาษาสากล ไม่ใช่เพียงทักษะที่ควรมี แต่เป็นทักษะที่จำเป็นและสำคัญอย่างมากในยุคปัจจุบัน (Erin, n.d.)

ภาษาอังกฤษเป็นหนึ่งในภาษาสากลที่มีการใช้กันอย่างแพร่หลายและมีบทบาทสำคัญในการสื่อสารระหว่างประเทศ ภาษาอังกฤษยังเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน การแสดงออก การจัดการตนเอง และการแสวงหาความรู้ อีกทั้งยังเชื่อมโยงกับรายวิชาอื่น ๆ สนับสนุนการศึกษาต่อ และส่งเสริมโอกาสในการประกอบอาชีพ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกและสังคมยุคใหม่ โดยมีเทคโนโลยีและการสื่อสารที่เชื่อมโยงทุกภูมิภาคของโลกไว้ด้วยกันโดยใช้ภาษาอังกฤษเป็นสื่อกลาง ด้วยเหตุนี้การพัฒนาศักยภาพทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษจึงมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง (ชยาพล ชมชัยยา และคณะ, 2565)

อย่างไรก็ตาม จากผลการจัดอันดับความสามารถในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษโดยองค์กร EF โดยอ้างอิงจากผลสอบของ 2.1 ล้านคนและ 111 ประเทศทั่วโลก แบ่งระดับความสามารถออกเป็น 5 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษคล่องและมีประสิทธิภาพในระดับสูงมาก ระดับสูง ระดับปานกลาง ระดับต่ำ และระดับต่ำมาก พบว่า ประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 97 จาก 111 ประเทศทั่วโลกจัดอยู่ในกลุ่มที่ใช้ภาษาอังกฤษมีประสิทธิภาพในระดับต่ำมาก เป็นอันดับที่ 21 จาก 24 ของทวีปเอเชีย (EF, 2022) นอกจากนี้ในระดับอุดมศึกษาพบว่านักศึกษายังคุ้นเคยกับการเรียนภาษาอังกฤษที่มุ่งเน้นการสอนตามหนังสือ ตำรา แปลความหมายคำศัพท์แบบตรงตัว เน้นกฎเกณฑ์โครงสร้างทางไวยากรณ์และความรู้ความจำมากกว่าการสอนทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษ การขาดความกระตือรือร้น ขาดการฝึกฝนตนเองอย่างสม่ำเสมอ รู้สึกเบื่อหน่าย ขาดแรงจูงใจในการเรียน และขาดความเชื่อมั่นในตนเอง และสิ่งที่สำคัญคือ นักศึกษาที่มีความรู้ภาษาอังกฤษระดับต่ำ มักมองไม่เห็นความสำคัญแท้จริงของภาษาอังกฤษ ไม่ค่อยให้ความร่วมมือในการตอบคำถามหรือมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ส่วนนักศึกษาที่มีความรู้ภาษาอังกฤษระดับปานกลาง มีความกระตือรือร้นในการนำภาษาไปใช้ แต่ยังขาดโอกาสในการแสดงออกและการฝึกฝน (กฤษเชาว์ นันทสุดแสง, 2563)

จากภาวะการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) นั้นส่งผลกระทบโดยตรงต่อการจัดการเรียนการสอนในทุกระดับ ในระดับอุดมศึกษานั้นมีการจัดรูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์เป็นส่วนใหญ่ จึงส่งผลให้เกิดอุปสรรคมากมายจากการเรียนออนไลน์ เนื่องด้วยสาเหตุหลายประการ เช่น ความพร้อมของอุปกรณ์ที่สามารถเชื่อมต่อกับระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้ เช่น โทรศัพท์ หรือ แท็บเล็ต ผู้เรียนเกิดความเครียด ความกังวลเกี่ยวกับการเรียน เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนการสอน การมีปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนลดลง สาเหตุเหล่านี้นำมาซึ่งการขาดแรงจูงใจ ความสนใจและความมั่นใจในการเรียนของผู้เรียนลดลง (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) รวมทั้งวิชาภาษาอังกฤษซึ่งเป็นวิชาที่ต้องอาศัยการฝึกปฏิบัติอย่างต่อเนื่อง แต่เมื่อมีการปรับรูปแบบการเรียนการสอน จึงทำให้โอกาสในการฝึกปฏิบัติทักษะทางภาษาร่วมกับครูและเพื่อนร่วมชั้นลดน้อยลง

ปัจจุบันการผลิตบัณฑิตครู นอกจากการผลิตครูที่มีคุณลักษณะของความเป็นครูตามมาตรฐานวิชาชีพแล้วนั้น การมีความสามารถในการใช้ทักษะภาษาอังกฤษถือว่าเป็นอีกหนึ่งทักษะสำคัญและจำเป็นสำหรับครูในยุคศตวรรษที่ 21 เนื่องจากครูจำเป็นต้องใช้ทักษะภาษาอังกฤษในการพัฒนาตนเอง ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้านนวัตกรรมทางการศึกษา และวิทยาการทางการศึกษาใหม่ ๆ อยู่เสมอ ดังนั้นทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักศึกษาครูเป็นอย่างมาก ภาษาอังกฤษนั้นถือได้ว่าเป็นเครื่องมือที่จำเป็นอย่างยิ่งในการศึกษา ค้นคว้าหาความรู้ในการพัฒนาวิชาชีพของตนเอง และเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตอีกด้วย อย่างไรก็ตาม ผลการทดสอบวัดระดับภาษาอังกฤษของนักศึกษาคณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ จากโปรแกรมฝึกภาษาอังกฤษออนไลน์

SPEEXX พบว่า ในปีการศึกษา 2564-2565 นักศึกษาคณะครุศาสตร์มีผลการทดสอบภาษาอังกฤษอยู่ในระดับ A1 ร้อยละ 52.78 และร้อยละ 84.63 ตามลำดับ (ศูนย์ภาษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่, 2565) ผลการทดสอบนี้แสดงให้เห็นว่านักศึกษาคณะครุศาสตร์มีทักษะภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำ จำเป็นต้องมีการได้รับการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษอย่างเร่งด่วนเพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันที่ภาษาอังกฤษนั้นมีความจำเป็นกับวิชาชีพครูในการแสวงหาความรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นแนวคิดในการนำเทคนิครูปแบบของการเล่นเกมโดยไม่ใช้ตัวเกมมาเป็นสิ่งที่จะช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน แนวคิดนี้ได้เป็นรูปแบบของเกมเพื่อการศึกษาแบบทั่วไป แต่เป็นการนำมาใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ เช่น การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยออกแบบกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ช่วยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีความสนุกสนาน กระตุ้นความสนใจเรียน และสร้างความผูกพันในการเรียนมากยิ่งขึ้น (Kapp, 2012) การนำหลักการของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการศึกษา ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีเป้าหมายในการเรียนรู้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วม การสะสมแต้ม การให้รางวัล การเลื่อนระดับ ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ซึมซับเนื้อหาสาระโดยไม่รู้ตัวผ่านกิจกรรมที่ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน แนวคิดของเกมมิฟิเคชันสามารถสร้างความน่าสนใจในการจัดการเรียนรู้ สร้างแรงจูงใจ ความตื่นตัวและความสนุกสนานในการเรียนรู้ ซึ่งแนวทางการจัดการเรียนรู้ในลักษณะนี้ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ง่ายต่อการเข้าใจในเนื้อหา โดยการนำเนื้อหาที่ซับซ้อนมาจัดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะของเกม (Kapp, 2012) ซึ่งส่งผลดีต่อผู้เรียนทางด้านแรงจูงใจ (Motivation) Buckley and Doyle (2014) ได้ศึกษาถึงแรงจูงใจของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน พบว่า ผู้เรียนมีแรงจูงใจในทางบวกสูงขึ้นอย่างมากหลังการจัดการเรียนรู้และส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และจากงานวิจัยของ Lui (2014) และ Sun and Hsieh (2018) ได้กล่าวถึงการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันในทิศทางเดียวกันว่าช่วยเสริมความเข้าใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมาก นอกจากนี้ เทคนิคเกมมิฟิเคชันว่า ทำให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ เกิดการเรียนรู้มากขึ้น ไม่น่าเบื่อ มีความกล้าแสดงออก มีความมั่นใจมากขึ้น (รัตนา กลิ่นจ้อย และชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์, 2565)

จากปัญหาและความสำคัญดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิตซึ่งจะต้องไปเป็นครูในอนาคตได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของตนเองอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอ นอกจากการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารแล้ว ยังสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาศักยภาพของตนเองในอนาคต จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะนำการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียน

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ระเบียบวิธีวิจัย

รูปแบบการวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้แผนการทดลองกลุ่มเดียว ซึ่งมีการวัดผลการทดลองก่อนการทดลองและหลังการทดลอง (One group Pretest – Posttest Design)

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ED 2202 ภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู (Language for Communication for Teachers) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 17 หมู่เรียน รวม 424 คน

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ที่ลงทะเบียนเรียนวิชา ED 2202 ภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู (Language for Communication for Teachers) ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 หมู่เรียน รวม 26 คน โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน รวมจำนวน 4 แผน เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวม 32 ชั่วโมง ซึ่งวิธีการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาวิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์ จากคำอธิบายรายวิชา ED2202 ภาษาเพื่อการสื่อสารสำหรับครู หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต รายวิชาซีพครู พ.ศ.2562 และแนวทางการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร 3P2W 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำ (Warm up) 2) ขั้นนำเสนอ (Presentation) 3) ขั้นฝึกฝน (Practice) 4) ขั้นนำไปใช้ (Production) 5) ขั้นสรุป (Wrap up)

2. จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน รวมจำนวน 32 ชั่วโมง โดยคำนึงถึงองค์ประกอบของขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบ 3P2W และการมอบหมายภาระงานตามระดับความง่ายไปหายาก เมื่อผู้เรียนสามารถทำภาระงานได้สำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย ผู้เรียนจะสะสมคะแนนและเลื่อนขั้นไปตามระดับที่กำหนดให้ โดยบริหารจัดการห้องเรียนผ่าน Google Classroom

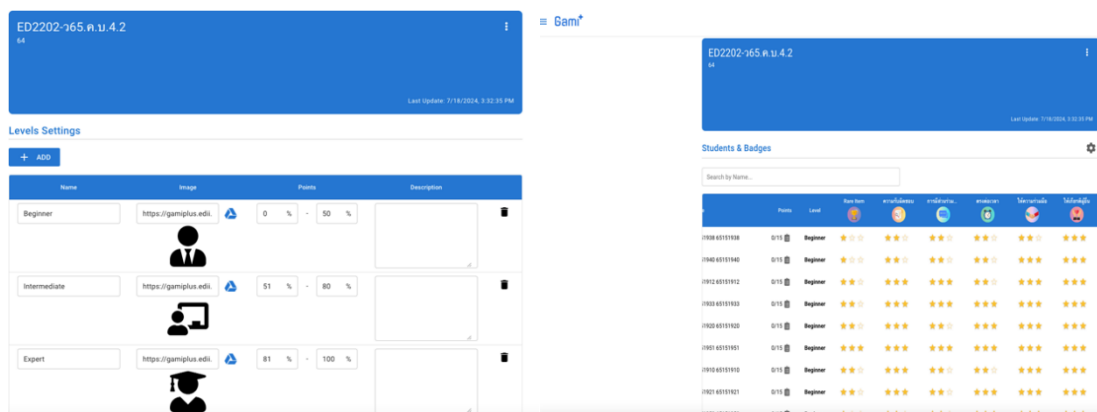
และ เว็บไซต์ Gami+ ที่มีรายละเอียดตามองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ 1) Points การให้คะแนน ผู้เรียนจะได้รับคะแนนจากกิจกรรมต่าง ๆ โดยจำนวนที่ได้รับจะมีจำนวนตามระดับความยากง่ายของภาระงาน 2) Levels การกำหนดระดับ ผู้เรียนสะสมคะแนนเพื่อก้าวไปสู่ระดับต่าง ๆ ที่สูงขึ้นโดยผู้เรียนและผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ความสำเร็จของแต่ละระดับร่วมกัน 3) Badges การสะสมเหรียญคะแนน โดยแต่ละกิจกรรมจะมีจำนวนเหรียญในการสะสมที่แตกต่างกันออกไป โดยมี 5 เหรียญสะสมดังนี้ เหรียญความรับผิดชอบ เหรียญการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เหรียญตรงต่อเวลา เหรียญการให้ความร่วมมือ เหรียญการให้เกียรติผู้อื่น 4) Rare Item การให้ของรางวัลพิเศษ ผู้เรียนจะได้รับของรางวัลพิเศษเมื่อสามารถปฏิบัติตามภาระกิจที่ได้รับมอบหมายตามจำนวนระดับความยากง่ายของภาระงาน 5) Leader Board ตารางอันดับ แสดงลำดับความก้าวหน้าของผู้เรียนจากคะแนนสะสม เพื่กระตุ้นและเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้ขยันสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้น

โดยมีขอบข่ายแผนการจัดการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ขอบข่ายแผนการจัดการเรียนรู้

Lesson	Objectives	Level /number of badges	Time
1. Giving advice	Week 1 1. give health advice effectively in a variety of situation 2. use correct modal verbs for giving advice	Level 1 Beginner/ 3 badges + 1 rare item + 1 point	4 hours
	Week 2 1. give advice for tourists effectively 2. write and present about “A trip to my hometown” creatively 3. use correct modal verbs for giving advice	Level 1 Beginner/ 3 badges + 2 rare items + 4 points	4 hours
2. Making an appointment	Week 1 1. make, change and cancel appointment on the phone using appropriate language	Level 2 Intermediate/ 3 badges + 3 rare items + 5 points	4 hours

Lesson	Objectives	Level /number of badges	Time
	2. use correct grammar and vocabulary for making an appointment		
	Week 2 1. write formal email for making and confirming appointment 2. use phrases and structure for formal email appropriately	Level 2 Intermediate/ 2 badges + 4 rare items + 5 points	4 hours
3. Discussing pros and cons	Week 1 1. write discursive essay 2. use linking words correctly	Level 3 Advanced/ 2 badges+ 10 points	4 hours
	Week 2 1. write discursive essay 2. use linking words correctly	Level 3 Advanced/ 3 badges + 5 rare items + 10 points	4 hours
4. Giving presentation	Week 1 1. identify the key components of an effective presentation 2. create and deliver a short presentation on a given topic	Level 3 Advanced/ 5 badges + 5 rare items + 15 extra points	4 hours
	Week 2 1. deliver a presentation on a given topic. 2. evaluate the effectiveness of their own and their peers' presentations.	Level 3 Advanced/ 5 badges + 5 rare items + 20 extra points	4 hours



ภาพที่ 1 การบริหารจัดการชั้นเรียนโดยเทคนิคเกมมิฟิเคชันผ่านแอปพลิเคชัน Gami+

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยที่สร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อพิจารณาความถูกต้องความเหมาะสมและความสอดคล้องของเนื้อหา โดยใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ของ Likert พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.90 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

2.2.1 แบบทดสอบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาหลักการและเทคนิคในการสร้างแบบทดสอบจากเอกสารการวัดและประเมินผลต่าง ๆ และศึกษาสมรรถนะรายวิชาชีพรูและสร้างแบบทดสอบแบบปรนัยจำนวน 30 ข้อ และแบบอัตนัยจำนวน 2 ข้อ รวม 45 คะแนน

2. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นนำเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามและจุดประสงค์การเรียนรู้อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

3. นำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง มีค่าความยากเฉลี่ยเท่ากับ 0.66 อยู่ในเกณฑ์ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนกเฉลี่ยเท่ากับ 0.62 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85

2.2.2 แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

1. ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับการวัดแรงจูงใจในการเรียน และสร้างแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนโดยปรับปรุงจากของ Fraser, McRobbie and Fisher (1996) โดยแบ่งออกเป็น 6 ด้าน ต่อไปนี้ ด้านที่ 1 ความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ ด้านที่ 2 ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้ ด้านที่ 3 ด้านความรับผิดชอบ ด้านที่ 4 ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ ด้านที่ 5 ด้านความอดทนต่อการทำงาน ด้านที่ 6 ด้านการวางแผนการทำงาน โดยแบบวัดเป็นแบบสอบถามความถี่เกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่เกิดขึ้น โดยใช้แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ คือ แทบจะไม่เคยเกิดขึ้น (1 คะแนน) นาน ๆ ครั้ง (2 คะแนน) บางครั้ง (3 คะแนน) บ่อยครั้ง (4 คะแนน) และบ่อยมาก (5 คะแนน)

2. นำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ระหว่างข้อคำถามและวัตถุประสงค์อยู่ระหว่าง 0.60-1.00

3. นำแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษไปทดลองใช้กับนักศึกษาที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค พบว่ามีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.80

2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3.1 ทดสอบก่อนเรียนโดยใช้แบบทดสอบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ

2.3.2 ดำเนินการจัดการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน จำนวน 4 แผน เป็นเวลา 8 สัปดาห์ รวม 32 ชั่วโมง

2.3.3 ทดสอบหลังเรียนโดยใช้แบบทดสอบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษชุดเดียวกันกับก่อนเรียน

2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

2.4.1 หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที (t-test) ของคะแนนแบบทดสอบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน

2.4.2 นำคะแนนจากแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษมาทำการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยแปลผลค่าเฉลี่ยของช่วงระดับคะแนน 5 ระดับกับเกณฑ์ที่กำหนด

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังผลปรากฏใน ตารางที่ 2
ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ทักษะการสื่อสาร ภาษาอังกฤษ	จำนวน (N)	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	sig
ก่อนเรียน	26	45	19.27	3.68		
หลังเรียน	26	45	31.33	2.58	22.57*	0.0000

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนเท่ากับ 19.27 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ 3.68 คะแนนหลังเรียนเฉลี่ยเท่ากับ 31.33 คะแนน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) เท่ากับ

2.58 เมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนและหลังเรียนพบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ดังผลปรากฏในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการเรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี

ประเด็นประเมิน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง		การแปลผล
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
1. ความกล้าเสี่ยง/กล้าตัดสินใจ	2.92	0.59	4.16	0.45	มาก
2. ด้านความขยันและตั้งใจใฝ่เรียนรู้	3.00	0.57	4.22	0.46	มาก
3. ด้านความรับผิดชอบ	3.18	0.78	4.30	0.52	มาก
4. ด้านการมีส่วนร่วมและร่วมมือ	3.21	0.78	4.54	0.50	มากที่สุด
5. ด้านความอดทนต่อการทำงาน	2.89	0.72	3.90	0.50	มาก
6. ด้านการวางแผนการทำงาน	3.51	0.92	4.17	0.44	มาก
รวม	3.11	0.72	4.21	0.47	มาก

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนแรงจูงใจในการเรียนของนักศึกษาก่อนและหลังเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ด้วยแบบวัดแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ จำนวน 33 ข้อ พบว่าแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนเมื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์อยู่ในระดับ ปานกลาง และหลังเรียนอยู่ในระดับ มาก โดยหลังเรียน ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.47) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 3.11$, S.D. = 0.72)

อภิปรายผล

1. ทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของนักศึกษาสูงขึ้นหลังจากการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับแผนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นทักษะการสื่อสาร 3P2W สามารถอภิปรายได้ดังนี้

ประการแรก การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้บริหารจัดการชั้นเรียนผ่าน Google Classroom โดยให้นักศึกษาส่งงานทุกชิ้นผ่าน Google Classroom ผู้วิจัยให้คะแนนและข้อเสนอแนะผ่าน Google Classroom เช่นเดียวกัน จากนั้นถ่ายโอนข้อมูลสู่แอปพลิเคชัน Gami+ ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันเสริมสำหรับ Google Classroom ซึ่งใน Gami+ นี้สามารถแสดงการให้ป้ายแสดงความสำเร็จ (Digital Badge) การให้ระดับความก้าวหน้าในการเรียน (Level) กระดานแสดงผู้นำ (Leaderboard) และการเชื่อมโยงภาระงานและคะแนนของผู้เรียนจาก Google Classroom เพื่อมากำหนดเงื่อนไขในการเลื่อนระดับได้ องค์ประกอบเหล่านี้จะกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยตัวเอง ผู้วิจัยได้กำหนดเงื่อนไขต่าง ๆ ที่สอดคล้องตามองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันอย่างครบถ้วน ดังนี้ 1) Points การให้คะแนน ผู้เรียนจะได้รับคะแนนจากกิจกรรมต่าง ๆ โดยจำนวนที่ได้รับจะมีจำนวนตามระดับความยากง่ายของภาระงาน และยังมีแต้มพิเศษให้กับนักศึกษาด้วยเมื่อสามารถทำผลงานได้อย่างดีเยี่ยม ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Giving Presentation ซึ่งมีความยากและท้าทายความสามารถของผู้เรียนที่เน้นทักษะการเขียนและการพูดนำเสนอ จึงทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีแรงจูงใจในการทำงานเพิ่มขึ้นอีกด้วย 2) Levels การกำหนดระดับ นักศึกษาสะสมคะแนนเพื่อก้าวไปสู่ระดับต่าง ๆ ที่สูงขึ้นโดยผู้วิจัยตั้งเกณฑ์ความสำเร็จไว้ 3 ระดับ คือ Beginner, Intermediate และ Advanced นักศึกษาจะได้ระดับขึ้นไปเรื่อย ๆ หากทำภารกิจหรือชิ้นงานได้สำเร็จ 3) Badges การสะสมเหรียญคะแนน โดยแต่ละกิจกรรมจะมีจำนวนเหรียญในการสะสมที่แตกต่างกันออกไป โดยมี 5 เหรียญสะสมดังนี้ เหรียญความรับผิดชอบ เหรียญการมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เหรียญตรงต่อเวลา เหรียญการให้ความร่วมมือ เหรียญการให้เกียรติผู้อื่น โดยการสะสม Badge นี้เสมือนเป็นการให้คะแนนจิตพิสัยแก่ผู้เรียน ซึ่งถือว่าพฤติกรรมเหล่านี้แสดงออกถึงทักษะด้านอารมณ์ (Soft Skills) ของนักศึกษาซึ่งมีความสำคัญควบคู่ไปกับทักษะด้านวิชาชีพ (Hard Skills) ทักษะทางด้านอารมณ์ (Soft Skills) เป็นทักษะที่เกี่ยวข้องกับลักษณะอุปนิสัย พฤติกรรม การจัดการตนเอง ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี พร้อมทั้งการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Schleicher, 2018) 4) Rare Item การให้ของรางวัลพิเศษ นักศึกษาจะได้รับของรางวัลพิเศษเมื่อสามารถปฏิบัติตามภาระกิจที่ได้รับมอบหมายตามจำนวนระดับความยากง่ายของภาระงาน ถือว่าเป็นการเพิ่มความสนใจและแรงจูงใจในการเรียน สำหรับผู้เรียนที่สะสม Rare Item ได้มากที่สุด และองค์ประกอบสุดท้าย คือ 5) Leader Board ตารางอันดับ แสดงลำดับความก้าวหน้าของนักศึกษาจากคะแนนสะสม โดยจะแสดง Leader Board ทุกสัปดาห์เพื่อกระตุ้นและเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้ขยับสู่ตำแหน่งที่สูงขึ้น

จากองค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชันที่กล่าวมานั้นสามารถกระตุ้นความสนใจและแรงจูงใจของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องตามที่ Kapp (2012) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบสำคัญของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ เป้าหมาย กฎ กติกา การแข่งขัน การร่วมมือ เวลา รางวัล ผลป้อนกลับ และระดับ ซึ่งเป็นปัจจัยที่ช่วยกระตุ้นความพยายาม ความมุ่งมั่น และส่งเสริมการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนได้ตั้งเป้าหมายที่ชัดเจน ปฏิบัติตามกฎหมาย มีแรงกระตุ้นในการแข่งขันหรือความร่วมมือ และได้รับการส่งเสริมจากรางวัลและผลป้อนกลับที่มีความหมาย การที่ผู้เรียนสามารถทำคะแนนได้ดีขึ้นหลังการเรียนการสอนด้วยเทคนิคเกมมิฟิเคชันจึงอาจเป็นผลมาจากการที่เทคนิคนี้สามารถรวมองค์ประกอบเหล่านี้ได้อย่างครบถ้วน นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ Khaleel et al. (2020) ที่ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของกลไกและพลวัตของเกมที่มีส่วนสำคัญในการสร้างแรงจูงใจ เช่น คะแนนสะสม ระดับขั้น เหรียญแห่งความสำเร็จ กระดานผู้นำ และการได้รับการยอมรับ อาจมีบทบาทสำคัญในการเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนในการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจในการเรียนรู้และการพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่อง

ประการที่สอง การจัดการเรียนการสอนตามหลักการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารที่เน้นการใช้ภาษาในสถานการณ์จริง การฝึกทักษะการสื่อสาร และการบูรณาการทักษะทางภาษาทั้ง 4 ทำให้นักศึกษามีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดได้ดีขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Ur (2012) และ Thornbury (2005) ที่ระบุว่าทักษะเหล่านี้สามารถพัฒนาได้จากการฝึกฝนและการทำกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติจริง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวทางการสอนที่มุ่งเน้นการบูรณาการทักษะทั้ง 4 และการจัดกิจกรรมที่เน้นการสื่อสาร ซึ่งสถาบันภาษาอังกฤษ (2558) ได้แนะนำว่าการสอนภาษาที่ดีควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่จำลองสถานการณ์จริง ซึ่งเกมมิฟิเคชันสามารถสร้างบริบทที่นักศึกษาต้องใช้ภาษาในการสื่อสารได้อย่างแท้จริง

จากผลการวิจัยที่คะแนนหลังเรียนของนักศึกษาเพิ่มขึ้นนั้นสะท้อนถึงการพัฒนาทักษะทางภาษาตามองค์ประกอบต่าง ๆ ด้านความสามารถในการสื่อสาร ตามแนวคิดของ Canale และ Swain (1980) ทั้งในด้านไวยากรณ์ (Linguistic Competence) การใช้ภาษาตามบริบททางสังคม (Sociolinguistic Competence) และการใช้กลวิธีในการสื่อความหมาย (Strategic Competence) การใช้เกมมิฟิเคชันที่ออกแบบมาอย่างดีสามารถกระตุ้นให้นักศึกษาได้ใช้ทักษะเหล่านี้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีส่วนช่วยให้การเรียนการสอนภาษาอังกฤษตามแนวทาง Communicative Language Teaching (CLT) ประสบความสำเร็จมากขึ้น โดยเน้นให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการสื่อสารในบริบทจริง ซึ่งตรงกับแนวคิดของ Richards (2006) ที่กล่าวว่า CLT มุ่งเน้นการพัฒนาความสามารถทางภาษาผ่านการสื่อสารที่เกิดขึ้นจริงในบริบทที่หลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับภาระงานที่ได้มอบหมาย เช่น Giving Advice about Student's Hometown, Discussing Pros and Cons of Social Media เป็นต้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ

วรพงษ์ แสงประเสริฐ (2563) และ วรางคณา แสงธิป และคณะ (2565) ที่พบว่า เกมมิฟิเคชันทำให้ทักษะการอ่านและความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนสูงขึ้น มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ยังพบว่า เกมมิฟิเคชันทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายด้วยความกระตือรือร้นทำให้ได้รับความรู้และประสบการณ์ทางภาษาอย่างเต็มที่ และความพยายามในการบรรลุเป้าหมายตามกฎกติกา เสมือนเป็นการช่วยสร้างแรงผลักดันในการเรียน

ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีความสอดคล้องกับทฤษฎีและหลักการของเกมมิฟิเคชันและการเรียนการสอนภาษาตามแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารโดยสามารถกระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการออกแบบกิจกรรมที่มีความหลากหลาย และการใช้กลยุทธ์ที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนสามารถช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และสามารถนำความรู้ไปใช้ในบริบทที่หลากหลายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษา ก่อนและหลังการเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่าแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักศึกษาหลังจากการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันมีการพัฒนาขึ้นอย่างชัดเจน จากระดับปานกลางไปสู่ระดับมาก สอดคล้องตามทฤษฎีวิเคราะห์เกมมิฟิเคชัน 8 เหลี่ยม (Octalysis) ของ Yu-Kai Chou (2014) ที่ได้กล่าวถึง 8 แกนหลักในการขับเคลื่อนเกมมิฟิเคชัน โดยแกนที่สามารถอธิบายได้ว่าเหตุใดเทคนิคเกมมิฟิเคชันจึงสามารถเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนได้ เช่น แกนการสร้างคุณค่าและความหมายต่อผู้เล่น (Epic Meaning and Calling) ซึ่งทำให้นักศึกษาเห็นคุณค่าของการเรียนและรู้สึกว่าการเรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียน นอกจากนี้แกนของการพัฒนาทักษะและความสำเร็จ (Development and Accomplishment) ยังช่วยส่งเสริมให้นักศึกษารู้สึกถึงความก้าวหน้าในการเรียนเมื่อสามารถทำกิจกรรมได้สำเร็จ ผ่านการให้รางวัลหรือการตอบสนองที่ทันท่วงที สิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้นักศึกษามีแรงจูงใจมากขึ้น หลังจากการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน นอกจากนี้ ทฤษฎีการลื่นไหล (Flow Theory) ของ Csikszentmihalyi (1975) ยังสนับสนุนผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชันสามารถทำให้นักศึกษาเข้าสู่สภาวะ "ลื่นไหล" ซึ่งหมายถึง การมีสมาธิและความมุ่งมั่นต่อกิจกรรมการเรียน และเกิดความรู้สึกว่าการเรียนเป็นสิ่งที่ทำได้โดยง่ายและท้าทายไปพร้อมกัน องค์ประกอบนี้ทำให้เกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ และเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้นักศึกษามีแรงจูงใจสูงขึ้นหลังการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Buckley and Doyle (2014) ที่ได้ศึกษาถึงแรงจูงใจของผู้เรียนก่อนและหลังการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชัน พบว่า ผู้เรียนมีแรงจูงใจในทางบวกสูงขึ้นอย่างมากหลังการจัดการเรียนรู้และส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียน และจากงานวิจัยของ Lui (2014) และ Sun and Hsieh (2018) ได้กล่าวถึงการสอนโดยใช้เกมมิฟิเคชันในทิศทางเดียวกันว่าช่วยเสริมความเข้าใจในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนได้อย่างมาก เช่นเดียวกันกับ งานวิจัยของ ตลฤดี ไชยศิริ และคณะ (2563) และ ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงค์ลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ที่พบว่าเกมมิฟิเคชันกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ

บทเรียน มีความสนุกสนาน และมีความสุขกับการเรียน มีระดับแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียนอยู่ในระดับมาก และผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1.1 ควรออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ท้าทายความสามารถของผู้เรียนตามระดับความสามารถทางภาษาที่ได้ตั้งเป้าหมายไว้ให้ชัดเจนและคำนึงถึงความยากง่ายของแต่ละกิจกรรมให้มีความต่อเนื่องกัน

1.2 ควรกระตุ้นเตือนผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอทั้งภารกิจที่ผู้เรียนต้องทำให้สำเร็จและสถานะระดับคะแนนหรือแต้มที่ผู้เรียนได้รับเพื่อเป็นการเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนในรายวิชาอื่น ๆ ในระดับปริญญาตรีเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนสำหรับผู้เรียน

2.2 ควรนำเทคนิคเกมมิฟิเคชันไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับชั้นอื่น ๆ เช่น ประถมศึกษา มัธยมศึกษา

องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัย พบว่า การนำองค์ประกอบของเกมเข้ามาบูรณาการในกระบวนการเรียนการสอน มีผลโดยตรงต่อการเพิ่มพูนทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียน อีกทั้งยังส่งผลต่อการสร้างแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกของผู้เรียนอย่างชัดเจน เกมมิฟิเคชันไม่ใช่เพียงการทำให้การเรียนสนุกสนานขึ้นเท่านั้น แต่สามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้โดยกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งเป้าหมายของตนเอง มีความพยายามในการทำภารกิจให้สำเร็จ และพัฒนาทักษะทางภาษา นอกจากนี้ การเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่มีลักษณะของเกมช่วยลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษา ส่งเสริมความกล้าแสดงออก และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอังกฤษในบริบทที่หลากหลายและมีความหมาย อีกทั้ง การใช้เกมมิฟิเคชันยังสามารถเสริมสร้างภาวะผู้นำ การทำงานเป็นทีม และทักษะการแก้ไขปัญหา ผ่านกิจกรรมที่เน้นการทำงานร่วมกัน การแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ และมีเป้าหมายในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กฤษเชาว์ นันทสุดแสง. (2563). ทักษะคตินักศึกษาที่มีต่อการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในระดับต่ำ. *วารสารมหาวิทยาลัยวารสาร*, 7(1), 189–203.
- ชยาพล ชมชัยยา, ศิริยา พิพัฒน์ศรีสวัสดิ์ และณัฐพร โอวาทนุพัฒน์. (2565). การพัฒนาการสื่อสารภาษาอังกฤษโดยใช้การเรียนรู้ด้วยตนเอง. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 14(1), 347–361.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76–90.
- ดลฤดี ไชยศิริ, ทรงศักดิ์ สองสนิทและประวิทย์ สิมมาทัน (2020). การส่งเสริมแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้การเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาแห่งชาติครั้งที่ 21* (น.576-585). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- รัตนา กลิ่นจ้อย และ ชวนพบ เอี้ยวสานุรักษ์. (2565). ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตนของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้ง ลำปาง. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 24(3), 254–269.
- วรพงษ์ แสงประเสริฐ. (2563). ผลการสอนการอ่านโดยใช้เกมมิฟิเคชันที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและเจตคติที่มีต่อการสอนอ่านของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. *การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 10* (น. 85-94). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วรางคณา แสงธิป, วิสูตร โพธิ์เงิน, ชนสิทธิ์ สิทธิสูงเนิน และ สรัญญา จันทร์ชูสกุล. (2565). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันร่วมกับวิธีการสอนแบบเน้นภาระงาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจและแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 17(22), 32–47.
- ศูนย์ภาษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่. (2565, 22 มิถุนายน). *Report SPEEXX CMRU – ปี 2 แยกคณะ*. Language Center : CMRU. <http://www.lc-th.cmru.ac.th/?wpdmp=report-speexx-cmru-ปี-2-แยกคณะ>
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). *คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากลระดับชั้นประถมศึกษา*. โรงพิมพ์องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก.

- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). ผลการเรียนรู้ของเด็กไทยในสถานการณ์โควิด 19. *การประชุมสัมมนาผลการเรียนรู้ของเด็กไทยในสถานการณ์โควิด 19: ข้อค้นพบและข้อเสนอเพื่อการพัฒนา*. Facebook Live และ YouTube Live OEC News สภาการศึกษา
- Buckley, P., & Doyle, E. (2014). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Canale, M. & Swain M. (1980). Theoretical Base of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47.
- Chou, Y.-K. (2014). *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*. Octalysis Media.
- Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play*. Jossey-Bass.
- EF. (2022). *EF EPI EF English Proficiency Index: A Ranking of 111 Countries and Regions by English Skills*. www.ef.com/epi.
- Erin. (n.d.). Why learn English – 7 reasons to start investing in your skills. EF Education First. <https://www.ef.com/wwen/blog/language/why-learn-english/#>
- ETS. The Importance of Learning English. (2024, November). *ETS Global*. <https://www.etsglobal.org/it/en/blog/news/importance-of-learning-english>.
- Fraser, B. J., Fisher, D. L., & McRobbie, C. J. (1996). *Development, validation and use of personal and class forms of a new classroom environment instrument*. Paper presented at the annual meeting of the American Educational Research Association. <https://www.aare.edu.au/data/publications/2001/fis01028.pdf>
- Kapp K.M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. San Francisco, Pfeiffer.
- Khalee, F. L., Ashaari, N. S., & Wook, T. (2020). The impact of gamification on students learning engagement. *International Journal of Electrical and Computer Engineering*, 10(5), 49-65.
- Lui, S. (2014). Use of gamification in vocabulary learning: A case study in Macau. *CELC [Symposium]*, 15(1), 90–97.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

- Schleicher, A. (2018). *The Future of Education and Skills: Education 2030*. OECD Publishing.
- Sun, J. C.-Y., & Hsieh, P.-H. (2018). Application of a Gamified Interactive Response System to Enhance the Intrinsic and Extrinsic Motivation, Student Engagement, and Attention of English Learners. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(3), 104–116. <http://www.jstor.org/stable/26458511>
- Thornbury, S. (2005). *How to Teach Speaking*. Pearson Education.
- Ur, P. (2012). *A Course in Language Teaching: Practice and Theory* (2nd ed.). Cambridge University Press.