

การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์  
Communication English Language Teaching With the Gamification Concept  
With Online Learning

ภาสกร เรืองรอง - Passkorn Roungrong <sup>1</sup>

กิงกมล ศิริประเสริฐ - Kinggamon Siriprasert <sup>2</sup>

วันที่รับบทความ 5 กันยายน 2563

วันที่บทความแก้ไข 3 ธันวาคม 2563

วันที่ตอบรับบทความ 21 ธันวาคม 2563

### บทคัดย่อ

ในปัจจุบันสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ส่งผลต่อการจัดการเรียนการสอน และได้มีแนวทางจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้สอนต้องออกแบบแผนการสอน สื่อการสอน และการจัดการห้องเรียนผ่านเครือข่ายออนไลน์ เพื่อให้ทันกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนหรือแบบออนไลน์ต้องมีการสื่อสารระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ดังเช่น วิชาภาษาอังกฤษได้มีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ สำหรับเป็นแนวทางให้ผู้สอนภาษาอังฤษนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน วิชาภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นการสอนภาษาที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และสามารถใชภาษาอังฤษเป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อสารกับผู้อื่นได้ตามความต้องการในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งในชั้นเรียนและชีวิตประจำวัน โดยนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการมีส่วนร่วมทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวมีความกระตือรือร้นในการเรียน ควบคู่ไปกับการเรียนในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งสามารถให้ผู้เรียนได้ศึกษาความรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายที่สามารถศึกษาได้ทุกสถานที่ และทุกเวลา

**คำสำคัญ:** การสอนภาษาอังกฤษ เกมมิฟิเคชัน

---

<sup>1</sup> รองศาสตราจารย์ ภาควิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

<sup>2</sup> นักศึกษามหาบัณฑิต สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มหาวิทยาลัยนครสวรรค์

## Abstract

At present, the situation of covid-19 disease outbreak Teachers must design lesson plans, teaching materials, and classroom management through online networks to keep up with the situation. Classroom or online instruction requires communication between teachers and learners, such as English language classes are taught in English communication. For English teachers to be used in English language teaching. This is a language teaching that focuses on learners. Allows learners to use language to communicate and can use English as a tool to communicate with others according to their needs in different situations, both in class and daily life. To encourage students to participate, the learner is active in their enthusiasm for learning, along with online learning that can allow students to learn knowledge from a variety of media and learning resources to be able to study at any location and at any time.

**Keywords:** English Teaching, Gamification

## บทนำ

จากสถานการณ์ที่มีการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อโควิด 19 ที่ประเทศจีนเมื่อเดือนธันวาคม 2562 (คู่มือการจัดการโรงเรียนรับมือโควิด-19, 2563) ทำให้ประเทศไทยได้รับผลกระทบต่อการดำเนินธุรกิจทุกประเภท ทั้งธุรกิจสินค้าอุปโภคบริโภค รวมถึง อุตสาหกรรมบริการ ตลอดจนการดำเนินชีวิตประจำวันของคนในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้ ยังส่งผลกระทบต่อระบบการจัดการเรียนการสอนของไทยในทุกระดับชั้น ทำให้สถานการศึกษาต้องถูกปิด เพื่อลดช่องทางการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส ขณะที่รัฐบาลได้ออกประกาศและมีมาตรการเฝ้าระวังเพื่อป้องกันการแพร่กระจายของเชื้อไวรัส อาทิ ประกาศสถานการณ์ฉุกเฉินในพื้นที่ทั่วราชอาณาจักร กำหนดให้เว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ห้ามการใช้อาคารสถานที่ของโรงเรียนและสถาบันการศึกษาทุกประเภท เพื่อจัดการเรียนการสอน การสอบ ฝึกอบรม หรือการทำกิจกรรมใด ๆ ที่มีผู้เข้าร่วมเป็นจำนวนมาก และให้จัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและโปรแกรมออนไลน์ต่าง ๆ

ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551) ได้ให้ความสำคัญของการปฏิรูปการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) โดยมีการปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น เพื่อให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์และใช้งานได้ในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ และการศึกษาต่อในระดับสูง ในการจัดการเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารนั้นจะเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยผู้สอนพยายามสอนให้ผู้เรียนมีความสามารถในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วและมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้ตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารมาใช้ในการสอนวิชาภาษาอังกฤษ (คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ, 2551) ผู้สอนต้องคำนึงถึงธรรมชาติของการสื่อสารซึ่งสามารถแยกทักษะการสื่อสารออกเป็น 4 ทักษะใหญ่ ๆ ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการเขียน จึงจำเป็นต้องมีแนวทางในการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยเน้นให้ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ โดยผู้สอนจำเป็นต้องเลือกใช้วิธีสอนและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย

ความสนใจและความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนภาษาและเกิดการพัฒนารเรียนภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ และอาจส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของผู้เรียนด้วย

ในปัจจุบันได้นำเกมมาใช้ในการเรียนการสอนมากขึ้น ผู้เขียนได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการเรียนบนออนไลน์มาพัฒนาทักษะการสื่อสาร ซึ่งเป็นการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันจะมีภารกิจให้ผู้เรียนทำ หากทำภารกิจสำเร็จผู้เรียนจะได้รับคะแนนของภารกิจนั้น เพื่อนำคะแนนรวมไปจัดอันดับบนกระดานคะแนน เมื่อผู้เรียนเห็นการเปรียบเทียบกับผู้เรียนคนอื่น ๆ จะก่อให้เกิดแรงจูงใจในการทำภารกิจให้สำเร็จ ผู้เรียนสามารถเข้าไปเรียนรู้ ผักผ่อน และทำข้อสอบได้ด้วยตนเอง เกิดความสะดวกและเข้าถึงได้อย่างรวดเร็ว ทุกสถานที่ ทุกเวลา เป็นการสร้างการศึกษาตลอดชีวิตได้อีกด้วย

จากที่ได้กล่าวมาผู้เขียนมีความสนใจที่จะนำเสนอแนวทางการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับการเรียนบนออนไลน์ ในสถานการณ์การระบาดของโควิด 19 ให้ผู้สอนภาษาอังกฤษนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และพัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยผู้เขียนจะนำเสนอแนวคิดทฤษฎี รวมถึงความคิดเห็นของผู้เขียนนำเสนอโดยผ่านการวิเคราะห์ โดยมีประเด็นที่ผู้เขียนศึกษาอยู่ 5 ประเด็น คือ สถานการณ์การระบาดของโควิด 19 การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร แนวคิดเกมมิฟิเคชัน การเรียนบนออนไลน์ และแนวทางการนำไปใช้

## 1. การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นการมุ่งเน้นผู้เรียนให้สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ กิจกรรมที่ใช่ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนาความสามารถด้านการสื่อสารของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนเพื่อการสื่อสารหลายคนได้เสนอแนวคิดและความหมายการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารไว้ ดังนี้

Savignon (1998, p. 8-9) กล่าวว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร คือ การที่ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อความหมายได้ในสถานการณ์จริงที่เกิดขึ้นได้ตลอดเวลา โดยผ่านกระบวนการในการแสดงความคิดเห็น การตีความ และการเจรจาสื่อความอย่างต่อเนื่องรวมถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย

อรุณี วิริยะจิตรา (2532, หน้า 48) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการสอนภาษาที่เน้นหน้าที่ของภาษา โดยเอาภาษามาแยกแยะว่าทำหน้าที่อะไรได้บ้าง แล้วจึงสอนการใช้ภาษาแบบนั้น ๆ แก่ผู้เรียน เป็นการนำเอาภาพรวมของภาษามาให้ผู้เรียนได้รับรู้

กระทรวงศึกษาธิการ (2544, หน้า 3) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความสามารถในการสื่อสารเป็นภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น ไม่ใช่เพียงการแค่การจดจำคำศัพท์และรูปประโยคในภาษา ผู้เรียนต้องใช้ภาษาได้คล่อง เข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา และตระหนักถึงวิธีการที่จะนำภาษาและวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างปฏิสัมพันธ์สังคม

จากความหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร ผู้เขียนสามารถอธิบายได้ว่าเป็นการสอนที่ต้องคำนึงถึงผู้เรียนได้สื่อสาร กิจกรรมและภาระงานต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อสารจริง โดยไม่เน้นเฉพาะโครงสร้างทางภาษาเท่านั้น แต่ยังเป็นการนำเอาโครงสร้างทางภาษามาใช้ในการสื่อสารในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่วและเหมาะสม นอกจากความหมายของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารแล้ว องค์ประกอบของความสามารถในการสื่อสาร

ก็มีความสำคัญ เพราะผู้สอนจะได้ทราบว่าความสามารถของการสื่อสารต้องเน้นความสามารถในด้านใดบ้าง ผู้สอนจะได้จัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### 1.1 แนวคิดการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ภาษา คือ เครื่องมือในการสื่อสารและเป้าหมายของการสอนภาษา เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถในการสื่อสาร โดยนำภาษาอังกฤษไปใช้ในสถานการณ์จริง จะต้องมีแนวคิดที่สามารถนำไปใช้กับผู้เรียนได้และทำให้ผู้เรียนสามารถสื่อสาร ได้ต่อบรรยากาศได้มากกว่าจำหลักโครงสร้าง หรือการจำคำศัพท์

จากที่ผู้เขียนได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมีนักวิชาการหลายท่านได้เสนอแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารภาษาอังกฤษ ดังนี้

สมิตรา อังวัฒนกุล (2540, หน้า 34) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการเรียนการสอนที่ไม่ได้ให้ผู้เรียนเรียนรู้เฉพาะรูปแบบหรือโครงสร้างทางภาษาเท่านั้น แต่เป็นการมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปใช้ได้จริงตามสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน

สมยศ เม่นแย้ม (2543, หน้า 26) ได้กล่าวว่า การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เป็นการสอนที่เน้นการใช้ภาษาของผู้เรียนเป็นหลัก โดยอาศัยหลักการของภาษาศาสตร์สังคม (Sociolinguistics) ซึ่งว่าด้วยเนื้อบริบท (Context) ภาษาและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันในแต่ละชุมชนอาจมีการใช้ภาษาที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อม

กระทรวงศึกษาธิการ (2544, หน้า 132) ได้กล่าวว่าการสอนภาษาตามแนวการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารเป็นการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญจัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการใช้ความคิดของผู้เรียน โดยเริ่มจากการฟังไปสู่การพูด การอ่าน การจับใจความสำคัญ ทำความเข้าใจ จดจำแล้วนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้จากแนวคิดของการสอนการสื่อสาร มีเป้าหมายให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสื่อสารได้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นหลักการจัดการเรียนการสอนตามทฤษฎีการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญวิธีการสอนภาษาจะเน้นพัฒนาการความสามารถของผู้เรียนในการใช้ภาษา ที่ใกล้เคียงกับสถานการณ์ที่เป็นจริงมากที่สุด แม้จะให้ความสำคัญแก่ความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) แต่มิได้ละเลยเรื่องความถูกต้องของภาษา (Accuracy)

จากแนวคิดการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร ผู้เขียนสามารถอธิบายได้ว่าผู้สอนควรมุ่งให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กัน โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญคือผู้เรียนจะต้องสามารถสื่อสารในสถานการณ์จริง การสอนภาษาเพื่อให้ผู้เรียนสื่อสารได้จริงนั้น ผู้เรียนเรียนต้องมีความเข้าใจในตัวภาษา รวมทั้งต้องมีการฝึกปฏิบัติการสื่อสารที่เพียงพอ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารได้อย่างคล่องแคล่วในการใช้ภาษา (Fluency) และความถูกต้อง (Accuracy)

### 1.2 ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

ผู้สอนจำเป็นต้องเข้าใจขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเป็นอย่างดีเพื่อนำมาปรับใช้ในการสอนในทักษะการฟัง พูดอ่าน และเขียน โดยเริ่มจากการสร้างพื้นฐานให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจในภาษาที่จะสื่อสารในขั้นนำเสนอเนื้อหา สร้างความมั่นใจให้ผู้เรียนมีความกล้าในการสื่อสารในขั้นการฝึกและขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร เพื่อให้ผู้เรียนมีความพร้อมที่จะสื่อสารอย่างมีความหมาย และวิธีการดำเนินการในแต่ละขั้นตอนมีดังต่อไปนี้กรมวิชาการ (2545, หน้า 111)

1.2.1 ขั้นการนำเสนอเนื้อหา (Presentation) ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ การนำเสนอเนื้อหาใหม่ จัดเป็นขั้นตอนการสอนที่สำคัญขั้นหนึ่ง ในขั้นนี้ผู้สอนจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียน ซึ่งนับเป็นการเริ่มต้นการเรียนรู้มีการนำเสนอเนื้อหาใหม่ โดยจะมุ่งเน้นการให้ผู้เรียนได้รับรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย

และรูปแบบภาษาที่ใช้กันจริง โดยทั่วไปรวมทั้งวิธีการใช้ภาษาไม่ว่าจะเป็นด้านการออกเสียง ความหมาย คำศัพท์ และโครงสร้างไวยากรณ์ที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการเรียนรู้กฎเกณฑ์

1.2.2 **ขั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice)** ขั้นการฝึกปฏิบัติเป็นขั้นตอนที่ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาที่จะเรียนรู้ใหม่ในลักษณะของการฝึกแบบควบคุมหรือชี้แนะ (Controlled Practice/Directed Activities) โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำ ในการฝึกไปสู่การฝึกแบบค่อย ๆ ปล่อยให้ทำเองมากขึ้น เป็นแบบกึ่งควบคุม (Semi-Controlled) การฝึกแบบนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจดจำรูปแบบของภาษาได้ จึงเน้นที่ความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก แต่มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และวิธีการใช้รูปแบบนั้น ๆ ก่อน จนได้รูปแบบภาษา แล้วค่อยเปลี่ยนสถานการณ์ไปเพื่อฝึกการใช้โครงสร้างประโยคตามบทเรียน ทั้งนี้ ผู้สอนต้องให้ข้อมูลป้อนกลับด้วย เพื่อให้ผู้เรียนรู้ว่าตนใช้ภาษาได้ถูกต้องหรือไม่ นอกจากนี้อาจตรวจสอบความเข้าใจด้านความหมาย ต่อจากนั้นจึงให้ฝึกด้วยการเขียน (Written) เพื่อเป็นการฝึกความแม่นยำในการใช้

1.2.3 **ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production)** ขั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารนับเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุดขั้นหนึ่ง เพราะการฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารเปรียบเสมือนการถ่ายโอนการเรียนรู้ภาษาจากสถานการณ์ในชั้นเรียนไปสู่การนำภาษาไปใช้จริงนอกชั้นเรียน การฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารโดยทั่วไป มุ่งหวังให้ผู้เรียนได้ลองใช้ภาษาในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จำลองจากสถานการณ์จริง หรือที่เป็นสถานการณ์จริงด้วยตนเอง โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น การฝึกใช้ภาษาในลักษณะนี้มีประโยชน์เพราะสามารถช่วยให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนได้รู้ว่า ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้ภาษาไปแล้วมากน้อยเพียงใด สามารถนำไปปรับใช้ตามความต้องการของตนเองแค่ไหน ซึ่งการที่จะถือว่าผู้เรียนได้เรียนรู้ไปแล้วอย่างแท้จริงก็คือ การที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้เองโดยอิสระ ภายใต้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่พบในชีวิตจริง นอกจากนี้ผู้เรียนจะได้มีโอกาสนำความรู้ทางภาษาที่เคยเรียนแล้วมาใช้เป็นประโยชน์อย่างเต็มที่ในการฝึกในขั้นตอนนี้ เพราะผู้เรียนไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาตามรูปแบบที่กำหนดมาให้เหมือนดังการฝึกในขั้นการฝึกและการได้เลือกใช้ภาษานี้เอง จะช่วยสร้างความมั่นใจในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้แก่ผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

ขั้นตอนในการดำเนินการเรียนการสอน ผู้เขียนสามารถอธิบายได้ว่าเป็นขั้นที่สำคัญของผู้สอน ซึ่งต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและเน้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารของผู้เรียนมากกว่าเน้นถึงหลักเกณฑ์การใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร และให้ความสำคัญกับความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาและความถูกต้องไปพร้อม ๆ กัน จึงต้องเน้นการทำกิจกรรมเพื่อการฝึกฝนการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้ใกล้เคียงสถานการณ์จริงมากที่สุด เช่นมีการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้สนทนาโต้ตอบกันเป็นคู่ กลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ มีการสวมบทบาท และการเล่นเกม เป็นต้น

## 2. แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

### 2.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคและองค์ประกอบของเกมที่ทำให้เกิดแรงดึงดูดความน่าสนใจ สร้างความตื่นเต้น ทำทนาย เพื่อสร้างพฤติกรรมที่ผู้ใช้ต้องการ โดยมีนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้มากมาย ดังนี้

จิตทิพย์ ณ สงขลา ได้ให้แนวคิดเกมมิฟิเคชันว่า เป็นการประยุกต์องค์ประกอบหลักของเกมให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกมเพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ การใช้พฤติกรรมตอบสนองของผู้เรียนด้วยกลไกของเกมเป็นการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ กล่าวคือ การได้รับสิ่งตอบแทน (Rewards) การต้องการการ

ยอมรับ (Status/Respect) การประสบความสำเร็จ (Achievement) การได้แสดงออกในตัวตน (Self-expression) ความต้องการชัยชนะในการแข่งขัน (Competition) และความเอื้ออาทร (Altruism) เวลา (Elapse Time) และผลย้อนกลับ (Feedback) เมื่อใช้สิ่งแวดล้อมเหล่านี้จึงทำให้เกิดการเข้าสังคม การเรียนอย่างรอบรู้ มีการแข่งขันความสำเร็จมีสถานภาพตัวตน การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ได้แก่ คะแนน (Points) สัญลักษณ์ความสำเร็จ (Achievements Badges) ระดับความสำเร็จ (Levels) เป้าหมาย (Goals) สิ่งตอบแทนเสมือน (Virtual Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) และการมอบเป็นการกุศล (Gifting and Charity)

ซันต์ล พูนเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์ กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่นเกม มาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยแนวคิดนี้เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ได้รับความนิยมและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากในภาคธุรกิจ รวมทั้งในวงการการศึกษา ได้มีการศึกษาวิจัยเพื่อนำเอาแนวคิดนี้มาช่วยยกระดับคุณภาพของผู้เรียนเช่นกัน การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการการเรียนรู้เป็นหนึ่งในวิธีการและเทคโนโลยีทางการศึกษาที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

อรัธวี เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอรัมย์, และสำราญ ผลดี ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันว่า เป็นแนวคิดของการนำองค์ประกอบของเกมไม่ว่าจะเป็นแต่ระดับที่เล่น เก็บค่าประสบการณ์ ผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับของรางวัลและเพิ่มสถานะให้เก่งขึ้นกว่าเดิมมาปรับใช้ในสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่นอกเหนือจากเกม ซึ่งรวมไปถึงการตลาดและกลยุทธ์ทางดิจิทัลต่าง ๆ การนำเอาแนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกมมาประยุกต์ใช้ในการจูงใจ และทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง ส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของการจำลองสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนได้เล่นและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

จากความหมายของเกมมิฟิเคชันดังกล่าวสรุปได้ว่า เกมมิฟิเคชัน คือ การนำแนวคิดและรูปแบบของการเล่นเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมต่างๆที่ต้องการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยใช้ความสนุกสนานและความน่าตื่นเต้นของเกมมาใช้เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่เราต้องการ

## 2.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

เป้าหมายสูงสุดของเกมมิฟิเคชัน คือ ต้องการให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามความต้องการของผู้สร้าง โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

Kapp (2012) กล่าวถึง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่า ประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 9 องค์ประกอบ ดังนี้

2.2.1 เกมเป็นฐาน (Game-based) เกมถือเป็นโครงสร้างหลักของเกมมิฟิเคชันซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสร้างระบบที่นักเรียนผู้เล่นหรือผู้ใช้งานมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ทำทลายภายใต้กฎเกณฑ์การติดต่อสื่อสารและการตอบสนองของระบบซึ่งส่งผลก่อให้เกิดปฏิริยาทางอารมณ์เพื่อสร้างกิจกรรมที่ผู้ใช้ต้องการที่จะทุ่มเทความสามารถเวลาและพลังงานของตน

2.2.2 กลไกของเกม (Mechanics) กลไกของการเล่นเกม ประกอบไปด้วย ระดับ (Levels) ได้รับเหรียญตรา แต้มพิเศษ คะแนน และการจำกัดเวลา

2.2.3 สุนทรียภาพ (Aesthetics) ส่วนติดต่อผู้ใช้ของระบบจะต้องน่าสนใจ และสื่อถึงประสบการณ์ที่ผู้ใช้งานจะได้รับ ซึ่งส่งผลอย่างมากต่อความสมัครใจในการใช้ระบบที่พัฒนาด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

2.2.4 แนวความคิดแบบเกม (Game Thinking) ถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ แนวความคิดแบบเกมนี้คือการคิดเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตประจำวันไปใช้ในกิจกรรมซึ่งมีองค์ประกอบของการแข่งขัน การร่วมมือ การสืบเสาะค้นหา และการดำเนินเรื่อง

2.2.5 มีส่วนร่วม (Engage) เป้าหมายที่ชัดเจนของกระบวนการที่ออกแบบโดยเกมมิฟิเคชัน คือเพื่อให้ได้รับความสนใจจากผู้ใช้และทำให้ผู้ใช้เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการกับกระบวนการนั้น พฤติกรรมการมีส่วนร่วมของผู้ใช้จะเป็นเป้าหมายหลักของเกมมิฟิเคชัน

2.2.6 กลุ่มเป้าหมาย (People) เป็นไปได้ทั้งนักเรียน กลุ่มลูกค้าหรือผู้ใช้ ซึ่งกลุ่มคนเหล่านี้จะถูกจูงใจให้เข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการหรือกิจกรรมที่ออกแบบขึ้นส่งผลให้เกิดการกระทำต่อไป

2.2.7 การกระตุ้นการกระทำ (Motivate Action) แรงจูงใจ คือ กระบวนการของการใช้พลังงานและความสนใจอย่างมีทิศทาง โดยมีเจตนาเพื่อให้เกิดพฤติกรรมหรือการกระทำตามมา ความท้าทายของกิจกรรมต้องไม่ยากหรือง่ายจนเกินไป การสร้างให้เกิดกระบวนการมีส่วนร่วมในการทำงานหรือกิจกรรมถือเป็นอีกหนึ่งหลักสำคัญของเกมมิฟิเคชัน

2.2.8 ส่งเสริมการเรียนรู้ (Promote Learning) เกมมิฟิเคชันสามารถนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น การให้คะแนนสำหรับการทำกิจกรรม การแนะนำข้อเสนอแนะเพื่อแก้ไขข้อผิดพลาด การกระตุ้นการทำงานร่วมกันด้วยกิจกรรมที่ออกแบบ โดยผสมผสานเกมมิฟิเคชันที่ทั้งส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้

2.2.9 การแก้ปัญหา (Solve Problems) เกมมิฟิเคชันมีศักยภาพสูงที่ช่วยในการแก้ปัญหาธรรมชาติของเกมที่มุ่งเน้นความร่วมมือในการแก้ปัญหาเป็นกลุ่ม รวมถึงธรรมชาติของเกมด้านการแข่งขันซึ่งเป็นแรงจูงใจให้สมาชิกในกลุ่มพยายามที่จะแก้ไขปัญหาให้ดีที่สุด เพื่อให้สามารถไปถึงเป้าหมายหรือเพื่อที่จะเป็นผู้ชนะ

Diggelen (2012) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันโดยมีองค์ประกอบ ดังนี้

(1) เหรียญตรายศ (Badges) เป็นการให้รางวัลเมื่อผู้ใช้งานผ่านภารกิจหรือเงื่อนไขกฎเกณฑ์ตามที่ระบบได้กำหนดไว้แสดงให้เห็นว่าคุณค่าที่ได้รับนั้นผ่านกิจกรรมนั้น

(2) การชักชวนทางสังคม (Social Triggers) เป็นการสร้างเครือข่ายทางสังคมโดยการบอกต่อของผู้ใช้งาน

(3) ทำเนียบผู้ชนะ (Leader Boards) ตารางแสดงคะแนนผู้ที่มีคะแนนสูงสุดภายในระบบเพื่อให้ผู้ใช้ระบบเกิดแรงจูงใจและแรงกระตุ้นที่ต้องการเป็นผู้นำภายในระบบ

(4) การมีส่วนร่วม (Social Integration) การร่วมทำกิจกรรมร่วมกันภายในกลุ่มหรือร่วมกันทำภารกิจต่าง ๆ ที่มีอยู่ในระบบ

(5) เงินเสมือนจริง (Virtual Currency) เป็นการใช้จ่ายเงินภายในระบบเป็นเงินเสมือนจริงนำไปใช้ในการซื้ออุปกรณ์สิ่งของต่าง ๆ ภายในระบบ

(6) การแข่งขัน (Challenges) การจัดการแข่งขันระหว่างบุคคลหรือแข่งขันกันเป็นกลุ่ม

(7) ของรางวัล (Virtual Gifts) การให้ของขวัญเสมือนจริงภายในระบบเพื่อเป็นแรงจูงใจให้แก่ผู้ใช้งาน

(8) การรายงานความก้าวหน้าของความสำเร็จ (Organization Goals) รายงานความก้าวหน้าของบุคคลในการเข้าใช้งานระบบ เช่น ระบุภารกิจที่สำเร็จ ระบุระยะเวลาที่ใช้งานในระบบ เป็นต้น

(9) เพื่อน (Friends) การเพิ่มสมาชิกเพื่อการแลกเปลี่ยนข้อมูลหรือสนทนากันภายในระบบทั้งเป็นส่วนตัวและเป็นแบบสาธารณะ

จุฑามาศ มีสุข (2558) กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่าประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ คือ

- (1) แนวคิดและกลไกของเกม
- (2) พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้
- (3) ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย
- (4) รางวัลจูงใจ
- (5) หลักเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมอันเป็นผลที่เกิดขึ้น

พิชญะ โขภพล (2558) กล่าวถึง องค์ประกอบระบบเกมมิฟิเคชันที่สมบูรณ์ ดังนี้

- (1) ระบบการให้รางวัลเพื่อสร้างแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนหรือผู้เล่น มีระบบเครือข่ายหรือสังคมให้ผู้  
เล่นมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น
- (2) ระบบการแข่งขันและแสดงทำเนียบผู้มีคะแนนสูงสุด เพื่อสร้างแรงกระตุ้นและกำลังใจ
- (3) มีระบบการรายงานความก้าวหน้าของผู้ใช้งานให้ทราบถึงจุดเด่น จุดด้อย และปัญหาของ  
ตนเอง

จากที่ศึกษาองค์ประกอบของนักวิชาการนั้น ผู้ออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันต้องคำนึงถึงซึ่ง  
องค์ประกอบแต่ละส่วนมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน การสร้าง การแก้ไข หรือเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบใด  
องค์ประกอบหนึ่งย่อมส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าความสำเร็จในการนำแนวคิด  
เกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ต้องเข้าใจองค์ประกอบแต่ละข้อด้วย

### 3.3 การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา

ในด้านการศึกษาได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมี  
เป้าหมายหลัก คือ ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากเข้ามาเรียนรู้และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง  
ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษา ดังนี้

Huang และ Soman (2013) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษาไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและเนื้อหาที่ใช้ ทำความเข้าใจเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมาย ศึกษา  
ลักษณะต่าง ๆ เช่น ช่วงอายุ ความสามารถในการเรียนรู้ ความสนใจ ทักษะพื้นฐานที่มีของกลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น  
นอกจากนั้นควรศึกษาบริบทต่าง ๆ ในการจัดการเรียนรู้ด้วย เช่น ขนาดของกลุ่มผู้เรียน ระยะเวลา  
และความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีแต่ละประเภท เป็นต้น

ขั้นที่ 2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเป้าหมายของการเรียนรู้ โดยกำหนดจุดหมายที่ผู้สอน  
ที่ต้องการให้ผู้เรียนไปถึง เช่น ผ่านการทดสอบ สามารถแก้ปัญหาที่กำหนดให้ได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 กำหนดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ จัดโครงสร้างประสบการณ์เรียนรู้ โดยกำหนดลำดับ  
ของการเรียนรู้ ซึ่งควรพิจารณาจากลำดับความสำคัญของเนื้อหา หรือความจำเป็นของเนื้อหาในแต่ละเรื่อง

ขั้นที่ 4 กำหนดทรัพยากร ระบุทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ โดยคำนึงถึงแหล่งทรัพยากรที่มีอยู่ใน  
ปัจจุบันและทรัพยากรที่จำเป็นต้องจัดหาเพิ่มเติมสำหรับใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงพิจารณาถึง  
งบประมาณที่จำเป็นต้องใช้

ขั้นที่ 5 การประยุกต์ใช้กลไกของเกมมิฟิเคชัน

กำหนดส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ใช้ โดยพิจารณาถึงการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการ  
การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันอาจจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มที่เกี่ยวข้องกับ  
การพัฒนาตนเอง (Self-element) เช่น แด้มสะสม ระดับชั้น เหรียญรางวัล สินค้าเสมือนจริง และ (2) กลุ่มที่



เกี่ยวข้องกับผู้อื่น (Social-element) เช่น กระดานผู้นำ การแข่งขันกัน การร่วมกันทำกิจกรรม การแบ่งปันข้อมูลส่วนตัว

ดังนั้น การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในด้านการศึกษาด้านการจัดการเรียนรู้ส่งผลทางบวกต่อผลลัพธ์ในการเรียนของผู้เรียนในหลายด้าน เช่น ช่วยฝึกทักษะในการแก้ปัญหาและการตัดสินใจของผู้เรียนให้สูงขึ้น เสริมสร้างจินตนาการ และส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการเรียน

### 3. การเรียนรูปแบบออนไลน์

#### 3.1 ลักษณะสำคัญของการเรียนรูปแบบออนไลน์

ถนอมพร เลหาจรัสแสง (2545 อ้างถึงใน วลีรัตน์ เกิดวิชัย, 2552, หน้า 13-14) ได้กล่าวว่า บทเรียนออนไลน์ที่ดีประกอบไปด้วยลักษณะสำคัญ ดังนี้

3.1.1 ทุกที่ทุกเวลา (Anywhere, Anytime and Anybody) คือ นักเรียนจะเป็นใครก็ได้ มาจากที่ใดก็ได้ และเรียนเวลาใดก็ได้ตามความต้องการของนักเรียน เพราะหน่วยงานได้เปิดเว็บไซต์ให้บริการตลอด 24 ชั่วโมง รวมทั้งบริการจัดทำเป็นชุด CD เพื่อใช้ในลักษณะ Offline ให้กับโรงเรียนหรือสถานศึกษาที่สนใจแต่ยังไม่พร้อมในระบบอินเทอร์เน็ต

3.1.2 วิตทัศน์อันจะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

3.1.3 ไม่ใช่เส้นตรง (Non-linear) นักเรียนสามารถเลือกเรียนเนื้อหาที่น่าสนใจได้ตามความต้องการ

3.1.4 ปฏิสัมพันธ์ (Interactive) ด้วยความสามารถของเอกสารเว็บที่มีจุดเชื่อมต่อ (Links) ยอมทำให้เนื้อหาที่มีลักษณะโต้ตอบกับผู้ใช้โดยอัตโนมัติอยู่แล้ว และนักเรียนยังเพิ่มสวนติดต่อกับวิทยากรผ่านระบบเมล Microsoft Messenger ทำให้นักเรียนกับวิทยากรสามารถติดต่อกันได้อย่างรวดเร็ว

3.1.5 การตอบสนองทันทีทันใด (Immediate response) หมายถึง บทเรียนออนไลน์ควรมีการออกแบบให้มีการทดสอบ การวัดผลและการประเมินผล ซึ่งให้ผลป้อนกลับโดยทันทีแก่นักเรียนไม่ว่าจะอยู่ในลักษณะของแบบทดสอบก่อนเรียนหรือแบบทดสอบหลังเรียน เป็นต้น

กนกวรรณ เพ็ญวิจารณ์ (2549, หน้า 17) ได้สรุปว่า บทเรียนออนไลน์เป็นรูปของส่วนหนึ่งของชุดสื่อประสม (Multimedia Package) บทเรียนเหล่านี้จะเป็นแบบใดแบบหนึ่งในสามแบบ คือ บทเรียนแบบเรียงลำดับเส้นตรง บทเรียนโปรแกรมแบบแตกแขนง และบทเรียนโปรแกรมแบบแอดจังทีฟ

ระวีวรรณ ศรีคร่ามครัน (2555, หน้า 33) ได้กล่าวว่าลักษณะของบทเรียนออนไลน์จะเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี “E” นอกเหนือจากจะหมายถึง Electronics แล้ว ยังอาจหมายถึง Extend, Expand และ Explore ซึ่งในแต่ละความหมายนั้นจะเกี่ยวข้องกับการเรียน การศึกษาทางไกล นักเรียนสามารถศึกษาและแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องศึกษาในชั้นเรียนในลักษณะของ Face to Face เช่นเดียวกับการสอนแบบปกติ

ลัดดาวัลย์ ศรีวิลาส (2555, หน้า 31) ได้สรุปความหมายลักษณะของบทเรียนออนไลน์ว่า เป็นรูปแบบการเรียนที่เกิดขึ้นเพื่อตอบสนองการเรียนทางไกล โดยนักเรียนจะต้องศึกษาเนื้อหาจากสื่อการเรียนการสอนทางคอมพิวเตอร์ที่ได้รับการออกแบบและพัฒนาอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อใช้ในการนำเสนอเนื้อหาความรู้ในลักษณะของเครือข่าย 3 ประการ ได้แก่ การนำเสนอ การสื่อสาร และการปฏิสัมพันธ์ โดยมีบทเรียนและเครื่องมือช่วยในการเรียนการสอนอยู่บนเว็บ เครื่องมือที่ช่วย ได้แก่ ระบบอีเมล (E-Mail) ที่ช่วยในการติดต่อสื่อสาร

สรุปลักษณะของบทเรียนออนไลน์เป็นรูปแบบการเรียนการสอนการเรียนทางไกลสามารถตอบสนองได้ทันทีทันใด โดยผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตหรือทางเว็บ สามารถแสวงหาความรู้ด้วยตนเองโดยไม่จำเป็นต้องศึกษาในชั้นเรียน

### 3.2 ประโยชน์ของการเรียนการสอนบนออนไลน์

ธนเดช ลีเลิศธนกุล (2555, หน้า 2) ได้กล่าวว่าคุณประโยชน์ของบทเรียนออนไลน์ไว้ ดังนี้

3.2.1 ยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและสะดวกในการเรียน การเรียนการสอนผ่านระบบ E-Learning นั้นง่ายต่อการแก้ไขเนื้อหาและกระทำได้ตลอดเวลา เพราะสามารถกระทำได้ตามใจของผู้สอน เนื่องจากระบบการผลิตจะใช้คอมพิวเตอร์เป็นองค์ประกอบหลัก นอกจากนี้นักเรียนก็สามารถเรียนโดยไม่จำกัดเวลาและสถานที่

3.2.2 เข้าถึงได้ง่าย นักเรียนและผู้สอนสามารถเข้าถึง E-Learning ได้ง่าย โดยส่วนมากจะใช้ Web Browser ของค่ายใดก็ได้ (แต่ทั้งนี้ต้องขึ้นอยู่กับผู้ผลิตบทเรียนอาจจะแนะนำให้ใช้ Web Browser แบบใดที่เหมาะสมกับสื่อการเรียนการสอนนั้น ๆ) นักเรียนสามารถเรียนจากเครื่องคอมพิวเตอร์ที่ใดก็ได้และในปัจจุบันนี้ การเข้าถึงเครือข่ายอินเทอร์เน็ตกระทำได้ง่ายขึ้นมากและยังมีค่าบริการอินเทอร์เน็ตที่มีราคาต่ำกว่าเมื่อก่อน

3.2.3 ปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยกระทำได้ง่าย เนื่องจากผู้สอนหรือผู้สร้างสรรค์งาน E-Learning จะสามารถเข้าถึง Server ได้จากที่ใดก็ได้ การแก้ไขข้อมูลและการปรับปรุงข้อมูลจึงทำได้ทันเวลาด้วยความรวดเร็ว

3.2.4 ประหยัดเวลา และค่าเดินทาง นักเรียนสามารถเรียนโดยใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องใดก็ได้ โดยไม่จำเป็นต้องไปโรงเรียนหรือที่ทำงาน รวมทั้งไม่จำเป็นต้องใช้เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องประจำก็ได้ ซึ่งเป็นการประหยัดเวลามาก การเรียนการสอนหรือการฝึกอบรมด้วยระบบ E-Learning นี้จะสามารถประหยัดเวลาถึง 50% ของเวลาที่ใช้ครูสอน หรืออบรม

สรุปได้ว่าประโยชน์ของบทเรียนออนไลน์ คือ ประหยัดเวลา เข้าถึงเนื้อหาได้ง่าย เรียนได้ทุกที่ทุกเวลา สามารถยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนเนื้อหาและสะดวกในการเรียน สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต อีกทั้งยังมีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับผู้สอนและเพื่อน ๆ อีกด้วย

## 4. แนวทางการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ในสถานการณ์การระบาดของโควิด 19

ในสถานการณ์การระบาดของโควิด-19 ได้มีมาตรการเพื่อป้องกันการแพร่กระจายของเชื้อไวรัส โรงเรียนจึงจำเป็นต้องมีข้อควรปฏิบัติสำหรับ ผู้สอน นักเรียน และผู้ปกครองได้ปฏิบัติตามเพื่อลดช่องทางการแพร่เชื้อไวรัส จากสถานการณ์ดังกล่าว ผู้สอนจึงมีแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบการเรียนออนไลน์ในสถานการณ์การระบาดของโควิด 19 เพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบัน โดยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา เป็นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นความสำคัญของผู้เรียน จัดลำดับการเรียนรู้เป็นขั้นตอนตามกระบวนการ โดยเริ่มจากการฟัง ไปสู่การพูด การอ่าน การจับใจความสำคัญ ทำความเข้าใจ จดจำ แล้วนำสิ่งที่เรียนรู้ไปใช้ ในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารสามารถกำหนดสถานการณ์เหมือนสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในการสื่อสารจากการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับสื่อ ผู้เรียนกับผู้สอน หรือผู้เรียนกับบุคคลอื่น ๆ นอกห้องเรียน โดยให้ความสำคัญกับหน้าที่ของภาษา บริบททางภาษาศาสตร์ และบริบททางสังคมหรือสถานการณ์ เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นกิจกรรมการสื่อสารที่ผู้เรียน

สามารถได้สื่อสารได้จริง ทั้งนี้ การออกแบบกิจกรรมที่จะให้ผู้เรียนกระตือรือร้น จึงนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบออนไลน์ มาช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติฝึกฝนการสื่อสารได้ทุกที่และทุกเวลา

เกมมิฟิเคชันกับรูปแบบออนไลน์เป็นการนำเอาแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่เกม โดยผู้สอนสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้ ทำให้กระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ การใช้เกมมิฟิเคชันกับรูปแบบออนไลน์ในการจัดการเรียนรู้เป็นวิธีการหนึ่งที่น่าสนใจ เป็นการเรียนการสอนที่ใช้หลักกลไกของเกม ทำให้ผู้เรียนมีความตื่นตัว มีความกระตือรือร้นในการเรียน โดยเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้กับรูปแบบออนไลน์ เช่น นักเรียนทุกคนมีแต้มสะสม โดยจะได้รับแต้มเพิ่มขึ้นจากการทำกิจกรรมต่าง ๆ สามารถดูคะแนนได้แบบออนไลน์ และผู้เรียนสามารถเห็นคะแนนของตนและเพื่อนร่วมชั้นได้ ดังนี้

1. เข้าชั้นเรียนออนไลน์ ได้รับ 10 แต้ม
2. ฟังบทสนทนา (สถานการณ์เกี่ยวกับการสื่อสาร) ได้รับ 10 แต้ม
3. เต็มคำหรือประโยคในบทสนทนา ได้รับ 20 แต้ม
4. ทำแบบฝึกหัดซึ่งเป็นการทบทวนเนื้อหาที่ได้เรียนผ่านมาแล้วทั้งหมด ได้รับ 30 แต้ม
5. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นบนกระดานแชทกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ได้รับ 30 แต้ม

โดยผู้เรียนแต่ละคนสามารถดูแต้มสะสม เหยียดรางวัล หรือของรางวัลที่ได้รับได้ทันทีที่แต่ละกิจกรรมสำเร็จ โดยมีการเรียงอันดับผู้นำ (20 อันดับแรก) และแผนภูมิแสดงระดับความก้าวหน้าได้ โดยผ่านระบบการจัดการเรียนรู้ นอกจากนี้เมื่อนักเรียนสะสมแต้มได้ครบทุก ๆ 100 แต้ม จะได้รับเงินเสมือน 1 สตรีมพอยท์ (Steam Points) ซึ่งสามารถนำไปแลกเปลี่ยนของรางวัลพิเศษต่าง ๆ ได้ เช่น ซื้อค่าใบเพื่อเป็นตัวช่วยสำหรับคำศัพท์ต่าง ๆ ซื้อเวลาเพิ่มเพื่อขยายระยะเวลาในการทำงาน เป็นต้น สุดท้ายแต้มสะสมของนักเรียนทุกคนจะถูกแปลงเป็นคะแนนในรายวิชาภาษาอังกฤษ เป็นต้น

Naomi McGrath and Leopold Bayerlein กล่าวถึง ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันในการเรียนการสอนแบบออนไลน์ คือ เกมมิฟิเคชันที่มีประสิทธิภาพไม่ได้มุ่งเน้นการวางเป้าหมาย และรางวัลให้มีความสำคัญเหนือเนื้อหา แต่เน้นวิธีการคิดที่ก่อให้เกิดปัญญาเพื่อผสมผสานกลไกของเกมเข้ากับการเรียนการสอนที่วางแผนเอาไว้แล้ว เกมมิฟิเคชันที่มีประสิทธิภาพจะมีอิทธิพลทางด้านจิตวิทยาและเทคโนโลยี สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ นอกเหนือจากการเล่นเกม วิธีการคิดแบบเกมมิฟิเคชันนั้นครอบคลุมถึงวิธีการต่าง ๆ ที่มากกว่าการให้รางวัล และการแสดงตารางผลคะแนน ซึ่งจำเป็นต้องมีความเข้าใจการสร้างแรงจูงใจและการออกแบบพฤติกรรมที่รอบคอบ โครงสร้างของหลักสูตรออนไลน์ รวมทั้งสื่อการเรียนรู้ การออกแบบเครื่องมือและข้อมูลเพื่อการศึกษา และเครื่องมือสื่อสารเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้จะมีผลกระทบต่อผู้เรียน ครูผู้สอน หลักสูตรและสถาบันการศึกษาหลายประการ โครงสร้างและการออกแบบการเรียนการสอนออนไลน์จะมีผลต่อผลการเรียนของผู้เรียน การประเมินผลของครูผู้สอน เป้าหมายสูงสุดของการคิดแบบเกมเมื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการศึกษาทางไกล คือ การสร้างผลการเรียนรู้ในเชิงบวกทำให้ผู้เรียนเกิดความมุ่งมั่นและตื่นตัวจากสื่อการเรียนรู้ออนไลน์

ดังนั้น การสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารที่สามารถกระตุ้นในผู้เรียนสนใจ จึงนำเกมมิฟิเคชันมาช่วยในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ เกมมิฟิเคชัน คือ หนึ่งในทางออกที่สามารถยกระดับการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และในสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 จึงนำเนื้อหาสาระของการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จัดทำเป็นรูปแบบออนไลน์ มีการออกแบบการสร้างสถานการณ์จำลอง การสนทนา และแบบฝึกหัดเพื่อให้ผู้เรียนได้เข้ามาฝึกทักษะการสื่อสาร ทำแบบฝึกหัด สะสมแต้มเพื่อเป็นคะแนนของรายวิชา

ภาษาอังกฤษได้ และผู้เรียนยังสามารถเปลี่ยนให้ทุก ๆ ที่กลายเป็นโรงเรียนได้ เพราะการเรียนในรูปแบบออนไลน์สามารถเรียนได้ทุกที่และทุกเวลา

## 5. สรุป

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด 19 ได้มีคำสั่งปิดสถานศึกษา แต่การเรียนการสอนจะหยุดไม่ได้ จึงได้มีการปรับการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์แทน อีกทั้ง กระทรวงศึกษาธิการให้ความสำคัญกับวิชาภาษาอังกฤษ โดยปฏิรูปการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาอังกฤษ) ซึ่งเน้นความสามารถในการสื่อสาร แต่ผู้เรียนก็ยังมีปัญหาในด้านความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษ ไม่กล้าแสดงออก รวมถึงขาดความมั่นใจในตนเอง จึงต้องให้ความสำคัญในด้านการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร เพราะผู้เรียนที่สามารถสื่อสารด้วยภาษาอังกฤษย่อมได้เปรียบ ทั้งการเรียนวิชาภาษาอังกฤษและการประกอบอาชีพในอนาคต ดังนั้น ผู้เขียนได้นำแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับรูปแบบออนไลน์มาประยุกต์ใช้ในการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนได้นำไปปรับใช้จัดการเรียนการสอนของผู้เรียน และผู้เรียนจะสามารถสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ผู้สอนจะต้องจัดการเรียนการสอนเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เน้นกิจกรรมการเรียนที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนภาษาเพื่อการสื่อสารและผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารได้ในสถานการณ์จริงอีกด้วย

## เอกสารอ้างอิง

- กนกวรรณ เพื่อวิจารณ์. (2549). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดการเรียนการสอนด้วยบทเรียนออนไลน์กับการเรียนการสอนแบบปกติ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนนครินทร์.
- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว).
- \_\_\_\_\_. (2551). *คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- \_\_\_\_\_. (2544). *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544*. กรุงเทพฯ: พัฒนาคุณภาพวิชาการ (พว).
- กรมวิชาการ. (2545). *การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนแนวดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จกกลณี วิทยารุ่งเรืองศรี และภมรศรี แดงชัย. (2563). *คู่มือการจัดการโรงเรียนรับมือโควิด-19*. กรุงเทพฯ: สหมิตรพรินต์แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด
- จุฑามาศ มีสุข (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความร่วมมือของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนารี*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- จุฑามาศ มีสุข, สนิท เต็มเมืองชัย และพงศ์ธร โพธิ์พูลศักดิ์. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมความร่วมมือของนักเรียนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษ*

- วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกุลนารี. ใน *การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ “ราชภัฏวิจัย ครั้งที่ 3”*, 81-90. นครศรีธรรมราช: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช.
- ชนันต์ พูนเดช, และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 331-339.
- ถนอมพร เลาทงรัสแสง. (2545). *Designing E-Learning: หลักการออกแบบ และการสร้างเว็บเพื่อการเรียนการสอน*. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ธนเดช ลีเลิศชนกุล. (2555). *E-Learning*. เอกสารประกอบการอบรมการสร้างบทเรียนอีเลิร์นนิ่งด้วยอีฟรอนท์ (eFront) กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี. โรงเรียนเบญจมราชูทิศ จังหวัดจันทบุรี. จันทบุรี: ม.ป.ท.
- ประภาวรรณ ตระกูลเกษมสุข. (2559). การประยุกต์ใช้รูปแบบการเล่นวิดีโอเกมในการเรียนการสอนที่มีต่อการพัฒนาพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียนการมีส่วนร่วม และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับปริญญาตรี. ใน *การประชุมมหาดใหญ่วิชาการระดับชาติ และนานาชาติ ครั้งที่ 7*, 180-192. สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- พิชัญ โขคพล. (2558). *การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือโดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (คอมพิวเตอร์ศึกษา). มหาสารคาม: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ลัดดาวัลย์ ศรีวิลาศ. (2555). *ผลการจัดการเรียนรู้ด้วยบล็อก hi5 เรื่องการสร้างเว็บไซต์เบื้องต้น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนที่ปงกรวิทยาพัฒนา (ทวีวัฒนา) ในพระราชูปถัมภ์ฯ*. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี.
- ระวีวรรณ ศรีครามครัน. (2555). *เอกสารประกอบการฝึกอบรม Social Media Learning สำหรับการเรียนการสอน*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สมยศ เม่นแยม. (2543). *ครูไทยสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: เคสดีไทย.
- สรารุณี บุญสุข. (2563). *คู่มือการปฏิบัติสำหรับสถานศึกษาในการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19*. นนทบุรี: บริษัท คิว แอดเวอร์ไทซิ่ง จำกัด.
- สุมิตรา อังวัฒนกุล. (2540) *วิธีสอนสื่อสารทักษะฟังภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรุณี วิริยะจิตรา. (2532). *การเรียนการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- อรรหาวิ เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม, และสำราญ ผลดี. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวโดยใช้รูปแบบเกมมิฟิเคชัน กรณีศึกษาเกมปุณณาวาส ท่องเที่ยวพาเพลิน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี (วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)*, 1(1), 14-23.
- Fabricatore, C., & López, X., (2014). Using Gameplay Patterns to Gamify Learning Experiences. In *The European Conference on Games Based Learning*. Academic Conferences & Publishing International.
- Huang, W. H.; & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide To Gamification Of Education*. Toronto: Rotman School of Management University of Toronto.
- Kapp, K. M.; Blair, L., & Mesch, R. (2014). *The gamification of learning and instruction: fieldbookidea into practice*. San Francisco, CA: Wiley.

- Lisa Bender. (2563). *แนวทางปฏิบัติสำหรับสถานศึกษา เพื่อป้องกันและควบคุมการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 (COVID-19)*. กระทรวงศึกษาธิการ.
- Naomi McGrath and Leopold Bayerlein. (2013). *Engaging online students through the gamification of learning materials: The present and the future*. In 30th ascilite conference 2013 Proceedings. (pp. 573-577). Macquarie University, Sydney.
- Savignon, S. (1998). *Communicative competence: Theory and classroom practice*. (2nd edition). New York: McGraw-Hill.