



การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด อรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ The Development of Business Writing Skills Through the Genre-Based Approach Integrated With Gamification Techniques for Vocational Certificate Students

วรรณสวัสดิ์ นูพิมพ์^{1*}, ยรรยงค์ ลิกษะฤทธิ², กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒนกุล³

^{1,2,3}คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ประเทศไทย

Wansawat Noopim^{1*}, Yanyong Sikkharit², Kingkarn Buranasinvattanakul³

^{1,2,3}Faculty of Education, Silpakorn University, Thailand

✉*: chaiyaphrek@gmail.com

(* Corresponding Author's Email)

Received: 20 March 2026; Revised: 24 April 2026; Accepted: 30 June 2026

© The Author(s) 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ กลุ่มตัวอย่าง คือนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ห้อง 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับสลาก จำนวนนักเรียน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 5 แผน 2) แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ จำนวน 5 ชุด พร้อมเกณฑ์ประเมิน และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนเมื่อมีการวัดซ้ำ ผลการวิจัยพบว่า 1) ความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน สูงขึ้นในทุกครั้งของการวัดโดยแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 2) นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ มีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานในระดับมากที่สุด (M = 4.74, SD = 0.31)

คำสำคัญ: การเขียนเชิงกิจธุระ, แนวคิดอรรถฐาน, เกมิฟิเคชัน

Abstract

The research aims to 1) examine the development of business writing skills among vocational certificate students who learned through a genre-based approach integrated with gamification techniques, and 2) investigate the students' opinions toward the genre-based approach integrated with gamification techniques. The sample consisted of 30 vocational certificate students enrolled in the Business Administration program (Class 2) during the second semester of the 2025 academic year at Chonburi Vocational College, Mueang Chonburi District, Chonburi Province. The participants were selected through cluster sampling, with the classroom used as the sampling unit. The instrument used for research included (1) five business writing lesson plans designed using a genre-based approach integrated with gamification techniques, (2) a business writing skills test with an accompanying scoring rubric, and (3) a questionnaire measuring students' opinions toward the genre-based approach integrated with gamification techniques. The data were analyzed using mean (M), standard deviation (SD), and repeated-measures ANOVA. The results showed that 1) The business writing skills of vocational certificate students who learned through the genre-based approach integrated with gamification techniques improved across all measurement points at a statistically significant level of .05. 2) The students reported highly positive opinions toward the genre-based approach integrated with gamification techniques, at the highest level ($M = 4.74$, $SD = 0.31$).

Keywords: Business Writing, Genre-Based Approach, Gamification

1. บทนำ

การเขียนเป็นทักษะการสื่อสารทางที่ เกิดจากการประมวลความรู้ความคิด รวมเข้าด้วยกัน การที่นักเรียนจะถ่ายทอดเรื่องราวด้วยการเขียนจำเป็นต้องใช้ศิลปะในการเลือกสรรถ้อยคำ รวมถึงการจัดลำดับความคิดให้ออกมาเป็นภาษาเขียนที่อ่านได้เข้าใจชัดเจนและสละสลวย วรวรรณ์ ศรียาภัย (2557, น. คำนำ) ได้เสนอว่า “การเขียนเป็นทักษะการสื่อสารขั้นสูง จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการทำงานทุกสาขาอาชีพ” ถือเป็นสิ่งสำคัญสำหรับทักษะการเขียน เช่นเดียวกับ ทวีศักดิ์ ปิ่นทอง (2555, น. 76) ผู้กล่าวถึงความสำคัญของการใช้ภาษาในการเขียน ไว้ว่า “ภาษาเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้อ่านรับรู้ข้อเขียนที่ผู้เขียนต้องการสื่อมายังผู้อ่าน ดังนั้นการใช้ภาษาในการเขียนจึงเป็นเรื่องที่นักศึกษาควรให้ความระมัดระวังและสนใจเป็นพิเศษ โดยเฉพาะในเรื่องลักษณะภาษา ระดับภาษา และข้อบกพร่องของการใช้ภาษา”

ทั้งนี้สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ (2567, น. 10) ได้กำหนดสมรรถนะรายวิชาภาษาไทย เพื่ออาชีพในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง ข้อที่ 2 ว่า “สื่อสารภาษาไทยด้วยการฟัง การดู การพูด การอ่าน และการเขียนในงานอาชีพ” สะท้อนให้เห็นว่าสำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการใช้ภาษาไทยในบริบทของงานอาชีพอย่างรอบด้าน ครอบคลุมทักษะการฟัง การดู การพูด การอ่าน และการเขียน ซึ่งถือเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการสื่อสารในสถานประกอบการอย่างมีประสิทธิภาพ การเขียนเชิงกิจธุระจึงเป็นสมรรถนะที่มีความสำคัญในการปฏิบัติงานในบริบทที่เกี่ยวข้องกับงานเอกสาร การติดต่อราชการ หรือการสื่อสารภายในองค์กร การพัฒนาทักษะการเขียนเชิงกิจธุระจึงเป็นสมรรถนะสำคัญที่นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพต้องได้รับการพัฒนาความรู้ความสามารถเพื่อให้พร้อมสำหรับการปฏิบัติงานในสถานประกอบการเมื่อสำเร็จการศึกษา ทั้งนี้ยังเป็นการเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กร สถานประกอบการที่นักเรียนจะเข้าไปปฏิบัติงานในอนาคตอีกด้วย

อย่างไรก็ดีจากการจัดการเรียนรู้รายวิชา ภาษาไทยเพื่ออาชีพ ผู้วิจัยได้ศึกษาสาเหตุของปัญหาโดย

สัมภาษณ์ครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ จำนวน 3 คน พบประเด็นปัญหาสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่ ปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ นักเรียนขาดความกระตือรือร้น และไม่ให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้ อาจเกิดจากการสอนโดยใช้วิธีการบรรยายเนื้อหาเป็นหลัก ทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเขียน ทั้งนี้แรงจูงใจในการเรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน หากครูไม่สามารถสร้างแรงจูงใจหรือใช้วิธีสอนที่หลากหลาย ผู้เรียนจะมีแนวโน้ม ไม่สนใจและไม่เข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้ (เมธี ธรรมวัฒนา, 2555) ปัญหาด้านความสามารถในการเขียน เพราะนักเรียนขาดความคุ้นเคยในการอ่านและเขียนงานเชิงกิจธุระ ทำให้ไม่เข้าใจองค์ประกอบของการเขียน และขาดแนวทางในการเขียน รวมถึงนักเรียนยังขาดความเข้าใจเรื่องการใช้ภาษาและระดับภาษา ส่งผลให้ไม่สามารถเขียนเนื้อหาออกมาให้เหมาะสม ซึ่งทักษะการเขียนเป็นทักษะที่ยากที่สุดของการใช้ภาษา เพราะผู้เขียนต้องถ่ายทอดความคิดให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างถูกต้อง ผู้เรียนจำนวนมากจึงประสบปัญหา การใช้ภาษา การจัดลำดับความคิด และการเขียนเนื้อหาให้ถูกต้องเหมาะสม (ธนนทร์รัฐ นาคทั้ง และคณะ, 2566) และประการสุดท้าย ปัญหาด้านภาระงานพบว่า มีการมอบหมายให้นักเรียนเขียนงานเขียนเชิงกิจธุระนอกชั้นเรียนโดยไม่มีกระบวนการศึกษาตัวอย่างงานเขียน หรือให้ข้อเสนอแนะในการเขียนภายในชั้นเรียนโดยละเอียดก่อน ทำให้ผู้เรียนขาดความมั่นใจ และความเข้าใจในการเขียน อย่างไรก็ตามการพัฒนาทักษะการเขียนจำเป็นต้องใช้ กระบวนการเขียนอย่างเป็นขั้นตอน (ธนนทร์รัฐ นาคทั้ง และคณะ, 2566)

งานวิจัยที่ผ่านมาได้เสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาการเขียนในหลายบริบท โดยเฉพาะการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐาน (genre-based approach) ซึ่งเป็นแนวทางที่ให้ผู้เรียนศึกษารูปแบบโครงสร้างการเรียบเรียงเนื้อหา และองค์ประกอบทางภาษาในบริบทเฉพาะของข้อความ ช่วยให้ผู้เรียนเห็นแบบอย่างที่ดีของการเขียนในแต่ละประเภทและสามารถนำไปพัฒนางานเขียนของตนเองได้ (เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย, 2550; Christie et al., 1987) งานวิจัยของชนิษฐา บุญชัย (2566) ยืนยันว่าแนวคิดอรรถฐานช่วย พัฒนาความสามารถในการเขียนสารคดีของนักเรียนมัธยมศึกษาได้อย่างมีนัยสำคัญ และ Sulistio (2024) พบว่าแนวคิดดังกล่าวช่วยให้นักเรียนเข้าใจโครงสร้างและการเขียนผ่านประสบการณ์จริงได้ดี ในขณะเดียวกันงานวิจัยด้านเกมิฟิเคชัน (gamification) ก็แสดงให้เห็นว่าการนำกลไกของเกมมาใช้ในการ จัดการเรียนรู้ช่วยเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ฤทธิพงษ์ เลิศบำรุงชัย, 2560; Figueroa-Flores, 2015) โดย Yavuz et al. (2020) และธนเศรษฐ ชะวางกลาง และ พิษณุภา ชะวางกลาง (2567) พบว่าเกมิฟิเคชันส่งผล ให้ความสามารถด้านการเขียนและความพึงพอใจของผู้เรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ อย่างไรก็ตาม ยังไม่มีงานวิจัยที่ศึกษาการบูรณาการแนวคิดอรรถฐาน ร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ โดยเฉพาะ การวิจัยครั้งนี้จึงมุ่งเติมเต็มช่องว่างดังกล่าว

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาพัฒนาการความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน

2.2 เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน

3. วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ วิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 จำนวน 4 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวนทั้งสิ้น 122 คน

3.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี ระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ห้อง 2 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (cluster random sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่มด้วยวิธีการจับ สลาก จำนวนนักเรียน 30 คน

3.2 ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่

3.2.1 ตัวแปรต้น (independent variable) คือ

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน

3.2.2 ตัวแปรตาม (dependent variable) คือ

3.2.2.1 ความสามารถในการเขียนเชิงกิจธุระ

3.2.2.2 ความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด อรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

3.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระ จำนวน 5 แผน

3.3.2 แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ และเกณฑ์การประเมินการเขียน

3.3.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3.4 การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

3.4.1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระ โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.4.1.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง

3.4.1.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวกับการเขียนเชิงกิจธุระ การสร้างแผนการ จัดการเรียนรู้ และการวัดประเมินผล

3.4.1.3 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระ จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง โดยมี รายละเอียดเนื้อหาดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระ

ที่	เรื่อง	จำนวนชั่วโมง
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องการเขียนหนังสือภายนอก	2
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องการเขียนหนังสือภายใน	2
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องการเขียนประกาศ	2
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 เรื่องการเขียนจดหมายสมัครงาน	2
5	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 เรื่องการเขียนรายงานการประชุม	2
รวม		10

3.4.1.4 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระที่จัดทำขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและเหมาะสมของเนื้อหา พร้อมทั้งนำข้อเสนอแนะของอาจารย์มาปรับปรุงแก้ไข แผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์มากยิ่งขึ้น

3.4.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระไปประเมินคุณภาพ ด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ย โดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยระดับอาชีวศึกษา ทั้งนี้จะใช้เกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) ของลิเคิร์ต (Likert) พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระ ทั้งหมด 5 แผน มีคุณภาพมากที่สุดทุกแผนการจัดการเรียนรู้ โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51-5.00 แสดงให้เห็นว่าแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้

3.4.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ห้อง 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี จำนวน 29 คน ซึ่งเป็นห้องเรียนที่มีความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

3.4.1.7 นำผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระ ไปปรับปรุงแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

3.4.1.8 นำแผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ห้อง 2 จำนวน 30 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี

3.4.2 แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ และเกณฑ์การประเมิน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.4.2.1 ศึกษาหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง

3.4.2.2 ศึกษาหนังสือ ตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบวัดและเกณฑ์การประเมินความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ

3.4.2.3 สร้างแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ จำนวน 5 ชุด ตามแผนการจัดการเรียนรู้ พร้อมเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงกิจธุระ

3.4.2.4 นำแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระและเกณฑ์การประเมิน การเขียนเชิงกิจธุระไปประเมินคุณภาพด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ยโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยระดับอาชีวศึกษา ทั้งนี้จะใช้เกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) ของลิเคิร์ต (Likert) พบว่าแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระและเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงกิจธุระทั้งหมดมีคุณภาพมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.51-5.00 แสดงให้เห็นว่าแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระและเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงกิจธุระมีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้

3.4.2.5 นำแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระที่ได้รับการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (try out) กับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ห้อง 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี จำนวน 29 คน ซึ่งเป็นห้องเรียนที่มีความสามารถใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จากนั้นนำมาตรวจให้คะแนนด้วยเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงกิจธุระที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและปรับปรุงแก้ไขแล้ว โดยมีผู้ตรวจ 2 คน ได้แก่ ผู้วิจัยและครูผู้สอนรายวิชาภาษาไทยมีประสบการณ์การ

สอนรายวิชาภาษาไทยเพื่ออาชีพ ไม่ต่ำกว่า 5 ปี แล้วนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (rater agreement index: RAI) พบว่าค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมินเท่ากับ 0.97 แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของผู้ประเมินมีความน่าเชื่อถือและมีความสัมพันธ์สูงมาก

3.4.2.6 นำผลการทดลองใช้แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจวัตรพร้อมเกณฑ์การประเมินการเขียนเชิงกิจวัตรไปปรับปรุงแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจวัตรให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

3.4.2.7 นำแบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจวัตรไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ห้อง 2 จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี

3.4.3 แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

3.4.3.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นจากหนังสือ ตำรา และเอกสาร

3.4.3.2 สร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 15 ข้อ แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ด้านละ 5 ข้อ โดยแบ่งออกเป็นด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้แบบสอบถามจะมีลักษณะเป็นแบบมาตราประมาณค่า (rating scale) ของลิเคิร์ท (Likert)

3.4.3.3 นำแบบสอบถามความคิดเห็น ไปประเมินคุณภาพ ด้วยวิธีการหาค่าเฉลี่ยโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 3 คน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาไทย ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล และผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาไทยระดับอาชีวศึกษา ทั้งนี้จะใช้เกณฑ์กำหนดคะแนนความคิดเห็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ (rating scale) ของลิเคิร์ท (Likert) พบว่า แบบสอบถามความคิดเห็นมีความเหมาะสมอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.96 แสดงให้เห็นว่าแบบสอบถามความคิดเห็น มีคุณภาพและสามารถนำไปใช้ได้

3.4.3.4 นำผลการประเมินคุณภาพของแบบสอบถามความคิดเห็นไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ พร้อมทั้งรับข้อเสนอแนะในการปรับปรุงแบบสอบถามความคิดเห็นให้มีความเหมาะสมมากยิ่งขึ้น

3.4.3.5 นำแบบสอบถามความคิดเห็นฉบับสมบูรณ์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ประเภทวิชาบริหารธุรกิจ ห้อง 2 จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 วิทยาลัยอาชีวศึกษาชลบุรี

3.5 การดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย โดยมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

3.5.1 จัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น จำนวน 5 ครั้ง

3.5.2 วัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจวัตรหลังการจัดการเรียนรู้ทุกครั้ง จำนวน 5 ครั้ง โดยใช้แบบวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจวัตรที่สร้างขึ้น

3.5.3 สำนววจความคิดเห็นของนักเรียนประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้

3.5.4 นำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และอภิปรายผลการวิจัย

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 วิเคราะห์คะแนนพัฒนาการความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจวัตรของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพจากการวัดจำนวน 5 ครั้ง โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

และการวิเคราะห์ความแปรปรวนเมื่อมีการวัดซ้ำ (Repeated Measures ANOVA)

3.6.2 วิเคราะห์คะแนนแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น โดยใช้ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (M) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

4. ผลการวิจัย

จากการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยตามลำดับดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

การเก็บรวบรวมข้อมูลคะแนนความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระจากตัวอย่างนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ จำนวน 5 ครั้ง จากนักเรียนจำนวน 30 คน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระครั้งที่ 5 มีค่าเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ การวัดครั้งที่ 4 การวัดครั้งที่ 3 การวัดครั้งที่ 2 และการวัดครั้งที่ 1 ตามลำดับ รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์คะแนนความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

การวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ	n	ค่าเฉลี่ย (M)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)
ครั้งที่ 1	30	10.17	2.38
ครั้งที่ 2	30	11.37	1.67
ครั้งที่ 3	30	12.27	1.57
ครั้งที่ 4	30	14.00	1.44
ครั้งที่ 5	30	15.43	1.38

4.2 ผลการทดสอบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยของความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ ระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ พบว่าค่าสถิติทดสอบเอฟ (F-test) ที่ใช้ทดสอบความแตกต่างระหว่างช่วงเวลาของการวัดความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($p=.00$) แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยของความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระจากการวัดทั้ง 5 ครั้ง มีการเปลี่ยนแปลง ดังผลการวิเคราะห์ตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการทดสอบความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำของความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

Test of Within-Subjects Effects					
สถิติ	SS	df	MS	F	Sig
Greenhouse-Geisser	525.91	2.24	234.38	130.92	.00
Mauchly's Test of Sphericity: Mauchly's W = 0.25, Approx. Chi-Square = 38.08, df = 9, p = 0.00					

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า ค่าเฉลี่ยของความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระแตกต่างกันอย่างมี



นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยของความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระ ในการวัดแต่ละครั้งแตกต่างกันอย่างน้อย 1 คู่ ผู้วิจัยจึงได้เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ของความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระด้วยวิธี Bonferoni ผลการวิเคราะห์พบว่า ค่าเฉลี่ยของความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระในการวัดแต่ละครั้งของการวัดแตกต่างกันอย่างมีนัยทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกคู่ ($p=.00$) แสดงว่า นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ มีพัฒนาการความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระเพิ่มสูงขึ้นตลอดช่วงเวลาของการวัดรายละเอียดดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบรายคู่ของความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

การวัด	Mean Difference	SE	P
ครั้งที่ 1 กับ ครั้งที่ 2	-1.20*	0.23	.00
ครั้งที่ 1 กับ ครั้งที่ 3	-2.10*	0.22	.00
ครั้งที่ 1 กับ ครั้งที่ 4	-3.83*	0.36	.00
ครั้งที่ 1 กับ ครั้งที่ 5	-5.27*	0.36	.00
ครั้งที่ 2 กับ ครั้งที่ 3	-0.90*	0.14	.00
ครั้งที่ 2 กับ ครั้งที่ 4	-2.63*	0.25	.00
ครั้งที่ 2 กับ ครั้งที่ 5	-4.07*	0.25	.00
ครั้งที่ 3 กับ ครั้งที่ 4	-1.73*	0.24	.00
ครั้งที่ 3 กับ ครั้งที่ 5	-3.17*	0.25	.00
ครั้งที่ 4 กับ ครั้งที่ 5	-1.43*	0.21	.00

สรุปได้ว่าความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นสูงขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยคะแนนเฉลี่ยพัฒนาการความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระในแต่ละครั้งมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.3 ผลการศึกษาคำความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้
ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น

ประเด็นพิจารณา	ค่าเฉลี่ย (<i>M</i>)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (<i>SD</i>)	ความคิดเห็น
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.73	0.35	มากที่สุด
ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.80	0.30	มากที่สุด
ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมการเรียนรู้	4.69	0.36	มากที่สุด
รวม	4.74	0.31	มากที่สุด

จากตารางที่ 5 ผลการศึกษาความคิดเห็นของของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น พบว่า ภาพรวมนักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.74 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.31 เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรายด้าน พบว่านักเรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น เรียงลำดับจากมากไปน้อย ดังนี้ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้อยู่ในลำดับที่ 1 ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.80, SD = 0.30$) รองลงมา คือ ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.73, SD = 0.35$) และ ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียน ความคิดเห็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($M = 4.69, SD = 0.36$) ตามลำดับ

5. อภิปรายผล

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระโดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นสำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ สามารถอภิปรายผลการวิจัยดังนี้

5.1 ผลการศึกษาความสามารถด้านการเขียนเชิงกิจธุระของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่น พบว่านักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพมีคะแนนความสามารถสูงขึ้นตามสมมติฐานการวิจัย เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานนั้นเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาตัวรูปแบบของข้อความผ่านการอ่าน พร้อมทั้งทำความเข้าใจอรรถลักษณะของข้อความทำให้เกิดองค์ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนงานเขียนชนิดต่าง ๆ สอดคล้องกับ เสาวลักษณ์ รัตนวิษฐ์ (2550) ซึ่งกล่าวว่าหลักการสำคัญของแนวทฤษฎีการสอนแบบอรรถฐาน (genre - based approach) เน้นการศึกษาระบบการใช้โครงสร้างการดำเนินเนื้อความ และลักษณะของภาษาที่ใช้ในบริบทที่มีอรรถลักษณะ หรือชนิดของเนื้อความแตกต่างกันตามจุดมุ่งหมายของการสื่อความ การเข้าใจรูปแบบของโครงสร้างการดำเนินเนื้อความและลักษณะของภาษาที่ใช้ในแต่ละชนิดของเนื้อความจะช่วยให้ผู้อ่าน หรือผู้เขียนเข้าใจการอ่านและเขียนได้รวดเร็วขึ้น ทำให้จับใจความสำคัญของเรื่อง แปลความตีความขยายความ รวมทั้งการเดาความเป็นไปได้ง่ายขึ้น และเป็นแบบอย่างที่ดีในการเขียนตามจุดมุ่งหมายต่าง ๆ สอดคล้องกับแนวคิดของ Feez & Joyz (2002) ที่ว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานเป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการวิเคราะห์งานเขียนต้นแบบ (Model Text) เพื่อให้ผู้เรียนได้เห็นตัวอย่างการใช้ภาษาที่ดีและ

ร่วมกันจำแนกลักษณะของภาษา ทั้งในระดับภาพรวมของงานเขียน ระดับประโยค และระดับการแสดงออกที่เฉพาะเจาะจง โดยหัวใจสำคัญไม่ได้อยู่ที่การทำแบบฝึกหัดไวยากรณ์ตามลำพัง แต่อยู่ที่การเรียนรู้ภายใต้บริบทจริงที่ผู้เรียนต้องรู้จักปรับเปลี่ยนภาษาตามระดับภาษา ทั้งหัวข้อที่เขียน สัมพันธภาพหรือความสัมพันธ์ระหว่างผู้เขียนกับผู้อ่าน และ รูปแบบของงานเขียน

อย่างไรก็ดีการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานนี้ยังอาศัยช่วยเหลือจากครูผ่านขั้นตอนที่เป็นระบบ เริ่มจากการให้บริบท และเสนอตัวอย่างงานเขียนเพื่อระดมสมองและจัดระเบียบความคิดตามโครงสร้างของอรรถฐานนั้น ๆ นำไปสู่การร่างงาน และการปรับปรุงแก้ไข เพื่อจัดลำดับเนื้อหาให้สมบูรณ์ เพื่อความถูกต้องแม่นยำ การที่ครูและผู้เรียนร่วมกันสร้างงานเขียนขึ้นมาเป็นตัวอย่างก่อนที่ผู้เรียนจะลงมือเขียนด้วยตนเองนั้น ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเขียนได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์เท่านั้น แต่ยังสร้างความมั่นใจในการเลือกใช้ภาษาได้อย่างเหมาะสมกับเป้าหมายและผู้รับสารในสังคมจริง โดยมีครูเป็นผู้ประคับประคองเพื่อให้การเรียนรู้ดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนางานเขียนได้อย่างเหมาะสมตามบริบทการสื่อสาร

นอกจากนี้การใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ และมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้นจากการตอบคำถาม ร่วมวิเคราะห์องค์ประกอบตลอดจนลักษณะของรูปแบบการเขียนเชิงกิจวัตรประเภทต่าง ๆ และการฝึกเขียนตามภารกิจที่ผู้สอนกำหนดเพื่อรับคะแนนสะสม และของรางวัลตลอดการเรียนรู้ ทั้งนี้สอดคล้องกับ ชนัตต์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) ที่ว่า เกมิฟิเคชันเป็นการนำเอาหลักการพื้นฐาน และ กลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในการบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกมที่ช่วยสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี โดยการนำองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การสะสมแต้ม การเลื่อนระดับชั้น และการให้รางวัล มาประยุกต์ใช้ เป็นการช่วยเปลี่ยนกระบวนการทำความเข้าใจลักษณะและโครงสร้างการเขียนที่ซับซ้อนให้กลายเป็นกิจกรรมที่มีความท้าทายและสนุก สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ เบญจกัศ จงหมื่นไวย และคณะ (2561) ที่ว่าเทคนิคเกมิฟิเคชันทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวในการเรียนรู้ รวมถึงมีความกระตือรือร้นในการเรียน และมีเป้าหมายในการเรียนรู้ที่ชัดเจนผ่านการทำภารกิจของกลไกเกมิฟิเคชันในแต่ละขั้นตอน นอกจากนี้การใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน ยังส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแสดงออก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kapp (2013) ที่เสนอว่า สภาพแวดล้อมที่ใช้แนวคิดเกมยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถลองผิดลองถูก ช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดนอกกรอบ และทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีอำนาจในการควบคุมการเรียนรู้ของตนเอง

เมื่อนำเทคนิคเกมิฟิเคชันมาบูรณาการร่วมกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐาน จึงเป็นส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เกิดกระบวนการคิดเพื่อวิเคราะห์อรรถฐานที่ปรากฏในตัวอย่างงานกิจวัตรประเภทต่าง ๆ ตลอดจนส่งเสริมให้ผู้เรียนมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมที่สนุก เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้เทคนิคเกมิฟิเคชันยังช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออก กล้าเสนอความคิดเห็นในการเรียนรู้ ส่งผลให้ผู้เรียนมีแนวทางในการนำความรู้เรื่องอรรถฐานที่วิเคราะห์ได้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างกว้างขวางขึ้น ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันจึงมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงกิจวัตรของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

5.2 ผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชัน ภาพรวมผู้เรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านบรรยากาศในการเรียนมีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด ผู้เรียนมีความเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างสนุก ส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในกิจกรรม ได้แสดงความคิดเห็นอย่างเท่าเทียม รวมถึงมีความสุขในการเรียนรู้ ตลอดจนมีโอกาสได้ทำงาน

ร่วมกับผู้อื่น และทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Lin (2022) ซึ่งมีการศึกษาความพึงพอใจและทัศนคติของผู้เรียนต่อการใช้เกมพีเคชั่น โดยระดับความพึงพอใจและทัศนคติการเรียนรู้ในกลุ่มเกมพีเคชั่น สูงกว่ากลุ่มการสอนแบบปกติ และจากการสัมภาษณ์นักเรียน พบว่า นักเรียนทั้งหมดยุติว่าการเรียนด้วยเกมพีเคชั่นนั้นสนุก น่าสนใจ และทำให้รู้สึกผ่อนคลายในการเรียน และเห็นตรงกันว่าได้รับความรู้และทักษะที่เป็นประโยชน์ เช่น ทักษะการใช้เทคโนโลยีมือถือ การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา ตลอดจนนักเรียนส่วนใหญ่ รู้สึกว่าเนื้อหาที่สอนผ่านแนวทางนี้เข้าใจง่าย ผู้เรียนจึงรู้สึกว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างสนุก

ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผู้เรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ผู้เรียนมีความเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจองค์ประกอบของการเขียนกิจกรรม ช่วยให้เข้าใจการลำดับข้อความในการเขียนเชิงกิจกรรม รวมถึงช่วยให้มีแนวทางในการเขียนงานเขียนเชิงกิจกรรมต่าง ๆ ตลอดจนฝึกกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างสม่ำเสมอ และช่วยฝึกกระบวนการทำงานซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ของอินทร์วุธ เกษตรชนม์ (2551) ที่พบว่าการสอนเขียนตามแนวคิดอรรถฐานเป็นแนวทางให้ผู้เรียนได้ฝึกและใช้ความคิดอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ยศชวิน กุลด้วง (2568) ซึ่งศึกษาการพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานในรายวิชาภาษาไทยเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนความเรียง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ช่วยส่งเสริมความสามารถในการเขียนความเรียงได้ เนื่องจากการให้ผู้เรียนได้ฝึกวิเคราะห์หรือหลักการของภาษาจากตัวอย่างงานเขียนแต่ละประเภทจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจรูปแบบและองค์ประกอบของงานเขียนรูปแบบ ต่าง ๆ แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจองค์ประกอบของการเขียนกิจกรรม และสามารถสร้างสรรค์งานเขียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการที่ผู้เรียนได้วิเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญของเขียน แล้วสรุปความเข้าใจนำไปพัฒนาการเขียนประเภทต่าง ๆ

ด้านประโยชน์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ผู้เรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด ผู้เรียนมีความเห็นว่า การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้สึกเชิงบวกต่อการเขียนเชิงกิจกรรม ช่วยให้มีความแนวทางในการเขียนเชิงกิจกรรม รวมถึงช่วยให้มีโอกาสได้ฝึกฝนการเขียนเชิงกิจกรรม ตลอดจนผู้เรียนสามารถนำความรู้เรื่องอรรถฐานไปปรับใช้ในงานเขียนอื่น ๆ ได้ และเห็นว่าความสามารถด้านการเขียนมีประโยชน์ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ขนิษฐา บุญชัย (2566) ซึ่งผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคการเขียนรอบวงช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนสารคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และผู้เรียนมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับดีมาก โดยเห็นว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานช่วยให้นักเรียนมีแนวทางในการเขียนมีโอกาสในการฝึกฝนการเขียน มีความรู้สึกเชิงบวกต่อการเขียน สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการเขียนประเภทอื่นได้ตลอดจนเห็นว่าความสามารถด้านการเขียนมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิตประจำวันในระดับมากที่สุด

จากผลการวิจัยจึงสรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมพีเคชั่นช่วยพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงกิจกรรมของนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ และผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพมีความคิดเห็นต่อการจัดการเรียนรู้ในระดับมากที่สุด ดังผลการวิจัยที่กล่าวไปข้างต้น

6. ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เห็นว่าจะเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้และการศึกษาในครั้งต่อไป ประกอบด้วยข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งต่อไป

6.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

6.1.1 ครูควรกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มประสิทธิภาพเพื่อให้ นักเรียนสามารถนำความรู้หรือความคิดเห็นมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในการเรียนรู้เรื่องการเขียนเชิงกิจธุระ

6.1.2 ครูควรคัดเลือกตัวอย่างงานเขียนเชิงกิจธุระที่มีความน่าสนใจ ทันสมัย ทันเหตุการณ์ และ สถานการณ์ปัจจุบัน ให้เหมาะกับกลุ่มประเภทวิชาของนักเรียน และมีองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ที่ชัดเจน เพื่อให้ ง่ายต่อการวิเคราะห์หรือรณลักษณะของงานเขียน

6.1.3 ครูควรมีการปรับเปลี่ยนของรางวัลที่มีความหลากหลายเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้ เพิ่มขึ้นขึ้นตลอดกิจกรรมการเรียนรู้

6.2 ข้อเสนอแนะเพื่อใช้ในการวิจัยครั้งต่อไป

6.2.1 การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ นักเรียนวิเคราะห์หรือรณฐานที่ปรากฏในตัวอยางงานเขียน ผ่านกลไกความสนุกของเกมกระตุ้นให้นักเรียนนำ แนวทางที่ได้ไปประยุกต์ใช้ ดังนั้นควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้พัฒนาความสามารถด้านการเขียน ประเภทอื่น ๆ เช่น การเขียนเรียงความ การเขียนรายงาน การเขียนโครงการ เป็นต้น

6.2.2 การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันเป็นแนวทางในการพัฒนา ความสามารถด้านภาษาที่มีความน่าสนใจ ควรมีการศึกษาแนวทางการนำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถ ฐานร่วมกับเทคนิคเกมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาความสามารถอื่น ๆ เช่น ความสามารถด้านการพูดใน โอกาสต่าง ๆ เป็นต้น

เอกสารอ้างอิง

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). เกมิฟิเคชัน (Gamification): โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม.

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

ชนิษฐา บุญชัย. (2566). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนสารคดีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานร่วมกับเทคนิคการเขียนรอบวง* [วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร].

ชนัตถ์ พูนเดช, & ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมิฟิเคชัน. *วารสาร ศึกษาศาสตร มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 331-339.

ทวีศักดิ์ ปิ่นทอง. (2555). *การพัฒนาทักษะการเขียน*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

ธนทร์รัฐ นาคทั้ง, และคณะ. (2566). ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษที่เน้นกระบวนการ: หลักการ ปัญหาและ การแก้ไข. *e-Journal of Education Studies, Burapha University*, 5(2), 1-15.

ธนเศรษฐ ชะวางกลาง, & พิษญาภา ชะวางกลาง. (2567). การส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้และ ความสามารถในการเขียนเชิงวิชาการของนักศึกษาผ่านบทเรียนเกมิฟิเคชันที่เน้นความท้า ทาย. *วารสารราชพฤกษ์*, 22(3), 222-237. <https://doi.org/10.14456/rpjnrru.2024.45>

เบญจกัศ จงหมื่นไวย, กริช กองศรีมา, แสงเพชร พระฉาย, สายสุนิย์ จัปโจร, & อธิญ ชุยกะเดื่อง. (2561). เกมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารวิชาการการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ*, 4(2), 34-43.

เมธี ธรรมวัฒนา. (2555). กลยุทธ์การสร้างแรงจูงใจที่มีประสิทธิภาพในชั้นเรียน. *วารสารศึกษาศาสตร มหาวิทยาลัยบูรพา*, 22(3), 17-26.

- ยศชวิน กุลด้วง, & ชัยเดช นาคสะอาด. (2568). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดอรรถฐานในรายวิชาภาษาไทย เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนความเรียง สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสาธิตสังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏ. *วารสารครุศาสตร์ปริทรรศน์*, 12(2), 1–13.
<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDMCU>
- วรวรรณ ศรียาภัย. (2557). *การเขียนเพื่อการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา สำนักมาตรฐานการอาชีวศึกษาและวิชาชีพ. (2567). *หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2567*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2546). การสอนมุ่งประสบการณ์ภาษา. *สารานุกรมศึกษาศาสตร์*, (30), 86–94.
- เสาวลักษณ์ รัตนวิชัย. (2550). *การสังเคราะห์ผลวิจัยของนิสิตระดับบัณฑิตศึกษาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนภาษาไทยและภาษาอังกฤษแบบมุ่งประสบการณ์ภาษา*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อินทร์วุธ เกษตรระชนม์. (2551). *ผลของการสอนการเขียนตามแนวคิดอรรถฐานที่มีต่อความสามารถในการเขียนเรียงความเชิงสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5* [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- Almacioglu, G., & Okan, Z. (2018). Genre-based approach to writing instruction for students at an English language and literature department. *Eurasian Journal of Applied Linguistics*, 4(1), 71–100. <https://doi.org/10.32601/ejal.460635>
- Christie, F., et al. (1987). Social processes in education: A reply to Sawyer and Watson (and others). In I. Reid (Ed.), *The place of genre in learning: Current debates* (pp. 58–82). Deakin University.
- Feez, S., & Joyce, H. (2002). *Text-based syllabus design*. NCELTR, Macquarie University.
- Figuerola-Flores, J. F. (2015). Using gamification to enhance second language learning. *Digital Education Review*, 27, 32–54.
- Huang, W. H.-Y., & Soman, D. (2013). *A practitioner's guide to gamification of education* (Research report series: Behavioural economics in action). Rotman School of Management, University of Toronto.
- Kapp, K. M. (2013). *The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice*. John Wiley & Sons.
- Lin, J. (2022). The effects of gamification instruction on the roles of perceived ease of learning, enjoyment, and useful knowledge toward learning attitude. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 21(2), 81–91.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1337923.pdf>
- Sulistio, B. (2024). Implementation of genre-based approach in teaching letter writing to seventh grade students at MTs Al Ihsan Condet, East Jakarta. *International Proceedings of Nusantara Raya*, 3(1), 332–337.
<https://proceedings.uinsaizu.ac.id/index.php/nuraicon/article/view/1174>