



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ วิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร

ธัญญา นวนกระโทก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศูนย์พัฒนาทักษะภาษาไทย โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม)

เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส COVID-19 นับตั้งแต่ต้นปี พ.ศ.2563 จนถึงปัจจุบัน (พ.ศ.2564) ซึ่งสถานการณ์การแพร่ระบาดในปัจจุบันมีความรุนแรงกว่าสถานการณ์ในปีที่แล้วมา ส่งผลให้ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนได้ โรงเรียนสาธิต มศว ประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จึงต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดการเรียนการสอน โดยปรับรูปแบบจากการเรียนการสอนในห้องเรียน (onsite) เป็นการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ (online) ผ่านโปรแกรม Microsoft teams ทั้งหมด

การที่ผู้เรียนได้เรียนในรูปแบบออนไลน์เป็นระยะเวลาอันยาวนาน ทำให้ผู้เรียนเกิดปัญหาในการเรียนออนไลน์ อันเกิดจากความเครียดสะสมเนื่องจากอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์เป็นระยะเวลาอันยาวนาน นำไปสู่การหมดแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งอาจส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนในอนาคตได้ ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ให้มากขึ้น

แรงจูงใจในการเรียน เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ นักเรียนจะเกิดการเรียนรู้อย่างกระตือรือร้นและเอาใจใส่ต่อการเรียนด้วยความเต็มใจนั้นย่อมต้องอาศัยแรงจูงใจเป็นพื้นฐานที่สำคัญเสมอ แรงจูงใจจึงเป็นตัวกระตุ้นที่ทำให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่มีเป้าหมายและทำพฤติกรรมนั้นอยู่เสมอ (ศุภกร ธีรมงคลจิต, 2558) โดยนวัตกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่สามารถช่วยเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนได้คือ เกม ซึ่งเกมเป็นนวัตกรรมทางการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจและมีทัศนคติที่ดีตามที่ต้องการ ซึ่งครูส่วนมากยอมรับว่าเกมเป็นกิจกรรมการเล่นที่สามารถจูงใจนักเรียนได้ (Grambs, 1970)

ครูผู้สอนจึงจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ รายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้เรียนฝึกฝนและพัฒนาทักษะการใช้ภาษาไทยในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีเจตคติที่ดีต่อรายวิชา รวมทั้งมีเจตคติที่ดีและมีแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ควบคู่กันไป โดยจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ของนักเรียน

เกมิฟิเคชัน (Gamification)

เกมิฟิเคชัน (Gamification) คือ การปรับเปลี่ยนสภาพแวดล้อมในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมการดำเนินชีวิต ให้คล้ายกับลักษณะของเกม โดยอาศัยหลักการของการเล่นเกมที่มีความสนุกสนาน ทำทาย และนำติดตามผลสมผสานกันไป เพื่อทำให้เกิดการจูงใจในการทำสิ่งต่าง ๆ ช่วยส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมากยิ่งขึ้น ซึ่งแนวคิดเกี่ยวกับเกมนี้กำลังได้รับความสนใจและใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการธุรกิจ และจะถูกนำมาประยุกต์ให้เข้ากับวงการการศึกษา โดยใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยองค์ประกอบของแนวคิดเกมิฟิเคชัน มีดังนี้ (วรวิสุทธิ์ ภิญญูญายง, 2556)

1. **คะแนนสะสม (Points)** เป็นการสะสมแต้มคะแนนที่ได้กำหนดไว้จากกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่วัดความสำเร็จจากการใช้งาน



2. **เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges)** เปรียบเสมือนสิ่งที่ยืนยันบอกถึงความพิเศษบางอย่าง ซึ่งจะได้รับสิ่งพิเศษเหล่านี้ก็ต่อเมื่อปฏิบัติตามกิจกรรมที่กำหนดไว้ หรืออาจจะเป็นเงื่อนไขเพิ่มเติมในการได้มา
3. **ระดับชั้น (Level)** เป็นการกำหนดให้ผู้เล่นต้องใช้ความพยายามในการเอาชนะ เนื่องจากเกมจะมีระดับความยากที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ หากสามารถเอาชนะได้ก็จะเกิดความภาคภูมิใจในขั้นภายในตัวเอง
4. **ตารางอันดับ (Leaderboard)** เป็นการแสดงอันดับของผู้เข้าแข่งขันจากการสะสมแต้มคะแนนในช่วงระยะเวลาหนึ่ง เพื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการแข่งขันของผู้ร่วมเล่นในเกม
5. **ความท้าทาย (Challenges)** เป็นการกิจกรรมกระตุ้นให้เกิดการแข่งขัน หรือเงื่อนไขที่ช่วยเพิ่มความน่าตื่นเต้น ท้าทายของเกมมากยิ่งขึ้น

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์ รายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เรื่อง การสื่อสาร โดยการใช้แนวคิดเกมฟิเคชัน (Gamification)

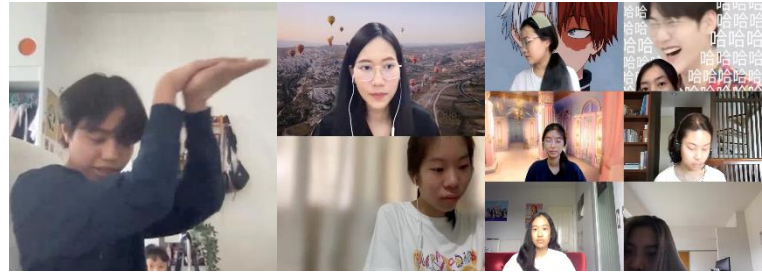
ขั้นที่ 1 กิจกรรมการใบ้คำ

กิจกรรมการใบ้คำ เป็นกิจกรรมเตรียมความพร้อมและกระตุ้นความสนใจในการเรียน มีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

- 1.1 ตัวแทนนักเรียนผลัดกันเป็นตัวแทนใบ้คำให้เพื่อน ข้อละ 1 คน
- 1.2 การใบ้คำมีทั้งหมด 3 รูปแบบ รูปแบบละ 3 คำ (รวม 9 คำ) ได้แก่
 - 1.2.1 ใบ้การพูดอธิบาย (3 คำ)
 - 1.2.2 ใบ้ด้วยการอ่านปาก (3 คำ)
 - 1.2.3 ใบ้ด้วยการแสดงท่าทาง (3 คำ)
- 1.3 ครูส่งคำให้ตัวแทนนักเรียน เมื่อตัวแทนนักเรียนได้รับคำจึงเริ่มใบ้คำตามรูปแบบที่กำหนด
- 1.4 นักเรียนที่ไม่ได้ใบ้ร่วมกันตอบคำถามโดยพิมพ์คำตอบมาทาง Meeting Chat โปรแกรม Microsoft team หากตอบถูกภายใน 30 วินาที จะได้รับคะแนนสะสมคนละ 1 คะแนน
- 1.5 นักเรียนที่เป็นตัวแทนใบ้คำ และนักเรียนที่ตอบถูกทุกข้อจะได้รับคะแนนพิเศษ

กิจกรรมในขั้นนี้สามารถวิเคราะห์ตามองค์ประกอบแนวคิดเกมฟิเคชันได้ดังนี้

1. **คะแนนสะสม (Points)** : ตอบคำถามถูกต้องจะได้คะแนนสะสมไปเรื่อย ๆ ข้อละ 1 คะแนน
2. **เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges)** : ตอบถูกทุกข้อจะได้รับคะแนนพิเศษ
3. **ระดับชั้น (Level)** : นักเรียนอาสาเป็นตัวแทนใบ้จะได้รับคะแนนพิเศษและหากข้อนั้นมีคนตอบถูกทั้งหมดจะได้รับคะแนนพิเศษคูณสอง
4. **ตารางอันดับ (Leaderboard)** : นักเรียนนับคะแนนรวมของตนเอง และสรุปลำดับคะแนน เมื่อจบเกม
5. **ความท้าทาย (Challenges)** : พิมพ์ตอบให้ถูกต้อง ภายใน 30 วินาที



รูปที่ 1 กติกากิจกรรมการใบ้คำ

รูปที่ 2 บรรยากาศการจัดกิจกรรมการใบ้คำ

ขั้นที่ 2 อภิปราย เรื่อง การสื่อสาร

กิจกรรมอภิปรายเรื่อง การสื่อสาร เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ โดยใช้กิจกรรมการใบ้คำ และหลักการสื่อสารมาสนับสนุน

ขั้นที่ 3 กิจกรรมปั่นจักรยานวิบาก

กิจกรรมปั่นจักรยานวิบาก เป็นกิจกรรมทบทวนความรู้ เรื่อง การสื่อสาร ผ่านการเล่นเกมนปั่นจักรยานวิบาก จากเว็บไซต์ gamilab.com โดยใช้ความรู้ที่ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้มา ทำภารกิจต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเข้าเส้นชัยได้รวดเร็วที่สุด มีรายละเอียดกิจกรรมดังนี้

- 3.1 นักเรียนเข้าสู่เว็บไซต์ Gamilab.com ตามลิงก์ที่ครูส่งให้ทาง Meeting Chat โปรแกรม Microsoft team
- 3.2 นักเรียนเข้าเล่นเกม โดยมีกติกาการเล่นเกมนดังนี้
 - 3.2.1 เมื่อกดเริ่มเกม ผู้เล่นจะต้องบังคับจักรยานให้อยู่ในเส้นทาง ไม่ให้ชนแบรีเออร์ ไม่ให้ตกถนน มิเช่นนั้นพลังงานจะลดลง ทำให้ความเร็วในการปั่นลดลง
 - 3.2.2 เมื่อพบกล่องสายฟ้าให้เก็บกล่องสายฟ้าให้ได้ แล้วผู้เล่นจะมีสิทธิ์ตอบคำถาม และได้รับพลังงานเพิ่ม หากเก็บกล่องสายฟ้าไม่ได้พลังงานจะลดลงเรื่อย ๆ ทำให้ความเร็วในการปั่นลดลง ผู้เล่นจะต้องพยายามเก็บกล่องสายฟ้ากล่องถัดไปให้ได้
 - 3.2.3 หากตอบถูกและใช้เวลาในการตอบน้อยจะยิ่งได้คะแนนสูง
 - 3.2.4 ผู้เล่นสามารถดูลำดับของผู้เข้าแข่งขันคนอื่นได้จากตารางอันดับด้านขวามือ

กิจกรรมในขั้นนี้สามารถวิเคราะห์ตามองค์ประกอบแนวคิดเกมพีเคชันได้ดังนี้

1. **คะแนนสะสม (Points)** : ตอบคำถามถูกต้องจะได้คะแนนสะสมไปเรื่อย ๆ
2. **เหรียญตราสัญลักษณ์ (Badges)** : ผู้เล่นต้องบังคับจักรยานไปเก็บกล่องสายฟ้าให้ได้ จากนั้นจะได้สิทธิ์ตอบคำถาม และได้รับพลังงานเพิ่ม หากเก็บกล่องสายฟ้าไม่ได้พลังงานจะลดลงเรื่อย ๆ ทำให้ความเร็วในการปั่นลดลง
3. **ระดับขั้น (Level)** : เมื่อตอบถูกจะได้ปั่นจักรยานต่อ และสามารถเข้าเส้นชัยได้เร็วยิ่งขึ้น
4. **ตารางอันดับ (Leaderboard)** : มีตารางแสดงอันดับของผู้เข้าแข่งขันจากการสะสมแต้มคะแนนด้านขวามือของหน้าจอ
5. **ความท้าทาย (Challenges)** : ผู้เล่นต้องพยายามบังคับจักรยานให้ปั่นอยู่ในลู่วาง ไม่ชนสิ่งกีดขวาง และไม่ตกถนน มิเช่นนั้นพลังงานจะลดลง ทำให้ความเร็วในการปั่นลดลง



รูปที่ 3 กิจกรรมปั่นจักรยานวิบาก

สรุป

ผลจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนออนไลน์ รายวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนออนไลน์ของนักเรียน พบว่านักเรียนได้ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการเรียน และเปิดใจให้กับการเรียนภาษาไทยในรูปแบบออนไลน์มากขึ้น และนักเรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับดีมาก เนื่องจากนักเรียนในวัยนี้ชื่นชอบการเล่นเกมในชีวิตประจำวัน เพื่อความสนุกและผ่อนคลายจากการเรียน ดังนั้นการใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นฐานในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้และความสนุกสนานควบคู่กันไป รวมทั้งสามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนได้อีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์. (2563). Gamification เปลี่ยนบทบาทจากผู้เล่นเกมมาเป็นผู้สร้าง. สืบค้นเมื่อ 29 กรกฎาคม 2564. จาก https://corporate.baseplayhouse.co/gamification_intro/

ศุภกร ธีรมงคลจิต. (2558). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วรรณิ ลิ้มอักษร. (2551). จิตวิทยาการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 4. สงขลา: ภาควิชาจิตวิทยาและการแนะแนว คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ.

วรวิสุทธิ์ ภิญโญยาง. (2556). Marketing Ideas ไอเดียการตลาดพลิกโลก. กรุงเทพฯ: กรุงเทพธุรกิจมีเดีย.

Grambs, J. D., Carr, J. C., & Fitch, R. M. (1970). Modern methods in secondary education. Holt: Rinehart and Winston.

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้าง 4Cs ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม