



การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนครพนม
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนครพนม

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการ
พูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง"

ของ วริศรา ตีนาน

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(ดร.ชลายุทธ์ ครุฑเมือง)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อ่างโสดธิสกุล)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังคณา อ่อนธานี)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอี่ยมพร หลินเจริญ)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.Henry Yuh Anchunda)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
ผู้วิจัย	วริศรา ดีนาน
ประธานที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเชียร อ่างรังโสติสสกุล
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ กศ.ม. หลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2566
คำสำคัญ	กิจกรรมการเรียนรู้, เกมมิฟิเคชัน, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75 2) ศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 2.1) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 2.2) เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ดำเนินการวิจัยตามระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา มี 2 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน จากนั้นนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาและเวลา และนำไปทดลองใช้กับนักศึกษาจำนวน 9 คน เพื่อประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้สูตร E_1/E_2

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก จำนวน 36 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One – shot case study

ผลการวิจัยพบว่า

1. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นการกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นการเรียนรู้ 3) ขั้นการปฏิบัติภารกิจ 4) ขั้นการประเมิน และ 5) ขั้นการให้รางวัล ซึ่งผลการประเมินความเหมาะสมภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.51, S.D. = 0.61) และมีประสิทธิภาพ 79.17/77.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

2.1 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 นักศึกษามีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ การจัดการภาษาระดับข้อความ การออกเสียง และการมีปฏิสัมพันธ์เพิ่มสูงขึ้นจากการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Job Interview, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Customer Service, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 Business Trip, และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 Telephoning ตามลำดับ

Title	A DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY BASED ON THE GAMIFICATION APPROACH TO ENHANCE VOCATIONAL STUDENTS' ENGLISH SPEAKING SKILL FOR BUSINESS
Author	Warissara Deenan
Advisor	Assistant Professor Dr. Wichian Thamrongsoththisakul
Academic Paper	M.Ed. Thesis in Curriculum and Instruction - (Type A 2), Naresuan University, 2023
Keywords	Learning Activity, Gamification, Business English Speaking Skill

ABSTRACT

The purposes of this research were: 1) to develop and assess the efficiency of a learning activity based on the gamification approach to enhance vocational students' English speaking skill for business at the level 75/75 2) to study the outcome of tryout results of the learning activity based on the gamification approach to enhance vocational students' English speaking skill for business 2.1) to compare the students' English speaking skill for business by using learning activity based on the gamification approach to reach 75 percent criterion 2.2) to study the result of learning activity based on the gamification approach. The research procedure comprised 2 steps of research and development as follows:

Step 1: Develop and assess the efficiency of the learning activity based on the gamification approach that certified the model by three experts then tried out with 3 second-year students of high vocational students who enrolled in English for a business course in the second semester of the academic year 2023 at Phitsanulok Vocational College to semester the appropriateness of content, language and time. After revising the model, it was tried out with 9 second-year vocational students to study the efficiency of the learning activity based on the gamification approach to standard 75/75. The tool applied in the research included the learning activity based

on the gamification approach. The data were analyzed by mean, standard deviation and E_1/E_2

Step 2: Study the outcome of the tryout results of the learning activity based on the gamification approach. The sample group consisted of 36 second-year vocational students who enrolled in an English for business course in the second semester of the academic year 2023 at Phitsanulok Vocational College obtained by the classroom unit-based random sampling technique. The research design was one-shot case study.

The result of the study revealed that:

1. Learning activity based on the gamification approach had five steps as follows: 1) Curiosity 2) Learning 3) Doing Mission 4) Evaluating 5) Rewarding. The overall of the learning activity had appropriate quality with the highest level (Mean = 4.51, S.D. = 0.61) and was found to be efficient at the percentage level of 79.17/77.36 according to established criteria.

2. Result of trying out the learning activity based on the gamification approach

2.1 Students' English speaking skill for business in the posttest were higher than the 75% criterion with a statistic level of .05

2.2 The students have developed their English speaking skill for business in terms of grammar and vocabulary, discourse management, pronunciation and interactive communication increased from learning with Lesson plan 1 Job interview, Lesson plan 2 Customer service, Lesson plan 3 Business trip, and Lesson plan 4 Telephoning respectively.

ประกาศคุณูปการ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงในความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วิเชียร อังรังโสสถิตสกุล ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้อุทิศสละเวลาอันมีค่ามาเป็นที่ปรึกษา พร้อมทั้งให้คำแนะนำตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการ วิทยานิพนธ์อันประกอบไปด้วย ดร. ชลายุทธ์ ครุฑเมือง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เอี่ยมพร หลินเจริญ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อังคณา อ่อนธานี และ Assistant Professor Dr. Henry yuh Anchunda กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ด้วยความเอาใจใส่ จนทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์และทรงคุณค่า

ขอขอบคุณผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก คณะครูภาษาต่างประเทศ และ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกคน ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกแก่ผู้วิจัยเป็นอย่างดีในการเข้าไปทำวิจัยและเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้

เหนือสิ่งอื่นใดขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ของผู้วิจัยที่ให้กำลังใจและให้การสนับสนุนในทุก ๆ ด้านอย่างดีที่สุดเสมอมา

คุณค่าและคุณประโยชน์อันพึงจะมีจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบและอุทิศแต่ผู้ มีพระคุณทุก ๆ ท่าน ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนากิจกรรมการ เรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน และเป็นแนวทางสำหรับผู้สนใจบ้างไม่มากก็น้อย

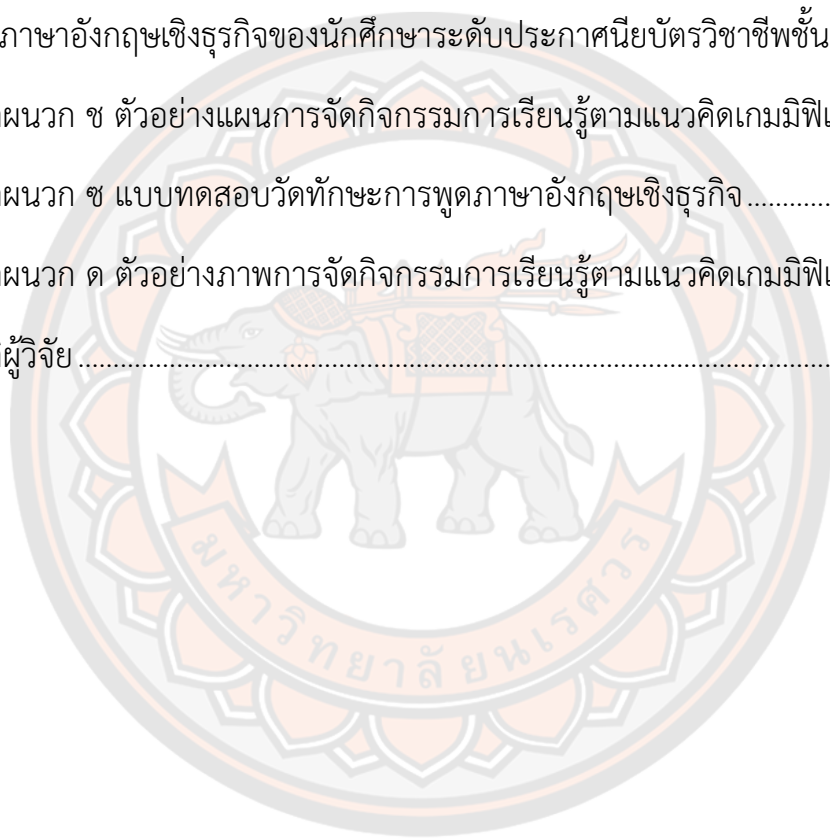
วริศรา ดีนาน

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	๗
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการวิจัย.....	6
ความสำคัญของการวิจัย.....	7
ขอบเขตของการวิจัย.....	7
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	10
สมมุติฐานของการวิจัย.....	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	12
หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง รายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ (Business English).....	13
กิจกรรมการเรียนรู้.....	14
กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน.....	25
ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ.....	56
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	86

บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	93
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงตามเกณฑ์ 75/75.....	93
ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง.....	114
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	127
ตอนที่ 1 ผลการสร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75.....	128
ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง.....	137
บทที่ 5 บทสรุป.....	146
สรุปผลการวิจัย.....	147
อภิปรายผล.....	150
ข้อเสนอแนะ.....	155
บรรณานุกรม.....	157
ภาคผนวก.....	168
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ.....	169
ภาคผนวก ข กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง.....	170
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล.....	174

ภาคผนวก ง ผลการประเมินเครื่องมือในการวิจัย.....	195
ภาคผนวก จ ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง.....	206
ภาคผนวก ฉ ผลคะแนนการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง.....	207
ภาคผนวก ช ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	209
ภาคผนวก ซ แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	223
ภาคผนวก ด ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	229
ประวัติผู้วิจัย.....	232



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงความแตกต่างระหว่าง Game, Game-based Learning และ Gamification	27
ตาราง 2 แสดงผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน.....	33
ตาราง 3 แสดงผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	53
ตาราง 4 แสดงความแตกต่างของภาษาอังกฤษทั่วไปกับภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ เฉพาะ	60
ตาราง 5 แสดงเกณฑ์การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของ Cambridge Assessment English (n.d.).....	83
ตาราง 6 แสดงรายละเอียดรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	96
ตาราง 7 แสดงรายละเอียดของภารกิจที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	99
ตาราง 8 แสดงรายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	103
ตาราง 9 แสดงรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้กับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ...	105
ตาราง 10 แสดงการวิเคราะห์โครงสร้างแบบวัดทักษะการพูดสื่อสารเชิงธุรกิจ.....	116
ตาราง 11 แสดงเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ.....	117
ตาราง 12 แสดงพฤติกรรมแสดงถึงทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ที่สังเกตใน ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	121
ตาราง 13 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิ เคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	131

ตาราง 14 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้เชี่ยวชาญ.....	133
ตาราง 15 แสดงการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาและเวลา.....	135
ตาราง 16 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75	136
ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75	137
ตาราง 18 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง.....	195
ตาราง 19 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	197
ตาราง 20 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ).....	199
ตาราง 21 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ).....	200
ตาราง 22 แสดงผลการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation) ระหว่างผู้ประเมินของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	205

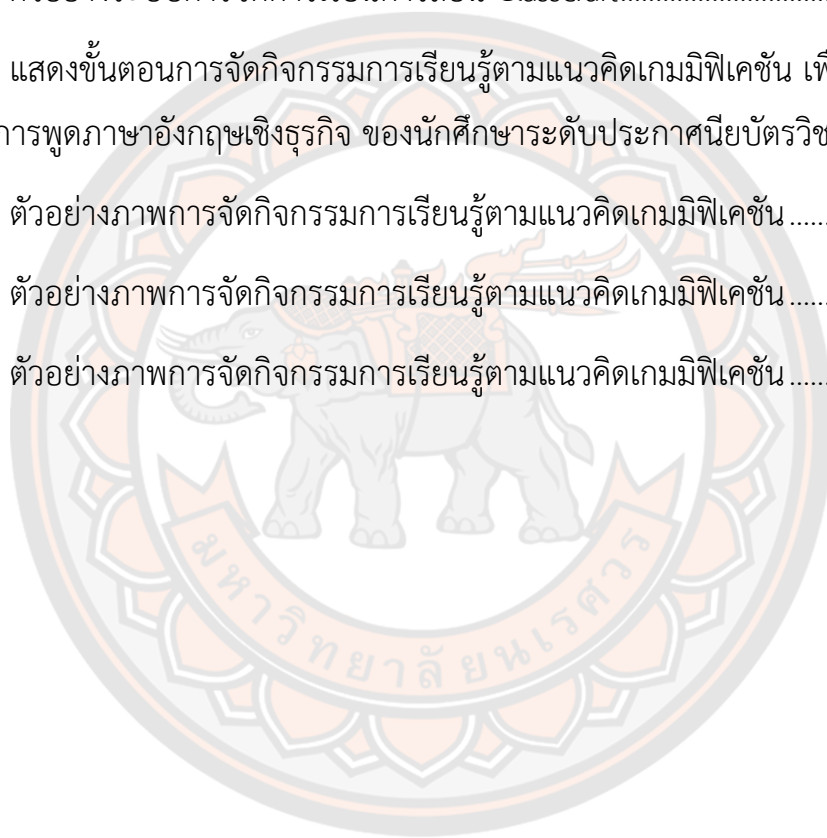
ตาราง 23 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง..... 206

ตาราง 24 แสดงผลคะแนนการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังเรียนด้วยกิจกรรม การเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 207



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 ตัวอย่างระบบการจัดการเรียนการสอน Duolingo.....	44
ภาพ 2 ตัวอย่างระบบการจัดการเรียนการสอน ClassDojo	45
ภาพ 3 ตัวอย่างระบบการจัดการเรียนการสอน Classcraft.....	48
ภาพ 4 แสดงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง.	130
ภาพ 5 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	229
ภาพ 6 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	230
ภาพ 7 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	231



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันสังคมโลกเป็นยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีบทบาทกับการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ข้อมูลข่าวสารที่พบบนอินเทอร์เน็ตล้วนเป็นภาษาอังกฤษถึง 80% ซึ่งอินเทอร์เน็ตถือเป็นหนึ่งในแหล่งการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และถูกใช้งานทั่วโลก ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงกลายมาเป็นภาษาทางธุรกิจ และเป็นเครื่องมือในการเพิ่มศักยภาพสำหรับการจ้างงานในทุกสาขาของแวดวงธุรกิจ (Sankar & Kumar, 2016, p. 101) ด้วยเหตุนี้คนไทยจึงมีความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อประกอบอาชีพมากขึ้น คนที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษมักจะได้เปรียบในการทำงานทางด้านธุรกิจ การเพิ่มโอกาสทางอาชีพ รวมถึงความก้าวหน้าในการทำงานตำแหน่งต่าง ๆ ดังที่เยาวลักษณ์ ยิ้มอ่อน (2557, น. 192) กล่าวว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษอย่างเชี่ยวชาญ จะเป็นคุณลักษณะสำคัญอย่างมากในการประกอบอาชีพในอนาคตของคนไทย เพราะผู้ที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ดีน่าจะมีโอกาสได้รับการจ้างงานทั้งในประเทศ กลุ่มสมาชิกประชาคมอาเซียน และในตลาดโลก ส่วนผู้ที่ขาดทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษก็จะตกอยู่ในฐานะเสียเปรียบในการประกอบอาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับ Durga (2018: ออนไลน์) อธิบายว่าในปัจจุบันการแข่งขันของเศรษฐกิจในตลาดโลกระหว่างประเทศเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ นายจ้างต้องการผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับบริบทระหว่างประเทศหรือข้ามชาติ ภาษาอังกฤษจึงถือเป็นคุณสมบัติเบื้องต้นสำหรับการจ้างงาน และความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษถือเป็นปัจจัยสำคัญของความสำเร็จในการทำงาน และการก้าวหน้าในการประกอบอาชีพ ดังนั้นการมีทักษะภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารทั่วไปในชีวิตประจำวันอาจไม่เพียงพอต่อการทำงานในสถานประกอบการตามที่ Bisen and Priya (2009, p.1) ได้ให้ความหมายของการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจว่าเป็นการรับส่งข้อความเพื่อวัตถุประสงค์ทางธุรกิจอย่างเป็นทางการ โดยจะมุ่งเน้นความเป็นทางการมากกว่าการสื่อสารส่วนบุคคลและทางสังคม สามารถถ่ายทอดความคิด ติดต่อกับสื่อสาร สร้างความเข้าใจ และความสัมพันธ์ที่ดีแก่องค์กร ซึ่งนายจ้างทั่วโลกมักคาดหวังว่าให้บุคลากรมีความสามารถในการติดต่อกับสื่อสาร เจรจาต่อรอง โดยใช้ภาษาอังกฤษได้อย่างถูกต้องเหมาะสมตามกาลเทศะ และวัฒนธรรมในการทำงานแวดวงธุรกิจ เนื่องจากจะส่งผลต่อภาพลักษณ์ขององค์กรให้ดียิ่งขึ้น

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ที่เป็นการสื่อสารด้วยการพูดในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร ในการดำเนินธุรกิจ ว่าด้วยเรื่องการแสวงหาผลกำไร การให้บริการ

และสร้างความพึงพอใจแก่ผู้บริโภคนั้น เป็นวิธีการสื่อสารประเภทหนึ่งที่ทำให้การดำเนินธุรกิจขับเคลื่อนไปได้ (ทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ, 2564 น. 7) การมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจที่ดี จะส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะสื่อความหมายอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบริบททางธุรกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งงานที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารระหว่างประเทศหรือการบริการลูกค้า ซึ่งหมายความว่าผู้ที่ไม่เชี่ยวชาญภาษาอังกฤษอาจจะประสบปัญหาในการหางานทำ หรืออาจถูกจำกัดตำแหน่งงานที่สามารถสมัครได้ ถือเป็นสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อโอกาสทางอาชีพ และความก้าวหน้าในอาชีพ (Helton, 2023) นอกจากนี้การสื่อสารด้วยการพูดนั้นเป็นวิธีการสื่อสารที่ได้รับความนิยมมากที่สุด เนื่องจากเป็นวิธีที่รวดเร็ว และสามารถทำได้ง่าย แต่อย่างไรก็ตามสำหรับในแวดวงของการทำงานธุรกิจนั้น การมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดียังคงขาดแคลน เนื่องจากพนักงานไม่สามารถสื่อสารกับเพื่อนร่วมงาน หรือลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ บริษัทต่างๆ ต้องการผู้ที่สามารถโต้ตอบได้อย่างประสบความสำเร็จ และมีส่วนร่วมในการทำงาน การประชุม การอภิปราย การนำเสนอ และการสัมมนา (Pandey and Pandey, 2014, p. 98) พนักงานจึงจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจอย่างมาก เพื่อที่จะทำให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพ Clement and Murugavel (2018, p. 13) อธิบายว่าทักษะการพูดถือว่าเป็นทักษะที่สำคัญที่สุดในสถานที่ทำงาน พนักงานมีการใช้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเพื่อการหางาน และการปฏิบัติหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ โดยพนักงานจะต้องมีทักษะในการสื่อสารกับผู้อื่นผ่านการสนทนาแบบกลุ่ม และการนำเสนออย่างเหมาะสม

การจัดการศึกษาภาษาอังกฤษในระบบอาชีวศึกษา มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าใจหลักการใช้ภาษาอังกฤษในงานอาชีพทางธุรกิจ สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในงานอาชีพทางธุรกิจ รวมถึงการมีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษในงานอาชีพ แม้ได้มีนโยบายเน้นการเรียนภาษาอังกฤษเพื่อเพิ่มทักษะสำหรับใช้ในการประกอบอาชีพ พัฒนาความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของผู้เรียนให้มีศักยภาพมากขึ้น และสอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางการแข่งขันและความต้องการของตลาดแรงงาน แต่พบว่าความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยยังอยู่ในเกณฑ์ที่ยังไม่น่าพอใจนัก จากผลการจัดอันดับความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษประจำปี 2023 พบว่าประเทศไทยมีดัชนี ต่ำสุดอยู่ในอันดับที่ 101 จากการเก็บข้อมูลทั้งหมด 113 ประเทศทั่วโลกด้วยคะแนน 416 และจัดอยู่อันดับที่ 21 จาก 23 ประเทศในเอเชียซึ่งถือว่ามีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษอยู่ในระดับต่ำมาก (Education

First, 2023) ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของคนไทยยังคงน่าเป็นห่วง และตามทีวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลกได้จัดทำโครงการการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาและพัฒนาศักยภาพของนักศึกษาชั้นปีสุดท้ายระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2565 เพื่อวัดระดับความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักศึกษาก่อนการสำเร็จการศึกษา พบว่านักศึกษามีผลการสอบเมื่อเทียบกับมาตรฐานสากลยุโรป (CEFR) ยังมีมาตรฐานต่ำกว่าที่ควรจะเป็น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) นอกจากนี้จากการศึกษาสภาพปัญหาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก พบว่านักศึกษามีปัญหาด้านการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ คือ นักศึกษาข้อจำกัดในการใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์ รู้สึกเหน็ดเหนื่อยกับการออกเสียงของตนเอง กลัวถูกเพื่อนล้อเลียนเมื่อออกเสียง หรือใช้ไวยากรณ์ไม่ถูกต้อง และไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ สอดคล้องกับ Simaremare, Sinambela and Manik (2023, pp. 291-292) ได้กล่าวถึงปัญหาการพูดภาษาอังกฤษในการสอนรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจว่า นักศึกษาขาดคำศัพท์ ออกเสียงผิด พูดประโยคภาษาอังกฤษไม่ถูกต้องตามไวยากรณ์ ทำให้นักศึกษาเกิดความกังวลใจ หรือขาดความมั่นใจไม่สามารถพูดสื่อสารภาษาอังกฤษได้ ซึ่งปัญหาดังกล่าวมีสาเหตุมาจากหลายประการ เช่น สภาพการจัดการเรียน การสอนในปัจจุบัน ผู้เรียนมีโอกาสนในการฝึกฝนการพูดน้อย และบรรยากาศภายในห้องเรียนเป็นสถานการณ์ที่เคร่งเครียด ผู้เรียนไม่กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ในภาษาอังกฤษ Juhana (2023, pp. 51-52) กล่าวถึงปัจจัยบางประการที่เป็นอุปสรรคต่อผู้เรียนในการฝึกฝนการพูดในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ได้แก่ การกลัวการผิดพลาด การรู้สึกเหน็ดเหนื่อย การรู้สึกกังวล การขาดความมั่นใจ และการขาดแรงจูงใจ ทำให้ผู้เรียนเกิดความลังเลที่จะพูดภาษาอังกฤษในชั้นเรียน (Babu, 2010 อ้างถึงใน Nakhlah, 2016, p. 103) นอกจากนี้ครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงใช้การสอนแบบดั้งเดิม คือ การสอน แบบบอกความรู้ และเน้นการท่องจำเพื่อไปใช้ในการสอบ ทำให้เด็กไม่ได้เกิดทักษะที่จำเป็น (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และวรวรรณ นิमितพงษ์กุล, 2562 น. 56-57) จากปัญหาดังกล่าวนี้นำส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Yuh and Kaewurai (2021) ที่ได้ทำการสำรวจปัญหาและความต้องการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียนไทย พบว่าครูผู้สอนที่ใช้วิธีการบรรยาย และเน้นที่หลักไวยากรณ์โดยขาดกิจกรรมเชิงโต้ตอบ ทำให้นักเรียนแทบจะไม่มีโอกาสในการฝึกทักษะในการสื่อสาร และงานวิจัยของ Apichat and Fatimah (2022, p. 22) ที่ได้ศึกษาความยากลำบากของนักเรียนในการเรียนรู้การพูด

ภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีปัญหาในการพูดภาษาอังกฤษเนื่องจากขาดความมั่นใจ มีปัญหาในด้านการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ฯลฯ และครูอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียน เนื่องจากครูผู้สอนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษายังคงใช้การสอนโดยเน้นครูเป็นศูนย์กลาง ให้ความสำคัญกับการสอนไวยากรณ์มากกว่าการฝึกฝนการพูด ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเมื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพทางธุรกิจ เนื่องจากวิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเท่าที่ควร (Putra, 2017, p. 3)

จากความสำคัญของทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ บริบทการสอนภาษาอังกฤษในระบบการอาชีวศึกษา และปัญหาการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษที่กล่าวมาข้างต้น การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสำหรับนักศึกษาอาชีวศึกษา จึงควรออกแบบการจัดการเรียนการสอนโดย ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้ นักศึกษาเกิดความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ และควรนำประโยชน์จากเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาคุณภาพและยกระดับการเรียนการสอน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมลักษณะต่าง ๆ รวมถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับบทเรียนผ่านการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้อย่างดี (โกเมศ แดงทองดี, 2560; วันเพ็ญ ผลิสร และณมน จีรังสุวรรณ, 2560, น. 14) นอกจากนี้ส่วนสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดก็คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ครูผู้สอนควรออกแบบให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน เช่น การนำเกม เว็บไซต์ หรือสื่อ การเรียนรู้จากแหล่งต่าง ๆ มาประกอบการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับกิจกรรม และช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ มีแรงจูงใจในการเรียนมากขึ้น จากการศึกษาารูปแบบการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ ผู้วิจัยพบว่า การนำแนวคิดของ เกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความน่าสนใจ สร้างแรงจูงใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับกระบวนการการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำแนวคิด กลไกของ เกมมากระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดความสนุกสนาน และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งจะมีความแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-Based Learning) เนื่องจากเกมมิฟิเคชัน ไม่ได้ใช้ตัวเกมในการจัดการเรียนรู้ แต่นำมาเพียงกลไกของเกมเท่านั้น โดยเกมมิฟิเคชันมีวัตถุประสงค์หลักคือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เน้นให้ความสำคัญ

กับการสะสมคะแนน หรือการให้รางวัลเป็นสิ่งจูงใจ (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560) ตามที่ได้มีนักวิชาการหลายท่านได้อธิบายความหมายของเกมมิฟิเคชัน คือ การนำแนวคิด หลักการพื้นฐาน และกลไกของมาประยุกต์ใช้ในบริบท ที่ไม่ใช่เกม ให้เสมือนกับการเล่นเกม เพื่อช่วยกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมอันจะนำไปสู่การเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ (Kapp, 2012, p. 10; Khan, 2020; Ryan, 2022) ดังนั้นการนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน จะสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะอย่างอิสระ ลดความกลัวในการล้มเหลว ทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่สามารถมองเห็นได้ เนื่องจากสามารถวัดผลได้ มีเป้าหมายที่ชัดเจน และได้รับข้อเสนอแนะทันที นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมสูง ซึ่งการเรียนเสมือนกับการเล่นเกมนี้ ผู้เรียนจะรู้สึกความผ่อนคลาย ส่งผลให้ผู้เรียน มีความกระตือรือร้น รู้สึกผูกพัน และอยากที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีแนวโน้มที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูง (Best, 2020; Ryan, 2022; Mulkeen, 2018) ซึ่งจากงานวิจัยที่ผ่านมาพบว่าการนำแนวคิด เกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษ สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนต้องการที่จะเรียนรู้การพูด และช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ในทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ตลอดจนระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Farhan, 2019; Ahmed, 2021; Gonzalez, 2022; Rofida, 2022; Moreno, 2023)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิด หลักการพื้นฐานและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มาเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ อันประกอบด้วย คะแนนสะสม ระดับชั้น ความท้าทาย กระดานผู้นำ ผลสะท้อนกลับ และรางวัล มาประยุกต์ใช้ในขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นการกระตุ้นความสนใจ ขั้นการเรียนรู้ ขั้นการปฏิบัติภารกิจ ขั้นการประเมิน และขั้นการให้รางวัล เพื่อกระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของนักศึกษา โดยจำลองสถานการณ์การเรียนรู้เสมือนกับการเล่นเกม ซึ่งนักศึกษาจะได้รับมอบหมายให้ทำภารกิจ ทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล มีการสะสมคะแนน การร่วมมือกันเรียนรู้ รวมถึงการแข่งขันเป็นกลุ่ม หากกลุ่มหรือผู้ใดได้คะแนนสูงสุดจะได้รับการประกาศบนกระดานผู้นำและได้รับรางวัล นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำระบบจัดการเรียนการสอน Classcraft ซึ่งเป็นระบบที่ช่วยให้ครูสามารถออกแบบและดำเนินการสอนตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน โดยการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นสถานการณ์

สมมติ โดยครูผู้สอนจะมีบทบาทในการเป็นเกมมาสเตอร์สร้างเนื้อหา กำหนดภารกิจไว้ให้ผู้เรียนปฏิบัติ ภายในระบบ และคอยสังเกตพฤติกรรม ให้ความช่วยเหลือ กระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ซึ่งครูผู้สอนสามารถกระตุ้นพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับนักศึกษาโดยใช้ระบบการให้รางวัลและ บทลงโทษ เพื่อพัฒนาความรู้และความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของผู้เรียน

แต่อย่างไรก็ตามจากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ ทำให้ผู้วิจัย ได้ค้นพบช่องว่างของงานวิจัย เนื่องจากยังไม่พบงานวิจัยการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ในบริบทการสอนภาษาอังกฤษธุรกิจของ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงในประเทศไทย และเนื่องจากกิจกรรมตามแนวคิด เกมมิฟิเคชันมีความน่าสนใจ และสอดคล้องกับปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของผู้เรียน ซึ่งสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของตนเองได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด ของเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของผู้เรียน และเพื่อเป็น แนวทางในการจัดการเรียนรู้ให้กับครู อาจารย์ และผู้ที่มีความสนใจได้ศึกษาและนำไปประยุกต์ใช้ในการ จัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ และรายวิชาอื่นๆ ต่อไป

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อ เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตาม เกณฑ์ 75/75

2. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้าง ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ ร้อยละ 75

2.2 เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
2. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนวิชาภาษาอังกฤษในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
3. เป็นแนวทางสำหรับสถานศึกษาในการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน โดยกำหนดขอบเขตของแต่ละขั้นตอนออกเป็น 3 ด้าน คือ ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล ขอบเขตด้านเนื้อหา และขอบเขตด้านตัวแปรซึ่งมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1 อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษา สาขาหลักสูตรและการสอน สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิต ด้านหลักสูตรและการสอน และมีประสบการณ์ด้านการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

1.2 อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษา ด้านการสอนภาษาอังกฤษ สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิต ด้านภาษาอังกฤษ และมีประสบการณ์ด้านการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

1.3 ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษ ด้านการสอนภาษาอังกฤษ ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และมีประสบการณ์ด้านการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

2. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 12 คน เพื่อประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 จำนวน 3 คน โดยเป็นนักศึกษาที่มีคุณลักษณะทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 1 คน

2.2 การประเมินแบบกลุ่ม (1:3) ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 จำนวน 9 คน โดยเป็นนักศึกษาที่มีคุณลักษณะทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลางอย่างละ 3 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 โดยมีเนื้อหาประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ 1) Job Interview 2) Customer Service 3) Business Trip และ 4) Telephoning

ขอบเขตด้านตัวแปร

1. ความเหมาะสมของ
2. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ประชากร ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 36 คน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 โดยมีเนื้อหาประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้ 1) Job Interview 2) Customer Service 3) Business Trip และ 4) Telephoning

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ตัวแปรตาม ได้แก่ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่นำแนวคิด และกลไกของเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ เพื่อเสริมสร้างให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันอันประกอบด้วยคะแนนสะสม ความท้าทาย ระดับชั้น รางวัล กระดานผู้นำ และผลสะท้อนกลับมาช่วยในการกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้นักศึกษามีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์เสมือนจริง ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ

ขั้นตอนที่ 4 การประเมิน

ขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล

2. ความเหมาะสม หมายถึง ระดับคุณภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงที่ได้จากการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ โดยใช้เกณฑ์การตัดสินความเหมาะสมคือ ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00

3. ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 หมายถึง เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นเพื่อใช้ในการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดย

75 ตัวแรก คือ ร้อยละค่าเฉลี่ยของคะแนนที่นักศึกษาได้จากการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

75 ตัวหลัง คือ ร้อยละของค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง คิดเป็นคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 75

4. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารทางวาจาโดยใช้ภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องเหมาะสมกับบริบททางธุรกิจ เพื่อถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกได้ตอบกับคู่สนทนาในการสัมภาษณ์งาน, การให้บริการลูกค้า, การเดินทางเพื่อธุรกิจ และการสนทนาทางโทรศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ประเมินได้จากแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งแบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นการสอบแบบการสัมภาษณ์ (Interview) โดยนักศึกษาจะถูกสัมภาษณ์โดยผู้ประเมิน และตอนที่ 2 เป็นการสอบแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role-play) โดยนักศึกษาจับคู่แสดงบทบาทสมมติตามหัวข้อที่ได้รับ จับสลากเลือก 1 หัวข้อจากทั้งหมด 3 หัวข้อ ในการทดสอบแต่ละตอนมีลักษณะการให้คะแนนแบบ Rubric score ตามแนวคิดการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของ Cambridge Assessment English (n.d.) ประกอบด้วยองค์ประกอบในการให้คะแนน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ไวยากรณ์และคำศัพท์ 2) การจัดการภาษาระดับข้อความ 3) การออกเสียง และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์

สมมุติฐานของการวิจัย

1. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจหลังเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง รายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ (Business English)
 - 1.1 จุดประสงค์รายวิชา
 - 1.2 สมรรถนะรายวิชา
 - 1.3 คำอธิบายรายวิชา
2. กิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.2 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.3 การประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้
3. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
 - 3.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน
 - 3.2 หลักการของเกมมิฟิเคชัน
 - 3.3 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
 - 3.4 ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

- 3.5 การประยุกต์ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันในการศึกษา
- 3.6 ระบบจัดการเรียนการสอนที่ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน
- 3.7 ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
4. ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
 - 4.1 ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ
 - 4.2 ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
 - 4.3 ความหมายของทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
 - 4.4 องค์ประกอบของทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
 - 4.5 การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
 - 4.6 การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ
 - 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง รายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ (Business English)

จุดประสงค์รายวิชา เพื่อให้

1. เข้าใจหลักการใช้ภาษาอังกฤษในงานอาชีพทางธุรกิจ
2. สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในงานอาชีพทางธุรกิจ
3. มีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษในงานอาชีพและการศึกษาต่อ

สมรรถนะรายวิชา

1. แสดงความรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาอังกฤษในงานอาชีพทางธุรกิจ
2. พุดให้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าและบริการ
3. สนทนาในสถานการณ์ทางธุรกิจตามมารยาทสังคมของเจ้าของภาษา
4. สรุปใจความสำคัญของเรื่องที่อ่านทางธุรกิจจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์
5. เขียนบันทึก และรายงานการปฏิบัติงานในงานอาชีพทางธุรกิจ
6. ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในงานอาชีพทางธุรกิจ

คำอธิบายรายวิชา

ศึกษาและปฏิบัติเกี่ยวกับการฟัง พูด อ่าน และเขียนภาษาอังกฤษในงานอาชีพทางธุรกิจ คำศัพท์เทคนิค ทางธุรกิจและพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ การสนทนาในสถานการณ์ทางธุรกิจ การสนทนาทางโทรศัพท์ การอ่านเอกสาร โฆษณา ประกาศ ตาราง แผนภูมิ กราฟ กำหนดการ การสืบค้นข้อมูลทางธุรกิจ การเขียนบันทึก รายงาน การปฏิบัติงาน ข้อความทางโทรศัพท์ ข้อความบนสื่อสังคมออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในงานอาชีพทางธุรกิจ

กิจกรรมการเรียนรู้

ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

คำว่า “กิจกรรม” ในทางศึกษาศาสตร์ ราชบัณฑิตยสถาน (2555, น.11) ได้ให้ความหมายไว้ 2 ประการ ดังต่อไปนี้

1. ภารกิจที่ผู้สอนหรือผู้เรียนปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการพัฒนาทั้งในและนอกชั้นเรียน

2. กระบวนการเรียนรู้หรือสร้างนิสัยที่มีลำดับขั้นตอนเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะที่พึงประสงค์

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 72) กล่าวว่ากิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การปฏิบัติต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน เพื่อให้การสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพและการเรียนรู้ของนักเรียนบรรลุจุดประสงค์การสอนที่กำหนดไว้

ชนาธิป พรกุล (2552, น. 7) กล่าวว่ากิจกรรมการเรียนรู้ คือ งานที่ผู้เรียนทำแล้วเกิดการเรียนรู้ในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยแสดงเป็นพฤติกรรมที่ผู้สอนกำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้

วไลพร คุโณทัย (2530, น. 19) กล่าวว่ากิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง สภาพการณ์ของการจัดประสบการณ์ และการกระทำทุกสิ่งทุกอย่างที่จัดขึ้นจากความร่วมมือระหว่างผู้สอนและผู้เรียนเพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ น่าสนใจ และผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

จากความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ข้างต้น พบว่ามีการให้ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้อย่างหลากหลาย ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนหรือผู้เรียนปฏิบัติอย่างมีขั้นตอน เพื่อให้การจัดการเรียนการสอนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ และช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและบรรลุจุดประสงค์ของการเรียนตามที่กำหนดไว้ เนื่องจากมีความเหมาะสมกับงานทางด้านการศึกษา และมีลำดับขั้นตอนในการปฏิบัติ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

สิริวรรณ สุวรรณอาภา (2544, น. 166-170 อ้างถึงในปวันรัตน์ ศรีพรหม, 2562, น. 31-33) กล่าวว่ากิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแบ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. การนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีเป้าหมายสำคัญ เพื่อช่วยกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนนั้น ๆ อย่างแท้จริง การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนจำเป็นต้องช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน และต้องให้สัมพันธ์ สอดคล้องกับกิจกรรมในชั้นสอนด้วย ดังนี้

1.1 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อทบทวนพื้นฐานความรู้เพิ่มเติมให้สัมพันธ์กับการสอนเนื้อหาใหม่หรือแนวความคิดหรือหลักการใหม่ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการระลึกได้ และเกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ตามลำดับขั้นตอนต่อไป

1.2 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อวางแผนการเรียนการสอนร่วมกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดงานที่จะปฏิบัติ

1.3 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อแจ้งจุดประสงค์ของบทเรียนให้ผู้เรียนทราบโดยตรงหรือโดยทางอ้อมก็ได้ ซึ่งเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบว่าเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วจะเกิดการเรียนรู้อะไรต่อตนเองบ้าง

2. เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ

2.1 กิจกรรมแกนหลัก เป็นการกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ปลายทางการสอนในครั้งนั้น ๆ ซึ่งถือว่าการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง

2.2 กิจกรรมทดสอบ เป็นการกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด การแก้ปัญหาและเจตคติในการตอบปัญหาหรือแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมแกนหลักหรือไม่ หากผู้เรียนยังไม่เกิดการเรียนรู้ ก็ควรให้คำแนะนำเพิ่มเติมหรือสอนใหม่โดยไม่ให้ผู้เรียนเสียกำลังใจจนสามารถการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

3. ขั้นสรุป เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ 2 ขั้นตอน คือ

3.1 กิจกรรมสรุปบทเรียนเป็นการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียบเรียงความรู้ ความคิดและทักษะทางการแล้วสรุปเป็นแนวความคิดหรือมโนภาพหรือหลักการหรือข้อความสรุปบางอย่าง หรือลำดับขั้นตอนของการปฏิบัติงาน ผู้สอนควรจะตระหนักถึงการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกร่วมกันโดยการอภิปรายหรือเขียนตอบก็ได้ ตามความเหมาะสมแต่มิใช่ผู้สอนเป็นผู้สรุปเสียเอง ครูควรจะเป็นเพียงผู้ช่วยแนะแนวทางบางประการ เพื่อเป็นการเน้นให้ชัดเจนอีกครั้งหนึ่งหลังจากผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียนแล้ว

3.2 กิจกรรมฝึกทักษะ เป็นการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เพิ่มเติมทักษะทางสมองหรือทางกายให้มีความชำนาญเพิ่มสูงขึ้น เช่น ทำแบบฝึกหัด ศึกษาค้นคว้าทำรายงาน ทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร ทำกิจกรรมจากใบงาน ปฏิบัติตามโครงการ เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นต้น

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2553, น. 78) กล่าวว่าในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จะมีขั้นตอนที่แตกต่างกันไปตามเทคนิควิธีการสอนที่ผู้ใช้สอน อย่างไรก็ตาม โดยทั่วไปแล้วไม่ว่าจะใช้วิธีสอนแบบใด ก็จะมีขั้นตอนหลักเหมือนกัน 3 ขั้นตอน ได้แก่

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน และเร้าความสนใจให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเห็น อยากคิด อยากทำ เพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่เข้าด้วยกัน

2. ชั้นปฏิบัติกิจกรรม (ชั้นสอน) เป็นขั้นที่ต่อจากชี้นำเข้าสู่บทเรียน ถือว่าเป็นขั้นสำคัญที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ กิจกรรมที่ผู้เรียนจะปฏิบัติในขั้นนี้มีหลายอย่าง เช่น การค้นคว้า การอภิปรายกลุ่ม การรายงาน การแสดงบทบาทสมมติ การพูดแสดงความคิดเห็น การสาธิต การเล่าเรื่อง การสัมภาษณ์ ฯลฯ โดยผู้สอนต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรม ดังนี้

2.1 เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

2.2 เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดแก้ปัญหาและความคิดสร้างสรรค์

2.3 เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัย วุฒิภาวะ และความพร้อมของผู้เรียน

2.4 เป็นกิจกรรมที่สนองความต้องการ ความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน

2.5 เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการของผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

2.6 เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับเวลาและสภาพแวดล้อม

2.7 เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำ หรือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง

2.8 เป็นกิจกรรมที่มีขั้นตอนเป็นไปตามลำดับความง่ายยาก รูปธรรมไปนามธรรม และความเรียงง่ายไปสู่ความสลับซับซ้อน

2.9 เป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อการสอนได้สอดคล้องเหมาะสม

3. ขั้นสรุปและวัดผล เป็นขั้นการสรุปเนื้อหาที่เรียนผ่านมาแล้วทั้งหมด สรุปทั้งด้านความรู้ ความคิด เจตคติ และทักษะที่ผู้เรียนได้รับ ตลอดจนการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ในการสรุปนี้ผู้สอน อาจให้ผู้เรียนเป็นผู้สรุป หรือผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันสรุปก็ได้ หลังจากนั้นผู้สอนควรได้วัดผล การเรียนรู้ว่า ผู้เรียนบรรลุตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ โดยอาจใช้วิธีให้ตอบคำถาม ให้ทำ แบบทดสอบ ให้ทำแบบฝึกหัด หรือทำรายงานตามที่ผู้สอนวางแผนไว้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นปฏิบัติกิจกรรม และขั้นสรุป โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นขั้นการเตรียมความพร้อมให้กับผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิด ความสนใจในบทเรียน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแจ้งจุดประสงค์ของการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ เพื่อ วางแผนการเรียนรู้ร่วมกับผู้เรียน และเพื่อทบทวนพื้นฐานความรู้ของผู้เรียน เชื่อมโยงความรู้เดิม กับความรู้ใหม่เพื่อเกิดความต่อเนื่อง

2. ขั้นปฏิบัติกิจกรรม เป็นขั้นการทำกิจกรรมการเรียนการสอนที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนเกิด การเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยมีลักษณะในการจัดกิจกรรม 2 ประเภท ได้แก่ กิจกรรม แกนหลัก เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และกิจกรรมทดสอบ เป็นกิจกรรมที่ช่วย ตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สัมพันธ์กับกิจกรรมแกนหลักหรือไม่ หากผู้เรียนยังไม่บรรลุ จุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้สอนจึงควรส่งเสริมและเพิ่มเติมให้กับผู้เรียน

3. **ขั้นสรุป** เป็นขั้นการสรุปเนื้อหา ความรู้ ความคิด เจตคติ และทักษะที่ผู้เรียนได้รับจากการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านมา ซึ่งผู้สอนควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมกันสรุป โดยผู้สอนคอยให้ช่วยเหลือ ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียน หลังจากนั้นผู้สอนควรมีกิจกรรมให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะเพิ่มเติม เพื่อเกิดความชำนาญสูงขึ้น เช่น การทำแบบฝึกหัด ทำรายงาน หรือการทำงานตามที่ผู้สอนได้มอบหมาย เป็นต้น

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 5 ขั้นตอน โดยสามารถจัดกลุ่มให้อยู่ใน 3 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

ขั้นนำ

ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นเตรียมความพร้อมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย ต้องการที่จะเรียนรู้ รวมถึงทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียน

ขั้นปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ เป็นขั้นศึกษาผ่านระบบ Classcraft ร่วมกันอภิปรายข้อมูล

ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ เป็นขั้นนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากขั้นการเรียนรู้มาใช้ในการปฏิบัติภารกิจการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จ

ขั้นสรุป

ขั้นตอนที่ 4 การประเมิน เป็นขั้นสรุปความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรคที่พบระหว่างการทำกิจกรรม

ขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล เป็นขั้นให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงสุด เพื่อเป็นกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน

การประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

ความหมายของการประเมินประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 7) กล่าวถึงความหมายของประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึง สภาวะหรือคุณภาพของสมรรถนะในการดำเนินงานเพื่อให้งานมีความสำเร็จโดยใช้เวลา ความพยายาม และค่าใช้จ่ายค้ำค่าที่สุดตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ โดยกำหนดเป็น อัตราส่วนหรือร้อยละระหว่างปัจจัยนำเข้า กระบวนการและผลลัพธ์ (Ratio between input, process, and output) ประสิทธิภาพเน้นการดำเนินการที่ถูกต้องหรือกระทำสิ่งใดๆ อย่างถูกวิธี (Doing the thing right)

ส่วนการทดสอบประสิทธิภาพ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า "Developmental Testing" หมายถึง การนำสื่อหรือชุดการสอนไปทดสอบด้วยกระบวนการสองขั้นตอน คือ การทดสอบประสิทธิภาพใช้ เบื้องต้น (Try Out) และทดสอบประสิทธิภาพสอนจริง (Trial Run) เพื่อหาคุณภาพของสื่อตาม ขั้นตอนกำหนดใน 3 ประเด็น คือ การทำผู้เรียนมีความรู้เพิ่มขึ้น การช่วยให้ผู้เรียนผ่านกระบวนการ เรียนและทำแบบประเมินสุดท้ายได้ดี และการทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจ นำผลที่ได้มาปรับปรุงแก้ไข ก่อนที่จะผลิตออกมาเผยแพร่เป็นจำนวนมาก

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 9) กล่าวว่า การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้ โดยการ ประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) ซึ่งประกอบด้วย พฤติกรรมย่อยของผู้เรียน ที่เกิดจากการประกอบกิจกรรมกลุ่มและรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่ มอบหมาย และกิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้ กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น $E1 = \text{Efficiency of Process}$ (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) และพฤติกรรมสุดท้าย (ผลลัพธ์) คือ ประเมินผลลัพธ์ (Product) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอบหลังเรียน กำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น $E2 = \text{Efficiency of Product}$ (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์)

การกำหนดประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่น่าพึงพอใจ โดยจะกำหนดให้ร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมดต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมดคือ E1/E2 ซึ่งปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำจะตั้งไว้ที่ 90/90, 85/85, 80/80 ส่วนเนื้อหาสาระที่เป็นจิตพิสัยจะตั้งไว้ที่ 80/80 และ 75/75 ไม่ต่ำกว่านี้

ขั้นตอนการทดสอบประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 11-12) ได้เสนอขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ไว้ ดังนี้

1. การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 1-3 คน โดยใช้เด็กก่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน ประเมินการเรียนจากกระบวนการ คือกิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหา สาระ กิจกรรมระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยวนั้นจะได้คะแนนต่ำกว่าเกณฑ์มาก ก่อนนำไปทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม ทั้งนี้ E1/E2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60

2. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 6-10 คน (ละผู้เรียนที่เก่ง ปานกลางกับอ่อน ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนหลังจกทดสอบประสิทธิภาพให้ประเมินการเรียนจากกระบวนการ คือกิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและประเมินผลลัพธ์คือการทดสอบหลังเรียนและงานสุดท้ายที่มอบให้นักเรียนทำส่งก่อนสอบประจำหน่วย ให้นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพหากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้นคำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราว

นี้คะแนนของผู้เรียนจะเพิ่มขึ้นอีกเกือบเท่าเกณฑ์โดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% นั่นคือ E1/E2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70

3. การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียนทั้งชั้น ระหว่างทดสอบประสิทธิภาพให้จับเวลาในการประกอบกิจกรรม สังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน หลังจากทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามแล้วให้ประเมินการเรียนจากกระบวนการ คือกิจกรรมหรือภารกิจและงานที่มอบให้ทำและทดสอบหลังเรียน นำคะแนนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงเนื้อหาสาระ กิจกรรมระหว่างเรียนและแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น แล้วนำไปทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำกับนักเรียนต่างกลุ่ม อาจทดสอบประสิทธิภาพ 2-3 ครั้ง จนได้ค่าประสิทธิภาพถึงเกณฑ์ขั้นต่ำ ปกติไม่น่าจะทดสอบประสิทธิภาพเกินสามครั้ง ด้วยเหตุนี้ ชั้นทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามจึงแทนด้วย 1:100 ผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามควรใกล้เคียงกัน เกณฑ์ที่ตั้งไว้ หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5% ก็ให้ยอมรับว่า สื่อหรือชุดการสอนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้หากค่าที่ได้ต่ำกว่าเกณฑ์มากกว่า -2.5 ให้ปรับปรุงและทดสอบประสิทธิภาพภาคสนามซ้ำจนกว่าจะถึงเกณฑ์ จะหยุดปรับปรุงแล้วสรุปว่าชุดการสอนไม่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

รัตน์ บัวสนธ์ (2564, น. 37-38) อธิบายการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ มีลำดับขั้นตอนการประเมิน ดังนี้

1. การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) หมายถึงการนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับบุคคลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยที่บุคคลดังกล่าวนี้จะคัดเลือกมาจากผู้ที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย 3 คน ได้แก่ ผู้ที่มีคุณลักษณะสูง ปานกลางและต่ำกว่าปานกลาง การทดลองใช้นวัตกรรมที่เรียกว่าการประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่านวัตกรรมดังกล่าวนั้นมีความเกี่ยวข้องสร้างแรงจูงใจให้กับบุคคลที่มีลักษณะเป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายอย่างไร คำสั่ง คำชี้แจงและรายละเอียดที่มีอยู่ในนวัตกรรมนั้นบุคคลเหล่านี้มีความรู้ความเข้าใจหรือไม่ ทั้งนี้เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปปรับปรุงนวัตกรรมให้มีความเหมาะสมในการนำไปใช้จริงกับกลุ่มเป้าหมายต่อไป การประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งนั้นจึงมุ่งไปที่การค้นหาข้อจำกัด

ที่ได้จากคำแนะนำบอกเล่าของบุคคลที่มีคุณลักษณะเป็นตัวแทนของคุณลักษณะเป้าหมายส่วนใหญ่ เป็นสำคัญ เพื่อที่จะนำคำแนะนำที่ได้นี้มาปรับปรุงนวัตกรรมตามที่กล่าวนั้นเอง

2. การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก หมายถึง นำนวัตกรรมที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไข จากการประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งมาทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับ กลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนมากขึ้น เช่น อาจจะใช้การประเมินแบบหนึ่งต่อสาม (1:3) หรือแบบหนึ่งต่อสี่ (1:4) ก็ได้ ซึ่งก็หมายถึงต้องใช้กลุ่มบุคคลจำนวน 9 คน มีคุณลักษณะสูง 3 คน ปานกลาง 3 และต่ำกว่าปานกลาง 3 คน ในกรณีการประเมินแบบหนึ่งต่อสาม แต่ถ้าเป็นแบบหนึ่งต่อสี่ก็ต้องใช้กลุ่มบุคคล จำนวนทั้งสิ้น 12 คน การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มนี้จะมีการวิเคราะห์หาค่าบ่งบอกดัชนีหรือ เกณฑ์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่เรียกว่าค่า E1/E2 โดยที่เกณฑ์ประสิทธิภาพ (E1/E2) ของ นวัตกรรมการศึกษาเท่าที่นิยมใช้จะมีอยู่สามเกณฑ์ ได้แก่ 75/75 หรือ 80/80 และ 90/90 การจะใช้ เกณฑ์ประสิทธิภาพนวัตกรรมการศึกษาเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งจากสามเกณฑ์นี้มีหลักพิจารณาว่าถ้า นวัตกรรมศึกษานั้น มุ่งแก้ปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะซับซ้อนหรือมี เนื้อหาสาระค่อนข้างยากก็จะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 75/75 แต่ถ้ามีเนื้อหาสาระไม่ยากมากนัก มุ่งแก้ปัญหาหรือพัฒนาความสามารถของผู้เรียนที่มีลักษณะปานกลางจะนิยมใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 มากที่สุด ในทำนองเดียวกันถ้าเป็นนวัตกรรมที่มีเนื้อหาสาระมุ่งปฏิบัติหรือมุ่งพัฒนา จุดประสงค์การเรียนรู้ด้านทักษะปฏิบัติ (Psychomotor Domain) จะใช้เกณฑ์ประสิทธิภาพ 90/90

จากการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าการหาประสิทธิภาพเป็น ขั้นตอนที่สำคัญของการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ทราบว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิ ภาพเป็นอย่างไร เพื่อจะได้นำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงกิจกรรมให้มีประสิทธิภาพก่อนที่จะนำไปใช้สอนจริง ซึ่ง การประเมินกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องมีเกณฑ์ประสิทธิภาพให้กับกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น โดย การกำหนดร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงาน และการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด ต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมด คือ E1/E2 ซึ่งมีเกณฑ์ที่นิยมใช้อยู่ 3 เกณฑ์ คือ E1/E2 = 75/75, 80/80, และ 90/90 โดยการใช้เกณฑ์จะขึ้นอยู่กับเนื้อหาสาระของกิจกรรม การเรียนรู้และกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ จากนั้นจะนำไปสู่ขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพของกิจกรรม การเรียนรู้ ซึ่งชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2556, น. 11-12) ได้แบ่งขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของกิจกรรม

การเรียนรู้ไว้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 1-3 คน โดยใช้เด็กอ่อน ปานกลาง และเด็กเก่ง 2) การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คน ทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียน 6-10 คน (คณะผู้เรียนที่เก่ง ปานกลางกับอ่อน 3) การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) เป็นการทดสอบประสิทธิภาพที่ผู้สอน 1 คนทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอนกับผู้เรียนทั้งชั้น และรัตนะ บัวสนธ์ (2564, น. 37-38) ได้แบ่งขั้นตอนการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ 1) การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) คือ การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับบุคคลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย โดยที่บุคคลดังกล่าวนี้จะคัดเลือกมาจากผู้ที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมาย 3 คน ได้แก่ ผู้ที่มีคุณลักษณะสูง ปานกลาง และต่ำกว่า ปานกลาง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อตรวจสอบว่านวัตกรรมดังกล่าวนั้นมีความเกี่ยวข้องสร้างแรงจูงใจให้กับบุคคลที่มีลักษณะเป็นตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายอย่างไร คำสั่ง คำชี้แจงและรายละเอียดที่มีอยู่ในนวัตกรรมนั้นบุคคลเหล่านี้มีความรู้ความเข้าใจหรือไม่ 2) การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก คือ การนำนวัตกรรมที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขจากการประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่งมาทดลองใช้กับกลุ่มบุคคลที่มีคุณลักษณะคล้ายคลึงกับกลุ่มเป้าหมายที่มีจำนวนมากขึ้น เช่น อาจจะใช้การประเมินแบบหนึ่งต่อสาม (1:3) หรือแบบหนึ่งต่อสี่ (1:4) ซึ่งการประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มนี้ จะมีการวิเคราะห์หาค่าบ่งบอกดัชนีหรือเกณฑ์ประสิทธิภาพของนวัตกรรมที่เรียกว่าค่า E_1/E_2

ในงานวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ดังนั้นผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการประเมินประสิทธิภาพตามรัตนะ บัวสนธ์ (2564, น. 37-38) และใช้เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้กำหนดเกณฑ์ที่ 75/75 เนื่องจากเนื้อหาที่ใช้ในงานวิจัยเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษในเชิงธุรกิจ ซึ่งมีเนื้อหาที่มีความเฉพาะเจาะจงมากกว่าภาษาภาษาอังกฤษทั่วไป

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ให้ความหมายเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นกลยุทธ์ที่ประยุกต์ใช้เทคนิคการออกแบบเกมมาใช้กับเรื่องที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างประสบการณ์เหมือนเล่นเกม เพื่อขับเคลื่อนพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายให้เป็นไปตามที่ต้องการ

พิชฎะ โขคพล (2558 น. 24) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่าเป็นการนำแนวคิดและหลักการของเกม มาประยุกต์ใช้ในการสร้างระบบการจัดการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมที่ต้องการ

จุฑามาศ มีสุข (2558 น. 24) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชันคือ การนำรูปแบบคุณลักษณะที่ทำให้เกมมีความสนุก ดึงดูดใจ และน่าสนใจ มาประยุกต์ใช้กับกิจกรรมทั่วไปในชีวิตจริง เพื่อกระตุ้นและจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมอันจะนำมาซึ่งความสำเร็จของการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ

ชนัดต์ พูนเดช และธนิศา เลิศพรกุลรัตน์ (2559 น. 331) ได้กล่าวถึงเกมมิฟิเคชันว่าเป็นการนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่นเกม มาใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยแนวคิดนี้เป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งแนวคิดนี้สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) กล่าวว่าเกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการอย่างไม่ซับซ้อน อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม ตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา

Kapp (2012, p. 10) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชัน คือการนำกลไกพื้นฐานของเกม สุนทรียศาสตร์ และแนวความคิดแบบเกมเพื่อกระตุ้นความสนใจของบุคคล จูงใจให้เกิดพฤติกรรม ส่งเสริมการเรียนรู้ และการแก้ปัญหา

Khan (2020) ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชัน ว่าเป็นการใช้กลไกของเกมเพื่อช่วยให้บุคคลบรรลุเป้าหมายเฉพาะ โดยนำกลไกในบริบทของการเล่นเกม ไปใช้กับสถานการณ์ที่ไม่ใช่เกม เช่น ระบบการจัดการการเรียนรู้ ซึ่งจะใช้กลไกของเกมที่แตกต่างกัน เช่น คะแนน อันดับ ระดับ ป้าย และกระดานผู้นำ เพื่อช่วยส่งเสริมแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

Ryan (2022) ได้ให้ความหมายของเกมมิฟิเคชันไว้ว่า เป็นการประยุกต์ใช้กลไกของเกมในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาผลการเรียนรู้

จากความหมายของเกมมิฟิเคชันข้างต้น สามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่นำแนวคิด และกลไกของเกมใช้ในกิจกรรมต่าง ๆ โดยมีเป้าหมายในการกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้

ความแตกต่างระหว่าง Game, Game-based Learning และ Gamification

Kepp, Blair and Mesch (2014) กล่าวว่าเกมเป็นสิ่งที่กำหนดไว้ซึ่งผู้เล่นที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมของเกม กิจกรรมภายในเกมมีจุดเริ่มต้น ตรงกลาง และจุดสิ้นสุดของเกมที่ชัดเจน มีสถานะการชนะ ซึ่งโดยทั่วไปเกมมีองค์ประกอบของหลายอย่าง เช่น ความท้าทาย ความพยายาม ทำซ้ำ ระบบรางวัล และเป้าหมายที่ผู้เล่นต้องพยายามทำให้สำเร็จ แต่สำหรับเกมมิฟิเคชันจะมีจุดประสงค์คือ การใช้องค์ประกอบจากเกมเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับเนื้อหาและก้าวหน้าไปสู่เป้าหมาย

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย (2560) ได้สรุปความแตกต่างระหว่าง Game, Game-based Learning และ Gamification เป็นหัวข้อต่าง ๆ โดยมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 1 แสดงความแตกต่างระหว่าง Game, Game-based Learning และ Gamification

	Game	Game-based Learning	Gamification
วัตถุประสงค์	วัตถุประสงค์เพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน หรือไม่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้	วัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้	วัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้โดยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม อาจใช้เพียงการสะสมคะแนนหรือรางวัล
การสร้างเกม	การสร้างตัวเกมมีความยากและซับซ้อน ต้องใช้นักออกแบบและพัฒนาเกม	หากมีตัวเกมจะมีการสร้างยากและซับซ้อน หากเป็นกิจกรรม จะต้องมีการออกแบบเป็นอย่างดี มีกฎกติกาชัดเจน	สร้างได้ง่าย เนื่องจากไม่มีตัวเกม เพียงใช้กลไกของเกมผ่านองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
ราคา	สูงมาก เนื่องจากใช้บุคลากรในการสร้างเกมจำนวนมาก	ปานกลาง เนื่องจากใช้บุคลากรในการสร้างสรรค์รูปแบบของเกมและกิจกรรม จำนวนไม่มากและไม่ซับซ้อน	ถูก เนื่องจากใช้บุคลากรจำนวนน้อย เน้นค่าใช้จ่ายในด้านรางวัล มีค่าใช้จ่ายน้อย เมื่อเทียบกับสองแบบแรก
ผู้ชนะ/ผู้แพ้	ผู้ชนะหรือผู้แพ้เป็นส่วนหนึ่งของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมในลักษณะของเกม	ผู้ชนะหรือผู้แพ้จะมีหรือไม่ก็ได้ เนื่องจากมีวัตถุประสงค์เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม
การเล่น	การเล่นเพื่อความบันเทิงมาก่อน ส่วนรางวัลจะมีหรือไม่ก็ได้	การเล่นจะเป็นการเล่นผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ จะมีรางวัลหรือไม่ก็ได้	ไม่เน้นการเล่น แต่เน้นการมีส่วนร่วม โดยให้ความสำคัญกับรางวัลเป็นหลัก

จากตารางสามารถสรุปได้ว่าเกมมิฟิเคชันมีวัตถุประสงค์หลักคือ การนำกลไกของเกมมากระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ ไม่ใช่การนำเกมมาใช้ในการจัดเรียนรู้ ซึ่งสามารถสร้างได้ง่าย และราคาถูกกว่า จะมีผู้ชนะหรือผู้แพ้หรือไม่ก็ได้ ไม่เน้นการเล่น แต่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียน และให้ความสำคัญกับรางวัลเป็นหลัก

หลักการของเกมมิฟิเคชัน

Kepp, Blair and Mesch (2014) ได้แบ่งประเภทของเกมมิฟิเคชัน ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เกมมิฟิเคชันแบบโครงสร้าง (structural gamification) และเกมมิฟิเคชันแบบเนื้อหา (content gamification) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เกมมิฟิเคชันแบบโครงสร้าง (structural gamification) คือ การประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมเพื่อขับเคลื่อนผู้เรียนผ่านเนื้อหา โดยไม่มีการดัดแปลง ซึ่งเนื้อหาไม่ใช่ส่วนที่เป็นเกม แต่เป็นโครงสร้างที่ทำหน้าที่เสมือนเกม มีวัตถุประสงค์หลักคือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ผ่านรางวัล เช่น ผู้เรียนจะได้รับคะแนนจากการชมวิดีโอ หรือทำงานที่ได้รับมอบหมาย

องค์ประกอบที่พบในการเล่นเกมนี้นี้คือ คะแนน เหรียญตรา ความสำเร็จ และระดับ โดยจะมีกระดานผู้นำเป็นวิธีการติดตามความก้าวหน้าในการเรียนรู้ รวมถึงองค์ประกอบทางสังคมที่ผู้เรียนสามารถแบ่งปันความสำเร็จกับผู้เรียนคนอื่น ๆ และสามารถเพิ่มองค์ประกอบของเรื่องราวตัวละคร และองค์ประกอบอื่นๆ ของเกมได้ แต่เนื้อหาจะไม่ถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นเกม

2. เกมมิฟิเคชันแบบเนื้อหา (content gamification) การประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมและแนวคิดของเกมเพื่อปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้ใกล้เคียงกับเกมมากขึ้น เช่น การเพิ่มองค์ประกอบเรื่องราวลงในบทเรียนแบบปฏิบัติ หรือการเริ่มเรียนด้วยความท้าทายแทนวัตถุประสงค์ ซึ่งการเพิ่มองค์ประกอบเหล่านี้จะทำให้เนื้อหาเฝือความใกล้เคียงกับเกมมากขึ้น แต่ไม่ได้เปลี่ยนเนื้อหาให้กลายเป็นเกม เพียงแค่ให้บริบทหรือกิจกรรมที่ใช้ในเกมเพิ่มเข้าไปในเนื้อหาที่สอน

นอกจากนี้ Kepp, Blair and Mesch (2014) ยังกล่าวถึงการนำเกมมิฟิเคชันไปใช้โดยมีเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ซึ่งเกมมิฟิเคชันจะมีประสิทธิภาพโดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อนำไปใช้เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนก้าวหน้าผ่านเนื้อหา กระตุ้นการดำเนินการ มีอิทธิพลต่อพฤติกรรม และขับเคลื่อนนวัตกรรม สำหรับในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเกมมิฟิเคชันแบบโครงสร้างมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ โดยใช้องค์ประกอบของเกมมาเป็นสิ่งกระตุ้น ไม่ได้เปลี่ยนแปลงเนื้อหาให้เป็นเกม

องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

Toda et al. (2019 pp. 4-8) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันโดยจัดเป็นกลุ่มไว้ 5 องค์ประกอบดังนี้

1. การกระทำและการวัดผล (Performance / Measurement) เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการตอบสนองกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งสามารถใช้เพื่อให้ข้อเสนอแนะแก่ผู้เรียนได้ อันประกอบด้วย คะแนน (Point), ความก้าวหน้า (Progression), ระดับขั้น (Level), สถิติ (Stats) และเหรียญตราการยกย่อง (Acknowledgement) ถ้าหากขาดสิ่งเหล่านี้ผู้เรียนอาจรู้สึกสับสนเนื่องจากการกระทำของพวกเขาไม่มีผลตอบรับใดๆ

2. สภาพแวดล้อม (Ecological) องค์ประกอบนี้เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมที่มีการนำเกมมิฟิเคชันไปใช้ โดยซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สามารถแสดงเป็นคุณสมบัติได้ อันประกอบด้วย โอกาส (Chance), ทางเลือก (Imposed Choice), เศรษฐกิจ (Economy), สิ่งหายาก (Rarity) และการจับเวลา (Time Pressure) ซึ่งหากขาดองค์ประกอบนี้ จะทำให้สภาพแวดล้อมของเกมดูน่าเบื่อเนื่องจากไม่มีองค์ประกอบที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียน

3. สังคม (Social) เป็นองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนที่เกิดขึ้นในสภาพแวดล้อมของการเรียนรู้ อันประกอบด้วย การแข่งขัน (Competition), ความร่วมมือ (Cooperation), ชื่อเสียง (Reputation), ความกดดันทางสังคม (Social Pressure) ซึ่งหากขาด

องค์ประกอบทางสังคมนี้ จะทำให้เกิดการแบ่งแยกระหว่างผู้เรียน เนื่องจากพวกเขาจะไม่สามารถโต้ตอบผู้เรียนคนอื่นได้

4. ผู้ใช้งาน (Personal) องค์ประกอบนี้เกี่ยวข้องกับผู้ใช้สิ่งแวดล้อม อันประกอบด้วยความรู้สึก (Sensation), วัตถุประสงค์ (Objective), สิ่งท้าทาย (Puzzle), ความแปลกใหม่ (Novelty) และ การพัฒนา (Renovation) ซึ่งหากขาดองค์ประกอบนี้ อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกหมดกำลังใจ เนื่องจากระบบไม่ได้ให้ความสำคัญกับผู้เรียน

5. สิ่งสมมติ เป็นองค์ประกอบผสมที่เกี่ยวข้องกับผู้เรียน (ผ่านการบรรยาย) และสิ่งแวดล้อม (ผ่านการเล่าเรื่อง) ที่เชื่อมโยงประสบการณ์ของผู้เรียนกับบริบท หากขาดองค์ประกอบนี้ จะทำให้เกิดการสูญเสียความหมาย บริบท สภาพแวดล้อมที่ผู้เรียนต้องทำงานต่าง ๆ และส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพของประสบการณ์ของผู้เรียน

Kapp (2012, pp. 26-49) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ไว้ 7 ประการ ดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) คือ การกำหนดถึงจุดมุ่งหมายในการบรรลุผลสำเร็จ หรือผ่านด่านที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ การกำหนดเป้าหมายจะทำให้ผู้เล่นเกิดความท้าทายในการก้าวไปข้างหน้า เมื่อผู้เล่นรู้เป้าหมายแล้ว ก็สามารถใช้เทคนิค หรือวิธีการที่แตกต่างกัน ต่างๆ เพื่อพยายามให้บรรลุเป้าหมายได้

2. กฎ (Rules) คือ ผู้ออกแบบเกมจะต้องกำหนดกฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข ต่างๆ ของเกม โดยจะอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตามอย่างชัดเจน

3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) คือ การเล่นเกมที่มีความขัดแย้งซึ่งเป็นความท้าทายและเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองในการเอาชนะ คู่ต่อสู้ฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือร่วมกันภายในทีมเพื่อบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน

4. เวลา (Times) คือ สิ่งที่กระตุ้นการทำกิจกรรม เนื่องจากการจับเวลาจะทำให้ผู้เล่นเกิดความกดดัน ดังนั้นผู้เรียนจำเป็นจะต้องบริหารเวลาให้เหมาะสมในการบรรลุเป้าหมาย

5. รางวัล (Reward) คือ สิ่ง que ผู้เล่นจะได้รับเมื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ควรมีการจัดลำดับคะแนนสูงสุด (Leader Board) เพื่อเป็นการสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เล่นเกิดการแข่งขันกัน

6. ผลสะท้อนกลับ (Feedback) คือ ข้อเสนอแนะในการเรียนรู้ ซึ่งได้รับการออกแบบมาเพื่อให้เกิดพฤติกรรม ความคิด หรือการกระทำที่ถูกต้อง ช่วยให้ข้อมูล que ผู้เล่นสามารถดำเนินการเล่นได้

7. ระดับ (Levels) คือ สิ่ง que ทำให้ผู้เล่นเกิดความท้าทาย โดยผู้เล่นจะก้าวหน้าจากระดับหนึ่งไปอีกระดับหนึ่งเพื่อบรรลุเป้าหมายต่อไป ซึ่งในแต่ละระดับจะมีความยากง่ายแตกต่างกันไป ซึ่งบางครั้งผู้เล่นอาจจะต้องใช้ทักษะจากระดับก่อนหน้ามาช่วย หรือบางเกมอาจจะสามารถเลือกได้ว่าจะเล่นในระดับใด โดยไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ง่ายที่สุด

Zimbrick (2013 อ้างถึงใน พิชญะ โชคพล, 2558 น. 27) ได้นำเสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน โดยแบ่ง 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การวัดผล (Measurement) เป็นการวัดผลของ ผู้ใช้ระบบเกมมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบไปด้วยระบบการวัดผลต้นระยะเวลากาการใช้งานการแสดงปริมาณความสำเร็จ คุณภาพ ความสามารถ และการ ได้รับการยอมรับจาก ผู้ใช้งานคนอื่น ๆ

2. พฤติกรรม (Behavior) เป็นองค์ประกอบที่ เกมมิฟิเคชัน ที่ต้องการให้ ผู้ใช้งานเกิดพฤติกรรมต่างๆ ประกอบไปด้วย ความซื่อสัตย์ ความรอบรู้ คุณภาพของพฤติกรรม การปฏิบัติตามข้อตกลง

3. รางวัล (Reward) รางวัลถือเป็นสิ่งที่สำคัญในระบบเกมมิฟิเคชัน การได้รับรางวัล ระบบ จะทำการตรวจสอบ ความรู้ความจำสถานะ การเข้าใช้งาน การได้รับสิทธิ์พิเศษ การผูกติดกับระบบ

4. กลไกของเกม (Mechanics) เกมมิฟิเคชันได้นำกลไกของเกม มาประยุกต์ใช้ ได้แก่ คำโครงเรื่อง ลำดับเหตุการณ์ การตอบสนองกับวัตถุ ระยะเวลากาให้คะแนนกาการใช้งาน และการสื่อสารกับ ผู้ใช้คนอื่น ๆ

ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้เสนอองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 2 องค์ประกอบ ดังนี้

1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎเกณฑ์และการโต้ตอบต่างๆ ภายในเกม ที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานขึ้น โดยสามารถนำไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่เกมให้เกิดเป็นเกมขึ้นมาได้ ซึ่งจะมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น แต้มสะสม, ลำดับชั้น, ความท้าทาย, รางวัล, สินค้าเสมือน, ตารางคะแนนสูงสุด เป็นต้น

2. หลักการขับเคลื่อนเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกขับเคลื่อน โดยการเล่นเกมที่ ซึ่งก็คือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการได้รับรางวัลตอบแทน การประสบความสำเร็จ, การยอมรับ, การแสดงออกของความเป็นตัวตน, การแสดงว่าความมีน้ำใจ, และความต้องการแข่งขันชิงดีชิงเด่น

พรณิสรา จันแยม (2558, น. 29) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ 7 ประการ ดังต่อไปนี้

1. กติกา 2. การแข่งขัน 3. ความท้าทาย 4. ความร่วมมือ 5. รางวัลเหรียญตรา 6. ผลสะท้อนกลับ และ 7. เวลา

จุฑามาศ มีสุข (2558 น. 27) ได้สรุปองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันไว้ 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. แนวคิดและกลไกของเกม
2. พฤติกรรมเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดกับผู้ใช้
3. ผู้ใช้ซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมาย
4. รางวัลจูงใจ
5. หลักเกณฑ์ในการวัดพฤติกรรมอันเป็นผลที่เกิดขึ้น

จากคำกล่าวข้างต้นสามารถสรุปองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน แบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ 1. กลไกของเกม (Game Mechanics) คือ กฎ/กติกา และการโต้ตอบต่างๆ ภายในเกมที่จะทำให้เกิดความสนุกสนาน เช่น แต้มสะสม ระดับ สถิติ ความท้าทาย รางวัลเหรียญตรา สินค้าเสมือน ตารางคะแนนสูงสุด การร่วมมือ การแข่งขัน เป็นต้น และ 2. หลักการขับเคลื่อนเกม (Game Dynamics) คือ พฤติกรรม และความต้องการของมนุษย์ที่เกิดจากการเล่นเกม ได้แก่ การได้รับรางวัลตอบแทน การประสบความสำเร็จ การยอมรับ การแสดงออกของความเป็นตัวตน ความกดดันทางสังคม ความซื่อสัตย์ เป็นต้น

ตาราง 2 แสดงผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

องค์ประกอบ	Toda et al. (2019)	Kapp (2012)	Zimbrick (2013)	ภาสกร ไหลสกุล (2557)	พรณิสรา จันทร์แยม (2558)	จุฑามาศ มีสุข (2558)	ผู้วิจัย
เป้าหมาย		/					
กฎกติกา		/			/		
คะแนน	/			/			/
ระดับ	/	/		/			/
ความท้าทาย	/			/	/		/
ความร่วมมือ	/	/			/		
การแข่งขัน	/	/			/		
รางวัล		/	/	/	/	/	/
ผลสะท้อนกลับ		/			/		/
สินค้าเสมือน				/			
ผู้ใช้งาน	/					/	
เวลา	/	/			/		

ตาราง 2 (ต่อ) แสดงผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

องค์ประกอบ	Toda et al. (2019)	Kapp (2012)	Zimbrick (2013)	ภาสกร ไทสกุล (2557)	พรณิสรา จันแยม (2558)	จุฑามาศ มีสุข (2558)	ผู้วิจัย
กระดานผู้นำ		/		/			/
สภาพแวดล้อม	/						
การวัดผล	/		/			/	
พฤติกรรม			/	/		/	

จากตาราง 2 แสดงผลการสังเคราะห์องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันพบว่ารางวัล ระดับความท้าทาย ความร่วมมือ การแข่งขัน เวลา การวัดผล และพฤติกรรม ถูกนำมาใช้มากที่สุดตามลำดับ และพิจารณาความสอดคล้องขององค์ประกอบของกลไกเกมในระบบการจัดการเรียนการสอน Classcraft ที่ผู้วิจัยนำมาใช้ร่วมกับองค์ประกอบพื้นฐานของเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยได้คัดเลือกองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ คะแนนสะสม ความท้าทาย ระดับชั้น รางวัล กระดานผู้นำ และผลสะท้อนกลับ ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่เหมาะสมกับผู้เรียนและช่วยเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของผู้เรียนได้ โดย

1. คะแนนสะสม คือ แต้มที่ผู้เรียนจะได้รับจากการปฏิบัติภารกิจ หรือการทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จ รวมถึงการมีพฤติกรรมเชิงบวก ซึ่งผู้เรียนสามารถนำคะแนนสะสมนี้ไปใช้ในการเลื่อนระดับชั้น หรือการรับรางวัล ซึ่งหากผู้เรียนมีพฤติกรรมเชิงลบก็จะถูกลดคะแนนสะสมเป็นบทลงโทษ

2. ความท้าทาย คือ ภารกิจที่ให้ผู้เรียนปฏิบัติ โดยมีความยากง่ายแตกต่างกันไป ทำให้ผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้น เกิดความอยากเอาชนะ ซึ่งผู้เรียนจะต้องนำความรู้ ประสบการณ์ และทักษะที่มีมาประยุกต์ใช้เพื่อให้ประสบความสำเร็จ

3. ระดับขั้น คือ สิ่งที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความท้าทาย ซึ่งในแต่ละระดับจะมีความยากง่ายแตกต่างกันออกไป โดยเรียงจากระดับง่ายไประดับยาก ดังนั้นผู้เล่นจึงต้องอาศัยทักษะที่มีเพื่อให้ผ่านจากระดับหนึ่งไปอีกระดับหนึ่ง

4. รางวัล คือ สิ่งตอบแทนเมื่อผู้เรียนสามารถทำภารกิจสำเร็จตามที่กำหนด

5. กระดานผู้นำ คือ การจัดลำดับคะแนนของผู้เรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เนื่องจากผู้ได้ลำดับสูงสุดจะเป็นผู้ที่ได้รับรางวัล

6. ผลสะท้อนกลับ คือ ข้อเสนอแนะ หรือคำแนะนำเพื่อให้ผู้เรียนมีพฤติกรรมที่ถูกต้อง และนำไปพัฒนาความรู้ ความสามารถของตนเองต่อไป ถูกออกแบบมาเพื่อกระตุ้นพฤติกรรมที่ถูกต้อง หรือการชี้ทางไปสู่การกระทำหรือผลลัพธ์ที่เหมาะสมมากขึ้น แต่จะไม่ได้บอกว่าจะต้องทำอย่างไรอย่างชัดเจน (Kapp, 2012, p. 36)

ดังนั้นในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกองค์ประกอบดังกล่าวมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ประโยชน์ของเกมมิฟิเคชัน

Mulkeen (2018) ได้รวบรวมประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่สนุกและมีปฏิสัมพันธ์ เกมมิฟิเคชันสามารถทำให้การเรียนรู้เต็มไปด้วยการถ่ายทอดความรู้และมีความน่าตื่นเต้น เนื่องจากการมีปฏิสัมพันธ์ของการแสดงบทบาทในการเล่นเกม ร่วมกับองค์ประกอบของการแข่งขัน ซึ่งเพิ่มมุมมองของสถานการณ์ต่าง ๆ ดังนั้นถ้าหากมีการจัดระบบเกมอย่างถูกต้อง จะสามารถทำให้เกิดการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

2. สร้างความชอบในการเรียนรู้ โดยหากกำหนดจุดมุ่งหมายที่สำคัญที่สุดของการเรียนรู้ คือการปลูกฝังความรู้ใหม่ให้กับผู้เรียน ซึ่งความรู้นั้นจะมีประโยชน์ทางการศึกษาไว้อย่างคงทน ดังนั้น เมื่อผู้เรียนชนะเกมหรือบรรลุสิ่งที่สำคัญสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนจะรู้สึกดี

3. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มองเห็นการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง การเรียนรู้จากการลงมือ ปฏิบัติงานที่ได้มอบหมายเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพมากในฝึกฝนทักษะในการนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริง และช่วยให้ผู้เรียนตระหนักถึงประโยชน์ของเนื้อหาสาระ โดยผู้เรียนสามารถมองได้ โดยตรงว่าตัวเลือกของพวกเขาในเกมส่งผลให้เกิดผลลัพธ์หรือรางวัลอย่างไร

4. ได้รับเสนอข้อเสนอแนะแบบทันที การใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการศึกษาช่วยให้ผู้เรียน สามารถทำงานตามเวลาจริง วัดผลได้ มีเป้าหมายที่มีชัดเจน และสามารถรับข้อเสนอแนะเมื่อบรรลุ เป้าหมายเหล่านั้น

5. ช่วยเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้ เกมมิฟิเคชันเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเกี่ยวกับเนื้อหา ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและไม่เป็นทางการ หากผู้เรียนรู้สึกตื่นเต้นกับการเรียนรู้ พวกเขาจะมีแนวโน้มที่จะเกิดการเรียนรู้ที่ดี

Ryan (2022) ได้เสนอประโยชน์ของการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน ไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. การมีส่วนร่วมที่เพิ่มขึ้น ประโยชน์ที่สำคัญที่สุดอย่างหนึ่งของ การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ ในห้องเรียน คือความสามารถในการดึงดูดความสนใจของผู้เรียนให้มีส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าการเรียนในหลักสูตรแบบเดิม ๆ โดยส่งเสริมการมีส่วนร่วมผ่านการสร้างความท้าทาย และการติดตามความก้าวหน้าของผู้เรียนในขณะที่เรียนรู้ ซึ่งเมื่อผู้เรียนมีความเชี่ยวชาญในสื่อการเรียนรู้ พวกเขาจะได้รับการยอมรับในความสำเร็จและค่อยๆ ก้าวหน้าไปสู่บทเรียนที่ท้าทายยิ่งขึ้น

2. การจดจำที่ดีขึ้น การเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันช่วยให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนรู้ ได้มากขึ้น ซึ่งจากการศึกษาพบว่า เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มการจดจำความรู้ประมาณ 40 เปอร์เซ็นต์

แสดงให้เห็นว่าเกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพอย่างยิ่งในการสร้างความมั่นใจว่าผู้เรียนจะจดจำสิ่งที่พวกเขาเรียนรู้ได้ดีหลังจากจบหลักสูตร

3. เชื่อมโยงการเรียนรู้กับโลกแห่งความจริง นอกจากการทำให้การเรียนรู้สนุกขึ้นแล้ว เกมมิฟิเคชันในการจัดศึกษายังเป็นวิธีที่ดีในการเชื่อมโยงบทเรียนกับปัญหาและการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง โดยรางวัลและความท้าทายของการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ปราศจากความเสี่ยงในชีวิตจริง ซึ่งผู้เรียนสามารถเรียนรู้วิธีการใช้ความรู้หรือทักษะที่พวกเขาได้รับ ดังนั้นเมื่อต้องใช้ทักษะดังกล่าวในชีวิตจริง ผู้เรียนจะเข้าใจดีขึ้นว่าจะนำทักษะเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างประสบความสำเร็จได้อย่างไร

4. ให้ข้อเสนอแนะและการเสริมแรงทันที เมื่อผู้เรียนเรียนรู้ผ่านการเล่นแบบมีปฏิสัมพันธ์เหมือนเกม พวกเขาจะได้รับคำติชมเกี่ยวกับคำตอบทันที วิธีนี้ช่วยให้แก้ไขคำตอบที่ผิดได้อย่างรวดเร็ว ในขณะที่คำตอบที่ถูกต้องจะตอบแทนด้วยการเสริมแรงเชิงบวก ซึ่งการเรียนรู้แบบใช้เกมนี้ ผู้เรียนไม่ต้องรอเพื่อค้นหาว่าพวกเขาทำได้ดีเพียงใดหรือจะปรับปรุงได้อย่างไร

5. ทำให้นักเรียนชอบในการเรียนรู้ การเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันสามารถทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ที่น่าติดตาม โดยผ่านกลไกของเกม เช่น รางวัลและการแข่งขันจะกระตุ้นการหลั่งสารโดปามีนในสมอง ทำให้กระบวนการเรียนรู้สนุกยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้เรียนจึงมีโอกาที่จะชอบการเรียนรู้และต้องการฝึกฝนทักษะใหม่ๆ

Best (2020) ได้นำเสนอประโยชน์ของการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ไว้ 7 ประการ ดังต่อไปนี้

1. เกมมิฟิเคชันช่วยลดความกลัวความล้มเหลวของผู้เรียน ความล้มเหลวเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ ซึ่งเกมเปลี่ยนความคิดของผู้เรียนในการทำให้ความล้มเหลวเป็นส่วนหนึ่งของความสนุก ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนที่ล้มเหลวและพยายามเรียนรู้งานใหม่ และยังพัฒนาความอดทนและความยืดหยุ่นของผู้เรียนซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับชีวิตในวัยผู้ใหญ่

2. เกมมิฟิเคชันทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่มองเห็นได้ อันได้แก่แถบความก้าวหน้าที่แสดงบนหน้าจอหรือระดับที่ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งการเปิดเผยข้อมูลนี้ นักเรียนสามารถประเมินว่าตนเองก้าวหน้าในการเรียนรู้มากเพียงใด

3. เกมมิฟิเคชันเพิ่มแรงจูงใจ เกมสามารถกระตุ้นแรงจูงใจในระดับสูง เนื่องจากผู้เล่นต้องการเก่งและแสดงให้เห็นถึงความเชี่ยวชาญเหนือความท้าทายของเกม รวมถึงผู้เล่นมีแรงจูงใจที่จะค้นพบแง่มุมใหม่ ๆ ของเกมและสร้างประสบการณ์ส่วนตัวผ่านการเล่นบทบาทสมมติและการสำรวจ ดังนั้นการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในห้องเรียนจะช่วยจูงใจผู้เรียนให้มุ่งมั่นเพื่อความก้าวหน้า

4. เกมมิฟิเคชันเป็นสิ่งที่คุ้นเคย ผู้เรียนจะมองว่าการเรียนรู้แบบเกมเป็นระบบที่ใช้งานง่าย ซึ่งไม่ต้องการคำอธิบายจากครูมากนัก การให้อิสระนักเรียนเรียนรู้ด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ความรู้สึกเป็นธรรมชาติ ผู้เรียนจะรู้สึกมั่นใจและควบคุมความก้าวหน้าของตนเองได้

5. เกมมิฟิเคชันช่วยพัฒนาองค์ความรู้ การเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันสามารถใช้ประโยชน์จากความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากภาษาเกมได้

6. เกมมิฟิเคชันสามารถทำให้การเรียนรู้เป็นประสบการณ์ส่วนตัว การให้นักเรียนตั้งกฎของเกมการเรียนรู้ กำหนดตัวละครหรือวาทาร์ควบคุมโปรแกรมการเรียนรู้เกมมิฟิเคชัน จะช่วยทำให้การเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นส่วนตัว และแสดงให้ผู้เรียนเห็นถึงเส้นทางการเรียนรู้เป็นของพวกเขา และติดตามความก้าวหน้าของตนเอง

7. เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่จัดว่าเป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับครู แต่มีโอกาสนักเรียนจะรู้สึกว่าการเรียนสนุก และผู้เรียนอาจจะไม่ได้คิดเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้ความเข้าใจ

จากคำกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าเกมมิฟิเคชันมีประโยชน์อย่างมากในการนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดการศึกษาในรูปแบบของการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยมุ่งสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ต้องการที่จะเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาและผู้อื่น นอกจากนี้ยังเป็นการจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย

และไม่กลัวความผิดพลาด หรือความล้มเหลวที่อาจเกิดขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปประโยชน์ของเกมมิฟิเคชันสำหรับการจัดการศึกษาไว้ 6 ประการ ดังต่อไปนี้

1. เพิ่มการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้เรียน
2. เพิ่มแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดความชอบในการเรียนรู้
3. เพิ่มประสบการณ์เรียนรู้ และพัฒนาองค์ความรู้ของผู้เรียน
4. สามารถเชื่อมโยงความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริง
5. ให้อิสระแก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถประเมินความก้าวหน้าของตนเองได้
6. ได้รับข้อเสนอแนะ หรือผลสะท้อนกลับ (feedback) ทันที

การประยุกต์ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันในการศึกษา

ในปัจจุบันแนวคิดของเกมมิฟิเคชันได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายในการนำไปประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ รวมถึงในด้านของการศึกษาก็ได้มีการนำแนวคิดของเกมมิฟิเคชันมาใช้เช่นเดียวกัน ซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการออกแบบการจัดการเรียนการสอนที่สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และต้องการที่จะเรียนรู้ ทั้งนี้มีนักวิชาการ และนักการศึกษาได้เสนอแนวทางการจัดการศึกษาโดยใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันไว้ ดังนี้

Huang and Soman (2013, pp. 7-14) ได้เสนอแนวทางการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการศึกษา ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบท การทำความเข้าใจว่าผู้เรียนเป็นใคร ประกอบกับศึกษาบริบทของการจัดการเรียนการสอน จะช่วยให้การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้

2. กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ผู้สอนควรระบุวัตถุประสงค์ที่อยากให้นักเรียนบรรลุเมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนการสอนอย่างชัดเจน เช่น ให้นักเรียนทำงานที่ได้รับมอบหมาย ทำแบบทดสอบ หรือให้เด็กเกิดทักษะต่าง ๆ

3. การจัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ผู้สอนควรจัดโครงสร้างลำดับของการเรียนรู้ โดยพิจารณาจากความสำคัญของเนื้อหาและสิ่งทีนักเรียนจำเป็นต้องเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายในการเรียนรู้

4. การจัดทรัพยากรในการเรียนรู้ ผู้สอนควรจัดทรัพยากรสำหรับการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้น

5. การกำหนดองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน โดยการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาปรับใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกลไกของเกมมิฟิเคชันสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ องค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับตนเอง (self-elements) เช่น คะแนน ระดับ เหรียญตรา การจำกัดเวลา และองค์ประกอบทางสังคม (social elements) เช่น การแข่งขัน ความร่วมมือ กระดานผู้นำ

MacMeekin (2013) ได้นำอธิบายการพัฒนาเกมมิฟิเคชันสามารถแบ่งออกเป็น 6 ขั้นตอน ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้:

1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcome) ผลการเรียนรู้ที่ต้องการให้เกิดขึ้น และชี้แจงตัวชี้วัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทราบ

2. เลือกแนวคิดของการเรียนรู้ (Choose A Big Idea) เลือกแนวคิดที่จะมีความท้าทายกับผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้พวกเขาเกิดการเรียนรู้และนำความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้

3. วางเรื่องราวของเกม (Storyboard the Game): ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ ที่มีการดำเนินเป็นเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ

4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) ออกแบบและจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาในแต่ละกิจกรรม

5. สร้างทีม (Build Teams) จัดกิจกรรมโดยให้ผู้เรียนเล่นเป็นทีม จะช่วยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้เล่นได้ดีกว่าโหมดการเล่นรายบุคคล

6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Game Dynamics) ตรวจสอบมาตรฐานของเกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้น โดยพิจารณาว่ามีการนำกลไกของเกมมิฟิเคชันมาใช้ เช่น ระดับ การแข่งขัน ความท้าทาย รางวัล และผลตอบรับ เพื่อให้เกิดการสร้างแรงจูงใจกับผู้เรียน

จากที่กล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าแนวทางในการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการศึกษา มีขั้นตอนการออกแบบและพัฒนา ดังนี้ 1) การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบท 2) กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ 3) จัดโครงสร้างประสบการณ์และทรัพยากรการเรียนรู้ 4) วางเรื่องราวและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ 5) สร้างทีม 6) เลือกองค์ประกอบของเกมมาใช้ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ ทั้งนี้ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยได้เลือกแนวทางในการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันของ Huang and Soman (2013) มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้ 1) ทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายและบริบท 2) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ 3) จัดโครงสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ 4) จัดทรัพยากรในการเรียนรู้ และ 5) กำหนดองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

ระบบจัดการเรียนการสอนที่ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชัน

Learning Management หรือ LMS เป็นซอฟต์แวร์เพื่อการบริหารจัดการเรียนการสอนผ่านระบบ อินเทอร์เน็ต เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้สอน ผู้เรียนและผู้ดูแลระบบ ซึ่งระบบดังกล่าวอาจมีคำเรียกต่างกันไป เช่น ระบบการจัดการเรียนรู้ ระบบการจัดการเรียนการสอน ระบบจัดการเรียนการสอน เป็นต้น สำหรับในงานวิจัยฉบับนี้ผู้วิจัยจะใช้คำว่าระบบจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เข้าใจตรงกัน ทั้งนี้มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายของระบบจัดการเรียนการสอนไว้ ดังนี้

มนต์ชัย เทียนทอง (2549 อ้างถึงใน ธนาธร ทยานานทอง, 2551 น. 24) ได้ให้ความหมายของระบบจัดการเรียนการสอน (Learning Management System) เป็นระบบที่ช่วยสนับสนุนให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเอง โดยใช้ e-Learning ผ่านทาง LMS ที่ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการเปิด-ปิดรายวิชาเรียน ลงทะเบียนเรียน กำหนดลำดับเนื้อหาในบทเรียน นำส่งบทเรียน ประเมินผลความสำเร็จของผู้เรียน ควบคุมและสนับสนุนการให้บริการทั้งหมดแก่ผู้เรียน ซึ่งระบบจัดการเรียนการสอนที่ดี จะต้องทำหน้าที่ติดตามผู้เรียนตั้งแต่เริ่มต้นจนผู้เรียนจบหลักสูตร

อำนาจ สวัสดิ์สินะที, ฅมน จีรังสุวรรณ และ ปณิตา วรณพิรุณ (2555, น. 113) กล่าวว่าระบบจัดการเรียนการสอน (Learning Management System) หรือ LMS ก็คือซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่บริหารจัดการการเรียนการสอนบนเว็บไซต์ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งในระบบดังกล่าวจะ ประกอบด้วยเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ ครูผู้สอน, ผู้เรียน และผู้ดูแลระบบ โดยที่ครูผู้สอน สามารถนำเนื้อหาและสื่อการสอนขึ้นเว็บไซต์รายวิชา ตามที่ระบบจัดไว้ให้ได้โดยสะดวก ส่วนผู้เรียนก็สามารถเข้าเรียนในเนื้อหาวิชาต่าง ๆ รวมไปถึงกิจกรรมของรายวิชา โดยผ่านเว็บไซต์รายวิชา ซึ่งทั้งผู้สอนและผู้เรียนจะต้องทำการลงทะเบียนผ่านผู้ดูแลระบบ กิจกรรมของการเรียนในแต่ละรายวิชา ผู้สอนและผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านเครื่องมือภายในระบบ LMS

พัลลภ สุวรรณฤกษ์ (2563, น. 57) ได้ให้ความหมายของระบบจัดการเรียนการสอน (Learning Management System) หรือ LMS ว่าเป็นระบบการบริหารจัดการการเรียนการสอนผ่านเครือข่าย โดยรวบรวมเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการ เรียนการสอนออนไลน์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อสนับสนุนผู้ใช้งาน 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้เรียน ผู้สอน ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค ได้แก่ ระบบการจัดการเรียน การห้องเรียนเสมือน ระบบการจัดการสร้างเนื้อหา ระบบจัดการผู้เรียน ระบบส่วนการจัดการข้อมูล บทเรียน และระบบเครื่องมือช่วยจัดการสื่อ การเก็บข้อมูลการเข้าใช้ รายงานผล

Kirvan and Brush (2023) ได้ให้คำจำกัดความของระบบจัดการเรียนการสอน (Learning Management System) คือแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์หรือเทคโนโลยีบนเว็บไซต์ ที่ใช้สำหรับการวางแผน ดำเนินการ และประเมินผลกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ซึ่งระบบการจัดการเรียนการสอน (LMS) ถูกนำไปใช้สำหรับเป็นแนวทางปฏิบัติของการเรียนแบบอีเลิร์นนิ่ง และในรูปแบบทั่วไป

จากคำกล่าวข้างต้นสามารถสรุปความหมายของระบบจัดการเรียนการสอน (Learning Management System) เป็นระบบบริหารจัดการเรียนการสอนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีองค์ประกอบหลัก ได้แก่ ระบบจัดการรายวิชา ระบบการจัดการชั้นเรียน ระบบการสร้างเนื้อหา สื่อ และบทเรียน ระบบประเมินผล เป็นต้น เพื่อสนับสนุนผู้ใช้งาน 3 กลุ่ม ได้แก่ ครูผู้สอน ผู้เรียน และผู้ดูแลระบบ

อย่างไรก็ตามปัจจุบันเกมมิฟิเคชันถูกนำมาใช้ในการพัฒนาระบบจัดการเรียนการสอน เพื่อดึงดูดความสนใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ เสมือนกับการเล่นเกม ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับเนื้อหา ทั้งนี้มีระบบจัดการเรียนการสอนที่ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันที่ได้รับความนิยม ดังต่อไปนี้

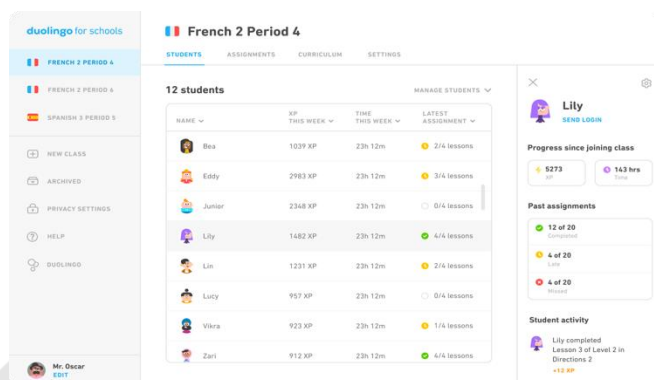
Duolingo

ระบบจัดการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาที่มีให้เลือกมากถึง 38 ภาษา เช่น ภาษาอังกฤษ, จีน, เกาหลี, ญี่ปุ่น, ฝรั่งเศส, สเปน, เยอรมัน และอื่น ๆ ซึ่งการเรียนรู้ด้วย Duolingo ได้รับความสนใจเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากการเรียนที่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้เรียนโดยใช้บทเรียนสั้นๆ ผู้เรียนจะได้รับคะแนนสะสมและปลดล๊อคกระดืบใหม่ๆ รวมถึงได้ทักษะการสื่อสารในโลกแห่งความเป็นจริง

ระบบจัดการ Duolingo

จุฑามาศ มีสุข (2558 น. 39) ได้กล่าวถึงระบบการจัดการของ Duolingo ไว้ 5 ด้าน ดังนี้

1. ระบบจัดตำแหน่งความสามารถของนักเรียน
2. ระบบติดตาม รายงานความก้าวหน้าของนักเรียน
3. ระบบการให้คะแนนประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้คำศัพท์
4. ระบบแสดงจำนวนคำศัพท์ที่ได้เรียนรู้
5. ระบบการให้เหรียญรางวัล สำหรับความสามารถที่ระดับต่าง ๆ



ภาพ 1 ตัวอย่างระบบการจัดการเรียนการสอน Duolingo

ClassDojo

ระบบการจัดการเรียนการสอนที่มีครู นักเรียนและผู้ปกครองมาร่วมตัวกันเพื่อแบ่งปันการเรียนรู้ที่สำคัญของผู้เรียน ผ่านภาพถ่าย วิดีโอ ข้อความ และอื่นๆ นอกจากนี้ยังเป็นแพลตฟอร์มที่ใช้ในการบริหารจัดการชั้นเรียนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มีการผสมผสานเทคนิคการสอน และการประเมินที่หลากหลาย ช่วยให้ครูผู้สอนควบคุมชั้นเรียนและพฤติกรรมของนักเรียนได้อย่างรวดเร็ว ส่งเสริมให้นักเรียนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ และยังสามารถบันทึกข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทักษะของนักเรียนและสร้างแฟ้มผลงานนักเรียน เพื่อให้ผู้ปกครองรับรู้ร่วมกัน

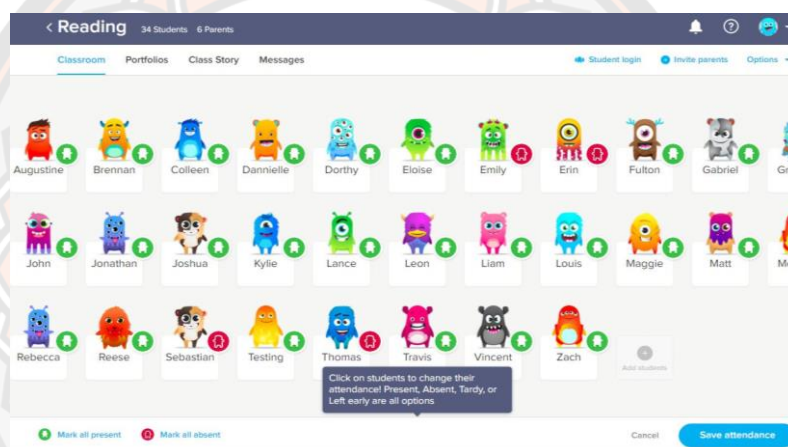
ระบบจัดการ ClassDojo

สุรพล บุญลือ (2560 น. 1) ได้กล่าวถึงระบบการจัดการของระบบจัดการ ClassDojo ที่สำคัญ 4 ด้าน ดังนี้

1. ระบบการสร้างตัวละครของนักเรียน โดยนักเรียนจะมีตัวละครประจำตัวของตนเองในชั้นเรียน นักเรียนสามารถเลือกและปรับเปลี่ยนตัวละครด้วยตนเองได้
2. ระบบการเสริมแรง ครูผู้สอนสามารถให้รางวัลเพิ่มสำหรับนักเรียนที่มีพฤติกรรมในชั้นเรียนที่ดี และสามารถลดคะแนนนักเรียนในกรณีที่มีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ได้ทันที

3. ระบบรายงานพฤติกรรมของนักเรียน ครูผู้สอนสามารถแจ้งพฤติกรรมของนักเรียนให้แก่ผู้ปกครอง และผู้บริหารโรงเรียนทราบได้

4. ระบบการวิเคราะห์คะแนนเบื้องต้น ซึ่งจะประเมินทักษะในด้านต่างๆออกมาเป็นกราฟ โดนต์ เพื่อให้เห็นคะแนนในด้านต่างๆทั้งบวกและลบได้ในทันที อีกทั้งยังสามารถนำข้อมูลออกมาอยู่ในรูปแบบของ Excel ได้อีกด้วย



ภาพ 2 ตัวอย่างระบบการจัดการเรียนการสอน ClassDojo

Classcraft

ระบบจัดการเรียนการสอนที่คล้ายกับวิดีโอเกม มีภาพที่สวยงามและน่าสนใจมาก โดยผู้ใช้งานสามารถสร้างตัวละครของตนเองในแต่ละอาชีพ เช่น หมอ นักรบ นักมายากล เป็นต้น ซึ่งผู้ใช้งานจะมีส่วนร่วมในการทำภารกิจต่าง ๆ เพื่อรับคะแนน มีเป้าหมายหลักคือ เพื่อพัฒนาความรู้ และเกิดความก้าวหน้าในการทำงานร่วมกัน (Grado, 2017) ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่า Classcraft ถือเป็นแพลตฟอร์มออนไลน์ที่ช่วยให้ครูสามารถออกแบบและดำเนินการสอนตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน โดยการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นสถานการณ์สมมติ ซึ่งครูสามารถกระตุ้นพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนที่ใช้ระบบการให้รางวัล/บทลงโทษ (Trigueros and Sanchez (2020, p. 360) กล่าวถึง

Classcraft ว่าเป็นแพลตฟอร์มที่ไม่ได้ออกแบบมาสำหรับสาขาวิชาใดเฉพาะ และไม่ จำกัดระดับการศึกษา สามารถให้ใช้งานทั้งในเวอร์ชันเว็บและแอป ดังนั้นครูและนักเรียนจึงสามารถเข้าถึงได้จากอุปกรณ์ทุกเครื่องที่เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตได้ ทั้งนี้การที่นักเรียนมีบัญชีของตนเอง จะช่วยให้พวกเขาสามารถจัดการประสิทธิภาพการเรียนของตนเองได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าระบบ Classcraft เป็นระบบจัดการเรียนการสอนที่ออกแบบและดำเนินการสอนตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน โดยการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นสถานการณ์สมมติ ซึ่งนักเรียนจะสร้างตัวละครของตนเองที่แตกต่างกัน และครูผู้สอนจะมีบทบาทในการเป็นเกมมาสเตอร์สร้างเนื้อหา กำหนดภารกิจและเกมการแข่งขันไว้ให้ผู้เรียนปฏิบัติภายในระบบ รวมถึงคอยสังเกตพฤติกรรม ให้ความช่วยเหลือ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้

ระบบการจัดการ Classcraft

พิชญา โชคพล (2558 น.38-39) ได้สรุประบบการจัดการของ Classcraft ซึ่งสามารถอธิบายได้ ดังต่อไปนี้

1. ระบบการจัดการชั้นเรียน เป็นระบบการจัดการสมาชิกในชั้นเรียน เช่น การแบ่งกลุ่มผู้เรียน การกำหนดตัวละครของผู้เรียน เป็นต้น
2. ระบบการสุ่มภารกิจ เป็นภารกิจของเกม que ผู้เรียนจะต้องเผชิญในทุกครั้งก่อนที่จะทำการเรียนการสอน โดยภารกิจจะมีความสนุกสนาน เช่น ภารกิจให้ผู้เรียน หรือตัวแทนกลุ่มออกมาร้องเพลง ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนุกสนานในชั้นเรียน
3. ระบบสุ่มตัวละคร เป็นการสุ่มเป็นทีม หรือเป็นรายบุคคล เพื่อทำกิจกรรมในชั้นเรียน เช่น การสรุปองค์ความรู้ที่ได้ในชั้นเรียน หรือการตอบคำถามจากครู เป็นต้น
4. ระบบการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้ ผู้เรียนแต่ละกลุ่มจะสามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลในการเรียนรู้กันผ่านระบบการสนทนา โดยครูผู้สอนจะสามารถร่วมแสดงความคิดเห็น หรือให้ความช่วยเหลือผ่านระบบการสนทนาดังกล่าวได้

5. ระบบการให้คะแนน และเกรดของผู้เรียน ครูผู้สอนสามารถให้คะแนนผู้เรียนในระหว่างการจัดการเรียนการสอน และเมื่อจบภาคเรียนก็จะทำการตัดเกรดของผู้เรียนให้อัตโนมัติ

6. ระบบการวิเคราะห์ความก้าวหน้าของผู้เรียน เป็นการแสดงกราฟความเคลื่อนไหวภายในระบบตั้งแต่เริ่มการจัดการเรียนการสอนไปถึงการสิ้นสุดภาคเรียน

กฎพื้นฐานของระบบ Classcraft

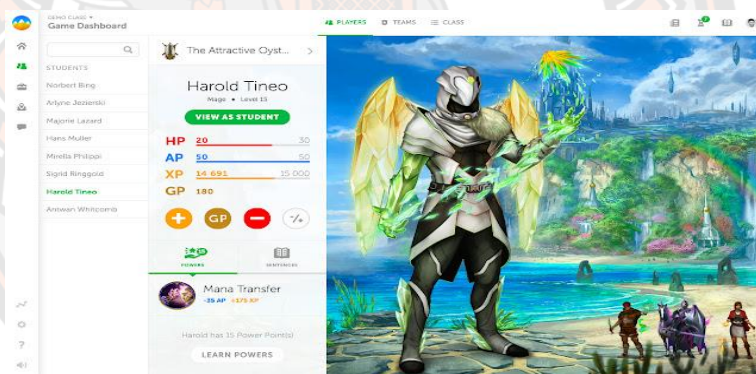
ระบบ Classcraft มีกฎพื้นฐานบางประการที่จำเป็นต้องรู้เพื่อใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถสรุปได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. คลาสตัวละคร (Character Classes) ผู้เล่นแต่ละคนสามารถเลือกคลาสของตัวละคร ซึ่งตัวละครแต่ละตัวมีพลังแตกต่างกันที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวหน้าในเกมได้ คือ Healer, Mage และ Warrior โดยจุดประสงค์หลักของการมีคลาสของตัวละครหลายตัวเพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เนื่องจากผู้เล่นคนเดียวไม่สามารถเข้าถึงพลังทั้งหมดได้

2. กลไกเกม (Game Mechanics) ในระบบ Classcraft มีกลไกเกมหลายแบบที่ทำให้เกมทั้งสนุกและน่าสนใจ ประการแรกผู้เล่นทุกคนมีคะแนนชีวิต (HP) ตราบใดที่ยังมีจุดชีวิตเหลืออย่างน้อยหนึ่งจุด ผู้เล่นสามารถหลีกเลี่ยงผลที่ตามมาได้ โดยผู้เล่นจะเสียแต้มชีวิตก็ต่อเมื่อพวกเขา มีพฤติกรรมเชิงลบ ซึ่งการที่ผู้เล่นมีพฤติกรรมเชิงลบจะส่งผลให้สูญเสียคะแนนชีวิต เช่น การไม่ตั้งใจเรียน การเข้าเรียนสาย และการไม่ส่งงาน เป็นต้น ประการที่สองผู้เล่นทุกคนมีคะแนนแอคชั่น (AP) โดยคะแนนแอคชั่นอนุญาตให้ผู้เล่นใช้พลังบางอย่างได้ เช่น หากผู้รักษาต้องการใช้พลังรักษาจะต้องเสียคะแนนแอคชั่น 15 แต้ม และประการสุดท้ายผู้เล่นมีคะแนนประสบการณ์ (XP) โดยจะกำหนดความก้าวหน้าของผู้เล่นในเกม ยิ่งผู้เล่นได้รับคะแนนประสบการณ์มากเท่าไร พวกเขาก็ยิ่งก้าวหน้าในเกมมากขึ้น ซึ่งในการรับคะแนนประสบการณ์ ผู้เล่นต้องมีพฤติกรรมเชิงบวก เช่น การตั้งใจเรียน การตอบคำถามถูกต้อง เป็นต้น

3. พลังพิเศษ (Powers) เป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของ Classcraft เนื่องจากเป็นสิ่งที่แสดงถึงสิทธิพิเศษที่ผู้เล่นได้รับเมื่อพวกเขามีความก้าวหน้าในเกม ซึ่งพลังพิเศษจะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับคลาสตัวละครที่เลือก

4. เหตุการณ์ (Events) เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในช่วงเริ่มต้นของแต่ละคาบ บางเหตุการณ์ก็มีประโยชน์ เช่น กิจกรรม "Healing" ซึ่งให้แต้มชีวิต 5 แต้มแก่ผู้เล่นแต่ละคน บางเหตุการณ์ก็มีความโศคร้าย เช่น เหตุการณ์ "Feeble" ที่ทุกคนสูญเสียคะแนนชีวิตเป็นสองเท่า ในช่วงเวลานั้น นอกจากนี้ยังมีเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนอกเกมจริง เช่น การร้องเพลง เป็นต้น



ภาพ 3 ตัวอย่างระบบการจัดการเรียนการสอน Classcraft

ขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ Classcraft

1. ครูผู้สอนอธิบาย กฎกติกา รายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับ Classcraft
2. สร้างตัวละคร แบ่งผู้เรียนเป็นทีม แต่ละทีมประกอบด้วยสมาชิก 5-7 คน
3. ก่อนเริ่มเรียน สุ่มภารกิจประจำวันเพื่อเป็นการกระตุ้นความสนใจผู้เรียน
4. ดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน โดยที่มีการให้คะแนนประสบการณ์ (XP) เมื่อผู้เรียน

ทำงานสำเร็จตามที่ได้รับมอบหมาย หรือมีพฤติกรรมเชิงบวก และหักคะแนนเมื่อผู้เรียนไม่สามารถทำงานได้ต่อที่มอบหมายหรือมีพฤติกรรมเชิงลบเช่นกัน

5. สรุปและสะท้อนผลกิจกรรมการเรียนการสอน

จากการศึกษาค้นคว้าระบบจัดการเรียนการสอนที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันพบว่า ระบบการจัดการเรียนการสอน Classcraft เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนที่ครอบคลุม และสอดคล้องกับปัญหาที่ผู้วิจัยต้องการแก้ไข เนื่องจากระบบการจัดการเรียนการสอน Classcraft เป็นระบบที่น่าสนใจของเกมที่น่าสนใจและสอดคล้องกับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการชั้นเรียน โดยผู้เรียนสามารถสร้างตัวละครของตนเอง ครูผู้สอนสามารถสุ่มตัวละครไม่ว่าจะเป็นการสุ่มเป็นทีม หรือเป็นรายบุคคล เพื่อทำกิจกรรมในชั้นเรียน มีระบบการสุ่มภารกิจให้ผู้เรียนปฏิบัติก่อนเริ่มการจัดการเรียนการสอน เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความสนุกสนาน รวมถึงมีระบบการสนทนาแลกเปลี่ยนความรู้แบบเรียลไทม์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน หรือระหว่างผู้เรียนแต่ละกลุ่ม ทำให้ห้องเรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีต่อกัน รวมถึงการมีระบบการให้คะแนนและวิเคราะห์ความก้าวหน้าของผู้เรียนได้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีวัตถุประสงค์ในการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น ต้องการที่จะเรียนรู้ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนที่จะต้องออกแบบกิจกรรมโดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายและบริบทเป็นสำคัญ จากนั้นกำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ รวมถึงการจัดโครงสร้างประสบการณ์และทรัพยากรการ เลือกองค์ประกอบของเกมมาใช้ให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ มีนักวิจัยและนักการศึกษาได้ให้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันไว้ ดังต่อไปนี้

Bahji, Lefdaoul, and El Alam (2012, อ้างถึงใน เกษกานดา สุรรัตน์, 2565, น.52)
เสนอการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดและมอบหมายภาระงาน

ขั้นที่ 2 ผู้เรียนลงมือปฏิบัติภารกิจ

ขั้นที่ 3 ผู้สอนและผู้เรียนประเมินกิจกรรม แสดงความคิดเห็น และให้ผลย้อนกลับ

ขั้นที่ 4 ให้แต้มคะแนน ถ้วยรางวัล รางวัล หรือสิ่งของเสมือนแก่ผู้เรียน

พิชญา โชคพล (2558) เสนอการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีขั้นตอน
การจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นการสร้างแรงจูงใจ

2. ขั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3. ขั้นดำเนินการแข่งขัน

4. ขั้นการให้รางวัล

จุฑามาศ มีสุข (2558) เสนอการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน
ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นกระตุ้นความสนใจ

2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

3. ขั้นปฏิบัติภารกิจ

4. ขั้นเชื่อมโยงความรู้

5. ขั้นสรุปการสอน

สนิท ตีเมืองซ้าย (2561) เสนอกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นกระตุ้นความคิด (Activation) ให้ผู้เรียนเกิดความสงสัยใคร่รู้ โดยใช้สื่อที่น่าสนใจในการนำเสนอเรื่องราวที่แปลกใหม่ และเกี่ยวข้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ที่ผู้เรียนจะพบในการใช้ชีวิตหรือการประกอบอาชีพ ดังนี้

1.1 ชี้แจงเป้าหมาย (Clarifying Learning Target) เป็นขั้นชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา ทักษะเป้าหมาย การจัดการเรียนรู้ของผู้เรียนและของทีม เงื่อนไขการได้รับค่าประสบการณ์ โบนัส เหรียญตรา การสูญเสียพลังชีวิต การเลื่อนระดับความสำเร็จ และการจัดอันดับทีม

1.2 จูงใจใฝ่รู้ (Engagement) เป็นขั้นทบทวนความรู้หรือประสบการณ์เดิมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่จะเรียนรู้ ผ่านกิจกรรม Bell Work โดยนำเสนอสื่อหลากหลายประเภทให้ผู้เรียนพิจารณา และร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ

2. ขั้นทำภารกิจเบื้องต้น (Arrangement) ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ และสร้างแนวคิดในการแก้ปัญหาการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อใช้เป็นข้อมูลในการนำเสนอ อภิปราย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับสมาชิกในทีมในขั้นต่อไป ดังนี้

2.1 ประเมินปัญหา (Considering Problem) เป็นขั้นที่ผู้เรียนเผชิญภารกิจปัญหาแล้วทำการตัดสินใจหรือประเมินแนวทางการแก้ไขสถานการณ์นั้นในเบื้องต้น ประเมินตนเองว่าเรื่องใดบ้างที่มีความรู้แล้ว และเรื่องใดบ้างที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติม

2.2 ค้นคว้าสืบเสาะ (Meeting Information) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนศึกษาความรู้ใหม่จากสื่อการเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ อย่างมีอิสระในการเรียนรู้

2.3 ปรับเหมาะคำตอบ (Revising Answer) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสรุปแนวทางการทำภารกิจ จากความรู้ใหม่ที่ได้ศึกษา โดยผู้เรียนอาจมีวิธีการแก้ไขปัญหาที่แตกต่างไปจากเดิม

3. **ขั้นผจญภัย (Adventure)** ให้ผู้เรียนในทีมร่วมกันตัดสินใจแบ่งสมาชิกออกเป็นกลุ่มย่อย กำหนดหน้าที่ความรับผิดชอบ และปฏิบัติงานในกลุ่มย่อย ร่วมกันคิดวิเคราะห์ กำหนดแนวทางการแก้ปัญหา และปฏิบัติภารกิจการเรียนรู้ให้สำเร็จ ดังนี้

3.1 **มอบหมายภารกิจ (Assigning Mission)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนแต่ละทีมได้รับการฝึก การเรียนรู้ที่มีระดับความท้าทายแตกต่างกัน จากนั้นแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบให้แก่สมาชิก

3.2 **พิชิตเป้าหมาย (Achieving Task)** เป็นขั้นที่ผู้เรียนกลุ่มย่อยปฏิบัติกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย ใช้กระบวนการความร่วมมือปฏิบัติงานให้สำเร็จ ภายในเวลาที่กำหนด

4. **ขั้นวินิจฉัยผลงาน (Approval)** ให้ผู้เรียนแต่ละทีมนำเสนอวิธีการที่ใช้ในการปฏิบัติภารกิจ การเรียนรู้ ร่วมกันอภิปรายถึงวิธีการแก้ปัญหาที่มีประสิทธิภาพดังนี้

4.1 **นำเสนอผลงาน (Presentation)** ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอวิธีการแก้ไขปัญหา ของทีมตลอดจนนำเสนอข้อค้นพบที่น่าสนใจ

4.2 **ประเมินการเรียนรู้ (Evaluation)** ผู้เรียนแต่ละทีมร่วมกันประเมินผลการทำ ภารกิจการเรียนรู้

4.3 **อภิปรายข้อสรุป (Discussion)** ผู้เรียนร่วมกันอภิปราย และตัดสินใจวิธีการ แก้ปัญหาภารกิจการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด

5. **ขั้นวิจารณ์ สะท้อนผล (Assertion)** ให้ผู้เรียนทบทวนผลจากการเรียนรู้ การปฏิบัติภารกิจ และสรุปการเรียนรู้ ดังนี้

5.1 **สรุปภารกิจ (Reviewing Achievement)** เป็นขั้นสรุปความรู้ และสะท้อนผล จากการทำภารกิจของผู้เรียน ว่ามีการปฏิบัติที่ดีอย่างไร หรือปัญหาอุปสรรคที่พบจะแก้ไขได้อย่างไร

5.2 **ประเมินประสิทธิผล (Assessing Overall Prac-tice)** เป็นขั้นประเมินผล การเรียนรู้ โดยการประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การรายงานผลการเรียนรู้ และการจัดอันดับทีม

ตาราง 3 แสดงผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ลำดับ ที่	Bahji, Lefdaoul, and El Alam (2012)	พิชญะ โศคพล (2558)	จุฬามาศ มีสุข (2558)	สนิท ตีเมืองซ้าย (2561)	ผู้วิจัย
1	ขั้นกำหนดและ มอบหมายภาระงาน	ขั้นการสร้าง แรงจูงใจ	ขั้นกระตุ้น ความสนใจ	ขั้นกระตุ้น ความคิด	ขั้นการ กระตุ้น ความ สนใจ
2	ขั้นผู้เรียนลงมือ ปฏิบัติภารกิจ	ขั้นการ แลกเปลี่ยน เรียนรู้	ขั้นนำเข้าสู่ บทเรียน	ขั้นทำภารกิจ เบื้องต้น	ขั้นการ เรียนรู้
3		ขั้นดำเนินการ แข่งขัน	ขั้นปฏิบัติ ภารกิจ	ขั้นผจญภัย	ขั้นการ ปฏิบัติ ภารกิจ
4	ขั้นผู้สอนและผู้เรียน ประเมินกิจกรรม แสดงความคิดเห็น และให้ผลย้อนกลับ		ขั้นเชื่อมโยง ความรู้	ขั้นวินิจฉัยผลงาน	ขั้นการ ประเมิน
5	ขั้นให้แต้มคะแนน ถ้วยรางวัล รางวัล หรือสิ่งของเสมือน แก่ผู้เรียน	ขั้นการให้ รางวัล	ขั้นสรุปการ สอน	ขั้นวิจารณ์ สะท้อนผล	ขั้นการ ให้ รางวัล

จากตาราง 3 แสดงผลการสังเคราะห์ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด
เกมมิฟิเคชันที่มีนักวิจัยให้แนวคิดไว้ เมื่อพิจารณาระบบจัดการเรียนการสอน Classcraft ที่ผู้วิจัย

นำมาใช้เป็นช่องทางในการจัดการเรียนรู้และสื่อสารกับผู้เรียน ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นในการเตรียมความพร้อมและกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสงสัย ต้องการที่จะเรียนรู้ โดยเริ่มจากครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา เป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การได้รับคะแนนสะสม การสูญเสียพลังชีวิต (HP) และการเลื่อนลำดับชั้นของนักศึกษา รวมถึงการทบทวนความรู้เดิมของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทางธุรกิจ โดยผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน คือ คะแนนสะสม มาใช้ร่วมกับกลไกของเกมในระบบ Classcraft คือ ค่าประสบการณ์ (XP)

ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ เป็นขั้นที่นักศึกษาศึกษาบทเรียน คำศัพท์ วลี ประโยคที่ใช้ในการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทางธุรกิจที่ครูนำเสนอผ่านระบบ Classcraft เช่น คลิปวิดีโอบทสนทนา ใบความรู้ และแบบฝึกหัด เป็นต้น จากนั้นนักศึกษาร่วมกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษา รวมถึงร่วมกันฝึกบทสนทนากับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ฝึกฝนความรู้และทักษะผ่านการทำภาระงานที่ได้รับมอบหมายภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และเข้าสู่บทเรียนถัดไป ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน คือ คะแนนสะสม ความท้าทาย มาใช้ร่วมกับกลไกของเกมในระบบ Classcraft คือ ค่าประสบการณ์ และภาระงานต่าง ๆ ภายในระบบ

ขั้นที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ เป็นขั้นที่นักศึกษาจะต้องนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากขั้นการเรียนรู้มาใช้ในการปฏิบัติภารกิจการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไป หากนักศึกษาไม่สามารถทำภารกิจให้สำเร็จได้ นักศึกษาจะไม่สามารถผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไป และจะโดนลดคะแนนค่าประสบการณ์ผ่านระบบ Classcraft ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน คือ คะแนนสะสม ความท้าทาย รางวัล มาใช้ร่วมกับกลไกของเกมในระบบ Classcraft คือ ค่าประสบการณ์ (XP) ภาระงานต่าง ๆ และพลังพิเศษ/ทองคำ

ขั้นที่ 4 การประเมิน เป็นขั้นที่นักศึกษาทำกิจกรรมเกี่ยวกับการนำความรู้ที่ได้รับมาแก้ปัญหาประเมินความเข้าใจบทเรียนของนักศึกษาผ่านการเล่นเกมตอบคำถามในรูปแบบต่าง ๆ

โดยนักศึกษา/กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด จะได้รับค่าประสบการณ์เพิ่มตามลำดับในระบบ Classcraft ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน คือ คะแนนสะสม ความท้าทาย มาใช้ร่วมกับกลไกของเกมในระบบ Classcraft คือ ค่าประสบการณ์ (XP) ภาระงานต่าง ๆ

ขั้นที่ 5 การให้รางวัล เป็นขั้นที่ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม ครูผู้สอนจะประกาศกระดานผู้นำ แสดงลำดับคะแนนสะสม และระดับขั้นให้นักศึกษาทราบ จากนั้นครูผู้สอนจะให้รางวัลแก่นักศึกษาที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก เพื่อเป็นกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหาอุปสรรคที่พบระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาในการทำกิจกรรมครั้งถัดไป ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน คือ ระดับขั้น กระดานผู้นำ รางวัล และผลสะท้อนกลับมาใช้ร่วมกับกลไกของเกมในระบบ Classcraft คือ การเลื่อนขั้น ตารางอันดับ พลังพิเศษ/ทองคำ และการให้ผลสะท้อนกลับรายบุคคล

และจากขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยได้เสนอข้างต้น สามารถแบ่งบทบาทระหว่างผู้สอน และผู้เรียนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้ดังนี้

บทบาทของผู้สอน

1. ครูผู้สอนเป็นผู้ออกแบบ ครูจะเป็นผู้ออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ โดยกำหนดกฎกติกา ความท้าทาย ความร่วมมือ และการแข่งขัน รวมถึงการนำองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ เช่น คะแนนสะสม ระดับ เวลา กระดานผู้นำ รางวัล และผลสะท้อนกลับ เพื่อให้กระบวนการเรียนรู้น่าสนใจมากขึ้น
2. ครูผู้สอนเป็นผู้นำ ในระหว่างที่นักเรียนทำกิจกรรม ครูผู้สอนจะคอยตรวจสอบความคืบหน้า ให้คำแนะนำ และให้ข้อเสนอแนะ เพื่อให้มั่นใจว่าเป้าหมายการเรียนรู้ถูกปฏิบัติอย่างถูกต้อง
3. ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน ครูทำหน้าที่ประเมินผลการเรียนรู้ ประเมินว่านักศึกษาเข้าใจแนวคิดและทักษะที่นำเสนอผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นหรือไม่ ซึ่งการประเมินจากความสำเร็จภายในเกม

บทบาทของผู้เรียน

1. นักศึกษาเป็นผู้เล่น ผู้เรียนมีบทบาทเป็นผู้เล่นในกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนจะต้องทำภารกิจตามที่ครูผู้สอนมอบหมาย เพื่อให้เกิดความก้าวหน้าผ่านเกม ซึ่งมีความสำเร็จและรางวัลเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและรักการเรียนรู้
2. นักศึกษาเป็นผู้มีส่วนร่วม กิจกรรมการเรียนรู้เกมมีพีเคชั่นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้แบบเชิงรุก นักศึกษามักมีความรู้สึกเป็นอิสระ และสามารถเรียนรู้ในวิธีของตนเอง รวมถึงการร่วมมือกับเพื่อนในการปฏิบัติภารกิจและแก้ปัญหาภายในเกม
3. นักศึกษาเป็นผู้สะท้อนการเรียนรู้ ผู้เรียนจะต้องสะท้อนกิจกรรม และความคืบหน้าของตนเองในเกม นักศึกษาต้องทราบว่าตนเองได้เรียนรู้อะไร หรือสิ่งที่ต้องปรับปรุง รวมถึงวิธีที่จะสามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ

ความหมายของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ

Widdowson (1983, p. 20 อ้างถึงใน พลิสา สุนทรเสวต, 2561, น. 4) กล่าวว่า การเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะเป็นการสอนหรือฝึกอบรมที่มุ่งให้ผู้เรียนมีความสามารถเฉพาะที่จะทำงานที่กำหนดให้ไว้อย่างชัดเจนได้ งานเหล่านี้ประกอบด้วยวัตถุประสงค์เฉพาะที่จะต้องมีการออกแบบหลักสูตรให้สอดคล้องและเหมาะสม ทั้งด้านวัตถุประสงค์และเนื้อหา สิ่งที่เป็นความหมายของการเรียนการสอน คือ การพัฒนาความสามารถที่จะจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการทำงานที่ต้องการภาษาในการสื่อสาร

Robinson (1991, p.1) ได้ให้ความหมายของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ว่าเป็น การศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาและการฝึกปฏิบัติ โดยใช้ความรู้หลักสามประการ อันได้แก่ ความรู้ด้านภาษา การสอน และความสนใจเฉพาะของผู้เรียน

Hutchinson and Waters (1991, p. 19) ได้ให้คำนิยามของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ว่าเป็นแนวทางในการสอนภาษาที่ถูกกำหนดโดยวัตถุประสงค์เฉพาะและเหตุผลในการเรียนรู้ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน

Dudley-Evans and St. John (1998, pp. 4-5) ได้ให้คำจำกัดความของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เป็นการสอนที่ถูกออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะของผู้เรียน โดยเฉพาะ ซึ่งมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา อาชีพ และกิจกรรมต่างๆ จะมุ่งเน้นศึกษาภาษาทักษะวาทกรรม และอรรถลักษณะทางภาษาที่เหมาะสมกับงานเหล่านั้น ซึ่งแตกต่างจากภาษาอังกฤษที่แตกต่างกับการสอนภาษาอังกฤษทั่วไป

Anthony (2018, pp. 10-11) ได้ให้คำนิยามของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ว่าเป็นแนวทางในการสอนภาษาที่มีเป้าหมายเพื่อตอบสนองความต้องการทางวิชาการหรืออาชีพของผู้เรียน โดยจะมุ่งเน้นที่ภาษา อรรถลักษณะของภาษาและทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน ผ่านการใช้สื่อการสอนทั่วไปและ/หรือเฉพาะสาขาวิชา

ต่างพักตร์ ตะกรุดแก้ว (2563 น.113) ได้สรุปความหมายของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ คือการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในการงานอาชีพ โดยบริบททางด้านเนื้อหาและ วิธีการสอนจะถูกออกแบบให้มีความเหมาะสมตรงกับวัตถุประสงค์ในการเรียนรู้ของผู้เรียน

จากคำกล่าวข้างต้นสามารถสรุปความหมายของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ได้ว่า ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (ESP) เป็นแนวทางการสอนภาษาที่เน้นตอบสนองความต้องการเฉพาะของผู้เรียนในบริบททางวิชาการและการประกอบอาชีพต่างๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความสามารถเฉพาะสอดคล้องกับลักษณะงานที่กำหนดไว้

ประเภทของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์

Hutchinson and Waters (1987, p. 17) ได้นำเสนอแนวคิดของการสอนภาษาอังกฤษไว้เป็นรูปต้นไม้ โดยแบ่งประเภทของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (English for Sciences and Technology: EST) ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ (English for Business and Economics: EBE) และ ภาษาอังกฤษสำหรับสังคมศาสตร์ (English for Social Sciences: ESS) โดยในแต่ละประเภทสามารถแยกย่อยออกเป็นภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์ทางวิชาการ (English for Academic Purposes: EAP) และ ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางอาชีพ (English for Occupational Purposed: EOP)

Robinson (1991, pp. 2-3) ได้แบ่งประเภทของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางอาชีพ (English for Occupational Purposed: EOP) ที่เกี่ยวข้องกับความต้องการและการฝึกอบรมที่เกี่ยวข้องกับงานอาชีพ
2. ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ (English for Academic Purposes: EAP) ที่เกี่ยวข้องกับความต้องการในการศึกษาเชิงวิชาการ

Dudley-Evans and St. John (1998: 5-7) ได้แบ่งประเภทของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะออกเป็น 2 ประเภท เช่นเดียวกับ Robinson (1991, pp. 2-3) แต่ได้มีการเพิ่มเติมรายละเอียดในสาขาวิชา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ภาษาอังกฤษสำหรับวัตถุประสงค์ทางวิชาการ (English for Academic Purposes: EAP) เช่น ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาษาอังกฤษเพื่อการแพทย์ และ ภาษาอังกฤษสำหรับกฎหมาย เป็นสาขาวิชาหลัก รวมถึงสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องด้านธุรกิจ การเงิน การธนาคาร เศรษฐศาสตร์ และการบัญชี

2. ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางอาชีพ (English for Occupational Purposed: EOP) เป็นการเรียนระดับวิชาชีพ มิใช่การเรียนเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ รวมถึงการศึกษาในระบบของอาชีวศึกษา เช่น การเรียนก่อนปฏิบัติงานในสถานการณจริง

จากคำกล่าวข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทหลัก ๆ คือ ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางอาชีพ (English for Occupational Purposed: EOP) ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับความต้องการเฉพาะในงานอาชีพ เช่น การศึกษาในระบบอาชีวศึกษา เป็นการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนมีทักษะก่อนออกไปปฏิบัติงานจริง และภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์ทางวิชาการ (English for Academic Purposes: EAP) ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับความต้องการในการศึกษาเชิงวิชาการ เช่น ภาษาอังกฤษสำหรับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ภาษาอังกฤษเพื่อการแพทย์ ภาษาอังกฤษสำหรับธุรกิจและเศรษฐศาสตร์ เป็นต้น

ความแตกต่างระหว่างภาษาอังกฤษทั่วไปและภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ

ต่างพักตร์ ตะกรุดแก้ว (2563, น. 116-117) กล่าวว่าภาษาอังกฤษทั่วไปแตกต่างจากภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะมีลักษณะคือ กลุ่มผู้เรียน ระดับทักษะภาษาอังกฤษ ระดับทักษะภาษาอังกฤษเดิมที่ผู้เรียนควรมี วัตถุประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาหลัก กระบวนการจัดการเรียนรู้ วัสดุที่นำมาใช้ในการเรียนการสอน และ บทบาทของผู้สอน และผู้เรียน แต่แนวทางการจัดการเรียนการสอนของทั้ง 2 ประเภทมีสิ่งที่เหมือนกันคือ ผู้สอนควรมีความชำนาญการสอน ซึ่งผู้สอนในหลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะควรจะต้องได้รับการฝึกอบรมพิเศษในทักษะที่จำเป็น เช่นการวิเคราะห์ความต้องการและการออกแบบวัสดุเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการเฉพาะเจาะจง และความคาดหวังของผู้เรียน นอกจากนี้ในการสอนภายใต้หลักสูตรทั้ง 2 ประเภทต่างจำเป็นต้องนำเอากระบวนการสอนเพื่อการสื่อสาร และการให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ใช้ทักษะทางภาษาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในภาษาเป้าหมาย

Robinson (1980, p. 6) กล่าวว่าหลักสูตรภาษาอังกฤษทั่วไปจะเป็นการศึกษาเกี่ยวกับชีวิต วัฒนธรรม และภาษาที่เน้นวรรณกรรมตามจุดประสงค์ของหลักสูตร ส่วนในด้านของ

ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ หลังจากวิเคราะห์ความต้องการการเรียนรู้ที่เฉพาะเจาะจงของผู้เรียนแล้ว ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ภาษาอังกฤษที่มีองค์ความรู้และชุดทักษะที่แตกต่างตามความต้องการของผู้เรียน

Hutchinson and Waters (1987, p. 53) กล่าวว่าในทางทฤษฎีภาษาอังกฤษทั่วไปและภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะไม่มีความแตกต่างกัน แต่ในทางปฏิบัติทั้งสองประเภทมีความแตกต่างกันอย่างมาก ซึ่งสิ่งที่ทำให้ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะมีความแตกต่างจากภาษาอังกฤษทั่วไปก็คือ การตระหนักรู้ความต้องการในการเรียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน นอกจากนี้หลักสูตรภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์มีลักษณะเนื้อหาเฉพาะ เช่น วิทยาศาสตร์ การแพทย์ การพาณิชย์ การท่องเที่ยว เป็นต้น

Ellis and Johnson (1995 pp. 10-13 อ้างถึงใน วิลาสินี พลอยเลื่อมแสง, 2554 หน้า 27-29) ได้เปรียบเทียบความแตกต่างของภาษาอังกฤษทั่วไปและภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะในหัวข้อต่าง ๆ ที่สำคัญ ดังนี้

ตาราง 4 แสดงความแตกต่างของภาษาอังกฤษทั่วไปกับภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ

รายการ	ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ	ภาษาอังกฤษทั่วไป
หลักสูตร	มีจุดประสงค์และหลักสูตรเฉพาะเจาะจง	ขึ้นอยู่กับทางเลือกเนื้อหา หลักสูตรอาจกำหนดแบบกว้าง ๆ
จุดประสงค์	เชื่อมโยงกับการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียน ซึ่งอาจกำหนดเป็นลักษณะของภาระงานหรือทักษะที่ต้องการฝึกฝนให้กับผู้เรียนทั้งที่ศึกษาก่อนการ	ผู้เรียนแต่ละคนมีจุดประสงค์และความสนใจของตนเองเป็นพื้นฐาน และเลือกใช้ทักษะทางภาษาที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองในการประกอบอาชีพที่คาดหวังไว้

ตาราง 4 (ต่อ) แสดงความแตกต่างของภาษาอังกฤษทั่วไปกับภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ

รายการ	ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ	ภาษาอังกฤษทั่วไป
	ประกอบอาชีพและศึกษาควบคู่กับการประกอบอาชีพ	
สื่อและอุปกรณ์การสอน	สามารถหาสื่อและสิ่งพิมพ์ได้แต่ผู้สอนจำเป็นต้องพัฒนาสื่อให้เหมาะสมกับความต้องการของบุคคลหรือปัจเจกบุคคลตามรายวิชานั้นๆ	สามารถหาสื่อและสิ่งพิมพ์ได้ทุกระดับชั้นโดยผู้สอนไม่จำเป็นต้องพัฒนาสื่อด้วยตนเอง
วิธีการสอน	มีการมอบหมายภาระงาน และ ทำกิจกรรมเหมือนภาษาอังกฤษทั่วไป โดยเฉพาะการสอนคำศัพท์ โครงสร้าง และการสื่อสารทางสังคม มีการใช้บทบาทสมมติซึ่งแตกต่างในเรื่องของสถานการณ์ และการใช้ภาษาการแก้ปัญหาการตัดสินใจ การทำงานเป็นทีมโดยผู้เรียนที่ศึกษาควบคู่กับการประกอบอาชีพจะมีโอกาสได้เสนอและอภิปรายลักษณะของการทำงาน	มีการใช้เทคนิคที่กว้างขวางขึ้น โดยการสร้างกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความสนุกสนานก่อให้เกิดความสนใจและแรงจูงใจ
การประเมินผล	ในมหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัยมีการสอบเขียนและสอบปากเปล่าในบริษัทมีการทดสอบแบบไม่เป็นทางการ โดยมุ่งเน้นการประเมินผลในด้านการสื่อสารที่มีต่อสถานการณ์ว่าเพียงพอหรือไม่	สอบแบบเป็นทางการ ทั้งเขียนตอบเพื่อทดสอบความแม่นยำทางไวยากรณ์ คำศัพท์และความเหมาะสมในการใช้ มีการทดสอบแบบปากเปล่า

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าภาษาอังกฤษทั่วไปและภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะแตกต่างกันที่วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ กลุ่มผู้เรียน เนื้อหา การจัดการเรียน การสอน สื่อและอุปกรณ์การสอน การประเมินผล บทบาทของผู้เรียนและผู้สอน ซึ่งสำหรับ ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะจะมีเนื้อหาที่เฉพาะเจาะจงมากกว่า เช่น วิทยาศาสตร์ การแพทย์ การพาณิชย์ การท่องเที่ยว ดังนั้นการออกแบบการจัดการเรียนการสอนจึงควรวิเคราะห์ความต้องการ ในการเรียนรู้ของผู้เรียนก่อน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับความรู้ และทักษะภาษาอังกฤษที่มีตรงกับความต้องการของผู้เรียน

ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

ความหมายภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจมักจะถูกนำมาใช้เมื่อต้องการสื่อสารเพื่อดำเนินกิจกรรมทาง ธุรกิจบางอย่าง เช่น การจัดหาสินค้าหรือบริการ โดยมีเจตนาในการสร้างผลกำไร ดังนั้นการมีทักษะ การเขียนและการพูดที่มีประสิทธิภาพจึงมีประโยชน์อย่างมาก เนื่องจากถ้าหากขาดสิ่งเหล่านี้ อาจ ทำให้สูญเสียโอกาสทางธุรกิจ

บังกอร์ สว่างวโรสม (2527) กล่าวว่าภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจเป็นหนึ่งในแขนงหนึ่งของ ภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purposes หรือ ESP) ที่ใช้ในการติดต่อ ทางธุรกิจเป็นสำคัญ ซึ่งการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจจะประกอบไปด้วย 4 ทักษะ คือ การฟัง พูด อ่าน และเขียน เพื่อให้สามารถประยุกต์ใช้ในทางธุรกิจได้อย่างเหมาะสมสำหรับการประกอบอาชีพ ทางธุรกิจ หรือตอบสนองกับความต้องการของผู้เรียนในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจโดยการเลือก ใช้ทักษะแต่ละประเภทให้เหมาะสม

กัญจลดา กลิ่นเมือง (2562 น. 28) กล่าวว่าภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจเป็นศาสตร์แขนงหนึ่ง ของภาษาอังกฤษเฉพาะกิจ มีจุดมุ่งหมายของการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสาร ด้านธุรกิจการฟัง การพูด การอ่าน และการ เขียน ในการติดต่อสื่อสารทางธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ

ซึ่งการสอนเนื้อหาวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ควรเริ่มต้นด้วยการทบทวนความรู้พื้นฐานทางภาษาอังกฤษ ทบทวนหลักไวยากรณ์ คำศัพท์ เพื่อเป็นพื้นฐานการเขียนเอกสารธุรกิจประเภทต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมกับกาลเทศะ

Bisen and Priya (2009, p. 1) ได้ให้ความหมายของภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ คือ การรับส่ง ข้อความเพื่อวัตถุประสงค์ทางอย่างเป็นทางการ เช่น การดำเนินธุรกิจ การจัดการองค์กร การดำเนิน กิจกรรมอย่างเป็นทางการขององค์กร เป็นต้น ซึ่งการสื่อสารทางธุรกิจจะมุ่งเน้นความเป็นทางการ ขัดต่อการสื่อสารส่วนบุคคลและทางสังคม

Rai (2010 pp. 4-5) กล่าวว่าภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ คือ ข้อความทั้งหมดที่ส่งและรับ เพื่อวัตถุประสงค์อย่างเป็นทางการ เช่น การดำเนินธุรกิจ การจัดการองค์กร และการดำเนินกิจกรรม ที่เป็นทางการขององค์กร เป็นต้น อันประกอบไปด้วยสื่อสารผ่านการพูดที่เกี่ยวกับกิจกรรมทางการค้า และธุรกิจ เช่น การสัมภาษณ์ การประชุม การนำเสนอ การเจรจา และการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร อันได้แก่ จดหมาย รายงาน บันทึก ประกาศที่ทางการ โดยการใช้สื่อสารเชิงธุรกิจมักจะเป็นการสื่อสาร ที่เป็นทางการ ซึ่งขัดต่อการสื่อสารส่วนบุคคลทั่วไป

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปความหมายของภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจได้ว่า เป็นการรับ และส่งสารอย่างเป็นทางการเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจอย่างถูกต้อง และ เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ทางธุรกิจ อันประกอบไปด้วย 4 ทักษะได้แก่ ทักษะการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งจะแตกต่างจากการสื่อสารส่วนบุคคลทั่วไป

รูปแบบของการสื่อสารเชิงธุรกิจ

วิเชียร วิทยอดม (2551, น. 11) กล่าวว่า การสื่อสารเชิงธุรกิจแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ การใช้คำพูดและการไม่ใช้คำพูด โดยคนส่วนใหญ่มักจะคิดว่ามันมีความสัมพันธ์กับคำเฉพาะคำพูด เท่านั้น ที่จริงแล้วการสื่อสารโดยใช้คำพูดจะประกอบไปด้วยทั้งการเขียนและการพูดข้อความ ส่วน

ข้อความที่ไม่ใช่คำพูดสามารถส่งได้ทั้งตัวบุคคลและวัตถุ เช่นการใช้สัญลักษณ์ เครื่องหมาย การแสดงท่าทางต่าง ๆ รวมถึงการแสดงออกทางสีหน้า เป็นต้น

ชัชวาล มุสิกไชย (2546, น. 3 - 12) ได้แบ่งรูปแบบของการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจออกเป็น 2 รูปแบบหลัก ดังต่อไปนี้

1. วจนะภาษา (Verbal Communication) คือ การสื่อเฉพาะรูปแบบที่ใช้คำ (words) เท่านั้น การสื่อแบบวจนะหรือ verbal เป็นเครื่องมือที่สามารถช่วยให้เราได้เปรียบในการสื่อสารสิ่งที่เป็นข้อมูลละเอียด เหตุการณ์ย้อนหลัง ความคิดต่างๆหรือข้อความที่ซับซ้อนได้ การสื่อแบบวจนะนี้ประกอบด้วยคำหลายๆคำที่เรียงให้เกิดความหมาย

2. อวจนะภาษา (Nonverbal Communication) คือ การสื่อโดยไม่ใช้คำใดๆ แต่ใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกายแทน และเพราะการที่เรามีการใช้ภาษานี้อยู่ตลอดเวลา เราจึงจำเป็นต้องระมัดระวังการสื่อออกไปให้มากกว่าวจนะภาษายิ่งขึ้น เพราะการสื่อด้วยร่างกายนั้นเห็นชัดเจนกว่าการใช้คำมากมายหลายเท่า (action speaks louder than words)

Bisen and Priya (2009, pp. 13-14) กล่าวถึงรูปแบบของการสื่อสารสามารถแบ่งได้ 2 รูปแบบหลัก ได้แก่ การสื่อสารด้วยวาจา

1. การสื่อสารแบบวจนะภาษา (Verbal Communication) คือ การที่สื่อสารข้อความด้วยคำพูด ไปยังใครก็ตามที่ได้รับข้อความ ซึ่งแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่การสื่อสารที่เป็นคำพูด และลายลักษณ์อักษร

1.1 การสื่อสารด้วยวาจา คือ การสื่อสารที่มีการแลกเปลี่ยนข้อความหรือข้อมูลด้วยคำพูด สามารถทำได้ทั้งต่อหน้าและผ่านอุปกรณ์

1.2 การสื่อสารด้วยลายลักษณ์อักษร คือ การสื่อสารที่มีการแลกเปลี่ยนข้อความหรือข้อมูลด้วยคำพูดที่เป็นลายลักษณ์อักษร เช่น จดหมาย โทรเลข โทรสาร อีเมล

2. การสื่อสารแบบอวจนะภาษา (Nonverbal Communication) คือการสื่อสารผ่านการส่งและรับข้อความโดยไร้คำพูด ซึ่งข้อความจะถูกสื่อสารผ่านทาง ภาษากาย การแสดงออกทางสีหน้า

และการสบตา การสื่อสารด้วยวัตถุ เช่น เสื้อผ้า ทรงผม สัญลักษณ์ และอินโฟกราฟิก รวมถึงคุณภาพเสียง อารมณ์ และลักษณะการพูด ตลอดจนลักษณะทางฉันทลักษณ์ เช่น จังหวะ น้ำเสียง และความเครียด เป็นต้น

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่ารูปแบบของการสื่อสารเชิงธุรกิจ แบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ การสื่อสารด้วยคำพูด ซึ่งเป็นได้ทั้งการพูดและการเขียนซึ่งเป็นทักษะสำคัญของผู้ส่งสาร และการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด ซึ่งเป็นการสื่อสารโดยใช้ท่าทาง ภาษากาย หรือการสื่อสารผ่านวัตถุแทนการใช้คำพูด อย่างไรก็ตาม วิเชียร วิทยอุดม (2551, น. 3) กล่าวว่า การสื่อสารเชิงธุรกิจ ผู้ส่งสารควรมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ กับการความสำเร็จของงานในการส่งสารให้ผู้รับสารเข้าใจ มีการตอบสนอง เพื่อสร้างสัมพันธภาพและมีความรู้สึกดีต่อองค์กร ดังนั้นการพูดและการเขียนจึงเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับผู้ส่งสารเป็นอย่างมากในการมีความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญที่จะวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการสื่อสารเชิงธุรกิจ

หัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

ภาษาอังกฤษธุรกิจถือเป็นสาขาหนึ่งของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ซึ่งเป็นวิชาที่มุ่งเน้นเพื่อตอบสนองความต้องการเฉพาะด้านของผู้เรียน ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและรวบรวมหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษธุรกิจ ดังนี้

1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ รหัสวิชา 30000-1207 รายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ สามารถสรุปหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษธุรกิจ จากการวิเคราะห์จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศได้ ได้แก่
 - 1) การให้ข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าหรือบริการ
 - 2) การสนทนาในสถานการณ์ทางธุรกิจ
 - 3) การสนทนาทาง

โทรศัพท์ 4) การอ่านเอกสาร โฆษณา ประกาศ ตาราง แผนภูมิ กราฟ กำหนดการ 5) การสืบค้นข้อมูลทางธุรกิจ และ 6) การเขียนบันทึกรายงานการปฏิบัติงาน

2. ศึกษาและวิเคราะห์หัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจจากตำรา และแหล่งข้อมูลอื่น โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. How to teach Business English (Frendo, 2005)
2. Career Paths: Business English Book 1-3 (Taylor and Zeter, 2011)
3. English for Business: Speaking (Schofield and Osborn, 2011)
4. ภาษาอังกฤษธุรกิจ (สายพิณ ธรรมประศาสน์, 2563)
5. ภาษาอังกฤษธุรกิจ (ไกรวัล ศรีประทักษ์, 2563)
6. การพูดเพื่อสื่อสารทางธุรกิจ (ทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ, 2564)

Frendo (2005) ได้เขียนหนังสือเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษธุรกิจ โดยมีหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับการสอนพูดภาษาอังกฤษธุรกิจ ดังต่อไปนี้ 1) Socializing 2) Small talk 3) Speaking on the telephone 4) Presentations 5) Meetings และ 6) Negotiating

Taylor and Zeter (2011) ได้จัดทำชุดตำราวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ Career Paths: Business English จำนวน 3 เล่ม ดังนี้

Career Paths: Business English เล่ม 1 ประกอบด้วยหัวข้อดังนี้ 1) Greetings and goodbyes 2) Introductions 3) Small talk 4) Ending conversations 5) Ordering numbers 6) Figures 7) Dates 8) Time and expressions 9) Vacation time 10) Prices 11) Pay and benefits 12) Your job 13) Types of work 14) Getting to work และ 15) Skills and qualifications

Career Paths: Business English เล่ม 2 ประกอบด้วยหัวข้อดังนี้ 1) Product details 2) Selling products 3) Product problems 4) Telephoning 5) Emails 6) Letters 7) Faxes

8) Types of meetings 9) Meeting etiquette 10) Making a presentation at a meeting 11) Time management 12) Negotiations 13) Customer service 14) Making travel arrangements 15) Travel necessities

Career Paths: Business English เล่ม 3 ประกอบด้วยหัวข้อดังนี้ 1) Company culture 2) Business in different cultures 3) Management styles 4) Team building 5) Production 6) Marketing 7) Finance 8) Sales 9) Quality standards 10) Achieving perfection 11) Business strategy 12) Competition 13) Innovation 14) Global economy) 15) Global trade

Schofield and Osborn (2011) ได้จัดทำตำราการพูดภาษาอังกฤษธุรกิจ (English for Business: Speaking) โดยมีหัวข้อเรื่องแบ่งเป็น 5 ส่วนหลัก ดังต่อไปนี้ 1) Networking 2) Telephoning 3) Meeting 4) Presentations and conference และ 5) Interviews)

สายพิน ธรรมประศาสน์ (2563) ได้จัดทำหนังสือรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง ที่มีเนื้อหาประกอบด้วยหัวข้อเรื่องดังต่อไปนี้ 1) Greeting visitors 2) About company) 3) Products or services 4) Buying and selling 5) Working life 6) Business communications และ 7) Writing in business

ไกรวัล ศรีประทักษ์ (2563) ได้จัดทำหนังสือรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง ที่มีเนื้อหาประกอบด้วยหัวข้อเรื่องดังต่อไปนี้ 1) What do you do? 2) Workplace 3) Goods and Services 4) Day- to- day jobs 5) Customer Service 6) Vacation & Business trip 7) Dealing with messages 8) Business Information 9) Business Correspondence และ 10) Looking back

ทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ (2564) ได้เขียนตำราการพูดเพื่อสื่อสารทางธุรกิจ โดยมีหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพูดสื่อสารทางธุรกิจ ดังนี้ 1) การออกคำสั่ง การไกล่เกลี่ย และการสนทนา 2) การ

นำเสนอและการประชุม 3) การพูดเพื่อขายสินค้าและบริการ 4) การพูดเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางธุรกิจ 5) การใช้โทรศัพท์ในการพูดทางธุรกิจ และ 6) การสัมภาษณ์และการฝึกอบรม

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยได้คัดเลือกหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษธุรกิจ จากการวิเคราะห์หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ รายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ เอกสารตำราและแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปใช้ในการสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ดังนี้ 1) Job Interviews 2) Customer service 3) Business Trip และ 4) Telephoning

จากหัวข้อข้างต้นถือว่าเป็นหัวข้อที่มีความสำคัญสำหรับการทำงานในด้านธุรกิจ และจะเป็นประโยชน์กับผู้เรียน โดยเริ่มจากการสัมภาษณ์งาน (Job Interviews) ที่ผู้เรียนต้องเผชิญเมื่อมีการสมัครเข้าทำงานในบริษัท หรือองค์กรต่าง ๆ ถือเป็น การประเมินความสามารถเบื้องต้นที่มีผลต่อการตัดสินใจรับเข้าทำงานของผู้จ้างงาน การให้บริการลูกค้า (Customer Service) ทั้งในระหว่างการขาย หลังการขายเพื่อที่จะทำให้ลูกค้าประทับใจ การเดินทางเพื่อธุรกิจ (Business Trip) ซึ่งเป็นการเดินทางที่เกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมประชุม, การอบรม, การติดต่อประสานงาน หรือเซ็นสัญญาเกี่ยวกับธุรกิจ และการพูดคุยทางโทรศัพท์ (Telephoning) ซึ่งเป็นวิธีการติดต่อสื่อสารที่ได้รับความนิยม และรวดเร็วที่สุด

แนวทางการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

การสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจเป็นการสอนภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (English for Specific Purpose) โดยมีจุดมุ่งหมายในการสอนภาษาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสื่อสารในทางธุรกิจเป็นสำคัญ ซึ่งภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจไม่ได้เกี่ยวข้องกับภาษาเพียงเท่านั้น แต่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษา ดังนั้นจึงควรคำนึงถึงประเด็นเรื่องความสามารถในการสื่อสารเป็นหลัก ซึ่งสำหรับในการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสามารถนำรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษทั่วไปมาปรับให้เป็นการสอนในรูปแบบของภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ และรูปแบบการสอนภาษาอังกฤษเพื่อการประกอบ

อาชีพ โดยจะเริ่มต้นจากความต้องการของผู้เรียน และปลูกฝังความสามารถขั้นพื้นฐานของผู้เรียน ทั้งด้านภาษาและพฤติกรรมที่ต้องการตามสถานการณ์ทางธุรกิจตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ เช่น เป้าหมายด้านบัญชี การเจรจาต่อรอง การตลาด การทำสัญญาทางธุรกิจ เป็นต้น (Zhu, 2008, p. 92) มีนักการศึกษาหลายท่านได้นำเสนอแนวทางการสอนภาษาอังกฤษที่สอดคล้องกับ ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ดังต่อไปนี้

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, น. 112-114) เสนอแนวการสอนภาษาอังกฤษอาจสรุปขั้นตอน การสอนที่สำคัญ ๆ ไว้ดังนี้

1. ชั้นเสนอเนื้อหา (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูจะให้ข้อมูลทางภาษาแก่ผู้เรียนซึ่งเป็น จุดเริ่มต้นของการเรียนรู้และฝึกใช้ภาษาในลำดับถัดไป จนกระทั่งผู้เรียนสามารถใช้ภาษาได้ตาม วัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ การนำเสนอเนื้อหาจะเน้นที่การให้นักเรียนได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับ ความหมายและวิธีการใช้ภาษาที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ควบคู่ไปกับการเรียนกฎเกณฑ์ ทางภาษา

2. ชั้นการฝึก (Practice) เป็นขั้นตอนที่ให้ผู้เรียนฝึกภาษาที่เพิ่งเรียนรู้ใหม่ในลักษณะของ การฝึกแบบควบคุม โดยมีผู้สอนเป็นผู้นำในการฝึก โดยในขั้นตอนนี้มีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนจดจำ รูปแบบของภาษาได้ จึงเน้นที่ความถูกต้องของภาษาเป็นหลัก แต่ก็มีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนได้ทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมาย และวิธีการใช้รูปแบบภาษานั้น ๆ

3. ชั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production) เป็นชั้นการเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ ภาษาในชั้นเรียนกับการนำภาษาไปใช้จริงนอกชั้นเรียน มีจุดประสงค์เพื่อให้นักเรียนได้ลองใช้ภาษา ในสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยมีผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะแนวทางเท่านั้น

Littlewood (1983, pp. 20-21 อ้างถึงใน สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2540 น. 123) ได้เสนอแนว การสอนภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารไว้หลายแบบ โดยแบ่งกิจกรรม ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ กิจกรรมใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามวัตถุประสงค์ (Functional Communication Activities) และกิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการปฏิสัมพันธ์ในสัมพันธ์ (Social Interaction Activities) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารตามวัตถุประสงค์ เป็นกิจกรรมที่มุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาเป็นสื่อในการทำกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยผู้เรียนต้องพยายามใช้ภาษาเท่าที่ตนสามารถใช้ได้เพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจกันได้มากที่สุด ในการทำกิจกรรมประเภทนี้ ผู้เรียนไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาที่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์หรือเหมาะสมกับสถานการณ์เสมอไป ความสำเร็จในการทำกิจกรรมจะวัดจากการที่ผู้เรียนสามารถใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารให้บรรลุผลได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

2. กิจกรรมการใช้ภาษาเพื่อการปฏิสัมพันธ์ในสังคม เป็นกิจกรรมที่มีจุดมุ่งหมายคล้ายคลึงกับกิจกรรมประเภทแรกในแง่ที่มุ่งให้ผู้เรียนใช้ภาษาเป็นสื่อในการทำกิจกรรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ แต่กิจกรรมประเภทนี้จะกำหนดสถานการณ์และบทบาทของผู้เรียนไว้ด้วย ดังนั้น ในการทำกิจกรรมนอกจากผู้เรียนจะได้ฝึกใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารให้เป็นที่เข้าใจกันแล้ว ผู้เรียนยังต้องเลือกใช้ภาษาที่ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์และบทบาทของตนเองด้วย ความสำเร็จในการทำกิจกรรมประเภทนี้จึงวัดจากความสามารถ 2 ประการ คือ ความสามารถในการสื่อสารได้ตามวัตถุประสงค์ และความสามารถในการเลือกใช้ภาษาได้ถูกต้องเหมาะสมกับสถานการณ์และบทบาทที่ได้รับในการจัดกิจกรรมประเภทนี้ ครูต้องกำหนดสถานการณ์ และบทบาททางสังคมของนักเรียนให้ชัดเจน

นอกจากนี้พลีลา สุนทรเศวต (2561, น. 16-18) ได้เสนอแนวทางการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในศตวรรษที่ 21 ดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended learning) เป็นรูปแบบการสอนที่บูรณาการการปรับใช้เทคโนโลยีกับการสอนแบบปกติ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

2. การเรียนรู้จากการทำโครงการ (Project-Based learning) ซึ่งลักษณะเด่นของโครงการคือ มุ่งเน้นไปที่การเรียนรู้เนื้อหามากกว่าเป้าหมายด้านภาษาเฉพาะภาษาใดภาษาหนึ่ง มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูผู้สอนจะมีบทบาทในการสนับสนุนและเสนอแนะ

3. การเรียนรู้ที่เน้นภาระงาน (Task – Based learning) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ใช้ภาระงานเป็นหลัก มีลักษณะเป็นหลักสูตรแบบวิเคราะห์ โดยยึดเอาระบบภาษาทั้งหมดมาวิเคราะห์ แล้วจัดเป็นหน่วยใหญ่ๆ ไว้ ตามความสามารถของผู้เรียนและเน้นว่าจะเรียนภาษาอย่างไร

4. การจัดการเรียนรู้ภาษาโดยใช้เนื้อหาเป็นสื่อ (Content – Based Instruction) เป็นการสอนภาษาที่นำเนื้อหาวิชาต่างๆ มาบูรณาการกับจุดหมายของการสอนภาษา ผู้เรียนใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และในขณะเดียวกันก็พัฒนาการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารไปด้วย

5. การจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrate Learning) เป็นการเรียนรู้ซึ่งเปิดโอกาสให้ใช้วิธีการตั้งคำถาม และกระบวนการแก้ปัญหา มาเป็นตัวนำกระบวนการแสวงหาความรู้และทักษะ โดยไม่ยึดติดใน โครงสร้างของสาขาวิชาต่างๆ ทางด้านวิชาการ

สอดคล้องกับ Kenny (2016, p. 260) ระบุว่าในการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สามารถเลือกใช้วิธีใดก็ได้เพื่อใช้ในห้องเรียนตามบริบทของผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนควรวิเคราะห์ความต้องการมาตรฐานการสอน และความสามารถในการเรียนรู้ของผู้เรียน สิ่งสำคัญคือเราจะนำวิธีการที่เราเลือกไปใช้เนื่องจากเนื้อหาและผู้เรียนเฉพาะของภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจได้อย่างไร

จากที่กล่าวมาข้างต้นการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสามารถทำได้หลากหลายวิธี ซึ่งการเลือกวิธีการสอนนั้นผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ เนื่องจากภาษาอังกฤษธุรกิจเป็นวิชาที่มีเนื้อหาเฉพาะเจาะจง ครูผู้สอนอาจจะต้องกำหนดสถานการณ์ให้ผู้เรียนเกิดความจำเป็นที่จะต้องใช้ภาษาให้ถูกต้อง เหมาะสมกับสถานการณ์ดังกล่าว นอกจากนี้ครูผู้สอนจำเป็นจะต้องมีทักษะในการบูรณาการเนื้อหาและภาษาเข้าด้วยกันเพื่อให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนด

ความหมายของทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2535, น. 167) กล่าวว่า การพูดเป็นการถ่ายทอดความคิดความเข้าใจและความรู้สึกให้ผู้ฟังได้รับรู้และเข้าใจจุดมุ่งหมายของผู้พูด ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศ

ทักษะการพูดนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็น เพราะผู้ที่พูดได้ย่อมสามารถฟังผู้อื่นได้เข้าใจและจะช่วยให้การอ่านและการเขียนง่ายขึ้นด้วย

เตือนใจ เฉลิมกิจ (2545, น. 57) กล่าวว่า การพูดเป็นทักษะที่สอนยากเพราะผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในเรื่ององค์ประกอบต่างของภาษาเป็นอย่างดี เพื่อที่จะพูดในสิ่งที่ต้องการสื่อได้เช่น คำศัพท์ การออกเสียง โครงสร้างทางไวยากรณ์ หัวข้อทางภาษา

Valette (1977, p.120) กล่าวว่า การพูดไม่ใช่เพียงแค่การออกเสียง (pronunciation) หรือการออกเสียงสูงต่ำ (intonation) แต่ผู้พูดจะต้องทำให้ผู้ฟังเข้าใจวัตถุประสงค์ที่ตนพูด รวมถึงการเลือกใช้สำนวนภาษาที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับของเจ้าของภาษาด้วย

Scott (1981, p. 70) ให้ความหมายของการพูดเป็นรูปแบบพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับบุคคล ตั้งแต่สองคนขึ้นไป ได้แก่ผู้ร่วมสนทนา ซึ่งแต่ละคนต้องสามารถตีความในสิ่งที่ได้ฟัง และมีปฏิริยาโต้ตอบกับสิ่งที่ได้ยิน ซึ่งไม่สามารถคาดการณ์ได้ล่วงหน้าว่ามีรูปแบบภาษาและมีความหมายใด รวมถึงการโต้ตอบด้วยภาษาที่ทำให้เกิดประโยชน์และสะท้อนความตั้งใจในการมีปฏิสัมพันธ์

ทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ (2564, น. 7) กล่าวถึงการพูดเชิงธุรกิจว่า เป็นการสื่อสารด้วยการพูดในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร ในการดำเนินธุรกิจว่าด้วยเรื่องแสวงหาผลกำไร การให้บริการและสร้างความพึงพอใจแก่ผู้บริโภค ดังนั้นการพูดจึงเป็นวิธีการสื่อสารประเภทหนึ่งที่ทำให้การดำเนินธุรกิจขับเคลื่อนไปได้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ คือความสามารถในการสื่อสารทางวาจาโดยใช้ภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องเหมาะสมกับบริบททางธุรกิจ เพื่อถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกโต้ตอบกับคู่สนทนาเพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบของทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

กระบวนการพูดสื่อสารทางธุรกิจเริ่มต้นเมื่อผู้ส่งสารต้องการส่งข้อเท็จจริง ความคิด ความเห็น หรือข้อมูลอื่น ๆ ไปยังผู้รับสาร ซึ่งข้อเท็จจริง ความคิด หรือความคิดเห็นนี้จะถูกแปลง

ข้อความ เป็นภาษาที่สะท้อนความคิด ซึ่งข้อความเหล่านี้จะถูกส่งผ่านช่องทางหรือสื่อที่เหมาะสม เช่น การประชุม รายงาน บันทึก จดหมาย อีเมล โทรสาร และโทรศัพท์ เมื่อได้รับข้อความ ผู้รับจะถอดข้อความนั้นและให้ข้อมูลป้อนกลับแก่ผู้ส่งว่าได้เข้าใจข้อความหรือไม่

Bisen and Priya (2009, pp. 5-6) กล่าวถึงองค์ประกอบของชุดประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 8 ประการ ได้แก่

1. ผู้ส่งหรือผู้ส่ง (Sender or transmitter) คือ บุคคลที่ต้องการถ่ายทอดข้อความ
2. ข้อความ (Message) คือ เป็นสิ่งหรือเรื่องราวที่เกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิด ความเห็น หรือข้อมูลใดๆ จะต้องมียุอยู่ในใจของผู้ส่ง
3. การเข้ารหัส (Encoding) คือ จัดระเบียบข้อมูลเป็นชุดสัญลักษณ์ หรือรูปแบบที่จะสามารถสื่อสารไปยังผู้รับได้
4. ช่องทางการติดต่อ (Communication channel) คือ ผู้ส่งจะต้องเลือกช่องทางในการส่งข้อมูล ช่องทางการสื่อสารคือสื่อที่ข้อความผ่านไป เป็นตัวเชื่อมระหว่างผู้ส่งและผู้รับ
5. ผู้รับ (Receiver) : บุคคลที่ได้รับข้อความ
6. การถอดรหัส (Decoding) คือ กระบวนการแปลความหมายของข่าวสารให้อยู่ในรูปแบบที่มีความหมายที่เข้าใจได้ การถอดรหัสช่วยให้ผู้รับสื่อความหมายจากข้อความได้
7. ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) คือ การตอบสนองของผู้รับสารไปยังผู้ส่งสาร
8. ภาวะสมองไหล (Brain drain) คือ การเกิดความเข้าใจผิด ซึ่งอาจเกิดขึ้นในฝ่ายผู้ส่งหากไม่เลือกสื่อที่เพียงพอสำหรับการส่งข้อความ หรืออาจเกิดขึ้นได้เมื่อผู้รับถอดรหัสข้อความไม่ถูกต้อง

Rai (2010) กล่าวถึงองค์ประกอบของการพูดว่ามีองค์ประกอบสำคัญ 7 ประการ ดังต่อไปนี้

1. แหล่งข้อมูล / ผู้ส่งสาร คือ ผู้ที่เริ่มดำเนินการสื่อสาร
2. ผู้ฟัง/ผู้รับสาร คือ บุคคลที่ต้องการสื่อสาร

3. เป้าหมาย /วัตถุประสงค์ คือ เหตุผลในการสื่อสาร ผลลัพธ์ที่ต้องการสื่อสาร
4. ข้อความ คือ ข้อมูลที่สื่อ
5. สื่อกลาง / ช่องทาง คือ วิธีการหรือวิธีการที่ใช้ในการถ่ายทอดข้อความ
6. ข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) คือ การตอบสนองของผู้รับสาร
7. สภาพแวดล้อม/บริบท คือ สถานที่ที่ใช้ในการสื่อสาร

นอกจากนี้ Harris (1998, pp. 81-82) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบในการพูดประกอบด้วย ความสามารถดังต่อไปนี้

1. การออกเสียง (pronunciation) สามารถออกเสียงพยัญชนะสระ การเน้นหนักในคำ ประโยคและคำควบกล้ำต่างๆ ได้อย่างถูกต้อง
2. ไวยากรณ์ (Grammar) สามารถใช้ภาษาถูกต้องตามหลักไวยากรณ์
3. คำศัพท์ (Vocabulary) สามารถใช้คำศัพท์ได้หลากหลายและถูกต้อง
4. ความคล่องในการใช้ภาษา (Fluency) สามารถใช้ภาษาในการสื่อสารอย่างคล่องแคล่ว
5. ความสามารถในการจับใจความ (Comprehensibility) สามารถจับใจความ และพูดโต้ตอบให้การสนทนาดำเนินไปอย่างราบรื่น

Canale & Swain (1980, pp.35-45) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของการพูด ประกอบไปด้วย ความสามารถ 4 ประการดังต่อไปนี้

1. ความสามารถทางไวยากรณ์ (Grammatical competence) คือความสามารถในการใช้กฎไวยากรณ์ คำศัพท์ การเรียบเรียงประโยค และโครงสร้างการใช้ภาษา
2. ความสามารถทางภาษาศาสตร์สังคม (Sociolinguistic competence) คือความสามารถในการใช้ภาษาที่ถูกต้อง เหมาะสมกับสถานภาพของผู้รับสาร บริบทของการสื่อสาร

3. ความสามารถในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของข้อความ (Discourse competence) คือความสามารถในการตีความระดับของข้อความ เพื่อให้เข้าใจความหมายของผู้ส่งสารที่ต้องการจะสื่อ ซึ่งจะต้องอาศัยความรู้ในหลายด้าน เช่น ความรู้ในสาขาวิชา ความรู้ทางกฎเกณฑ์ภาษา รวมไปถึงประสบการณ์

4. ความสามารถด้านกลวิธีการสื่อสาร (Strategic competence) คือความสามารถในการใช้กลวิธีในการสื่อสารด้วยภาษาพูดและภาษาท่าทาง ซึ่งจะช่วยให้การสื่อสารดำเนินไปอย่างราบรื่น

Cambridge Assessment English (n.d.) ได้กำหนดองค์ประกอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ดังนี้

1. ไวยากรณ์และคำศัพท์ (Grammar and Vocabulary) ความสามารถในการใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงขอบเขตของทั้งรูปแบบของไวยากรณ์และคำศัพท์

2. การจัดการภาษาระดับข้อความ (Discourse Management) ความสามารถในการเชื่อมโยงประโยค และการมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสมในการสนทนา โดยประโยคที่ใช้ควรเกี่ยวข้องกับเรื่องที่พูด และประโยคก่อนหน้าในบทสนทนา มีการเรียบเรียงที่ดี

3. การออกเสียง (Pronunciation) ความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์และประโยค การออกเสียงหนัก – เบา และการออกเสียงสูงต่ำ

4. การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Communication) ความสามารถในการมีส่วนร่วมของการสนทนาสนทนา ได้ตอบแลกเปลี่ยนคำพูดอย่างเหมาะสม หลีกเลี่ยงความลังเลที่ไม่จำเป็น

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจประกอบด้วยผู้ส่งหรือผู้ส่ง ข้อความ การเข้ารหัส ช่องทางการติดต่อ ผู้รับ การถอดรหัส ข้อมูลย้อนกลับ สภาพแวดล้อม และภาวะสมองไหล ซึ่งเริ่มจากผู้ส่งสารส่งข้อมูล หรือความคิดเห็น ที่ต้องการจะสื่อไปยังผู้รับ ทั้งนี้ข้อความจะถูกแปลงให้อยู่รูปแบบที่สามารถจะสื่อสารไปยังผู้รับได้ผ่านช่องทางต่าง ๆ จากนั้นผู้รับจะทำการถอดข้อความเหล่านั้น และตอบสนองต่อผู้ส่งสาร อย่างไรก็ตามประสิทธิภาพของการสื่อสารอาจจะขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม บริบทของการสื่อสาร รวมถึงการเกิด ความเข้าใจผิด

หากผู้ส่งหากไม่เลือกสื่อที่เพียงพอ หรือผู้รับถอดรหัสข้อความไม่ถูกต้อง ซึ่งการมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ จะประกอบด้วยความสามารถในการใช้ไวยากรณ์ คำศัพท์ การออกเสียง การจัดการภาษาระดับข้อความ ความคล่องในการใช้ภาษา สามารถเลือกใช้ภาษาในการสื่อสารได้ถูกต้องเหมาะสมตามสถานการณ์ และการมีปฏิสัมพันธ์ ทั้งนี้ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกองค์ประกอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของ Cambridge Assessment English (n.d.) มาใช้เป็นแนวทางในการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษา เนื่องจากมีความเหมาะสมและครอบคลุมที่สุด โดยมีองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน ดังนี้ 1) ไวยากรณ์และคำศัพท์ 2) การจัดการภาษาระดับข้อความ 3) การออกเสียง และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์

แนวทางการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

กิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจมีความคล้ายคลึงกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษทั่วไป โดยเฉพาะการสอนไวยากรณ์ คำศัพท์ และบริบทสังคม แต่มีข้อแตกต่างกันคือภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจมักจะมีทักษะการแก้ปัญหา การตัดสินใจ ประสบการณ์เกี่ยวกับการทำงานรวมอยู่ด้วย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีมุมมองของบริบทการทำงาน (Ellis and Johnson, 1994, p. 3) จากการศึกษาพบว่ามีนักวิจัยและนักการศึกษาได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดที่สอดคล้องกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ดังนี้

รูปทอง กว่างสวาสดี (2549, หน้า 39) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดว่าผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรมที่เริ่มจากง่ายไปหายาก โดยเริ่มจากกิจกรรมควบคุม (control practice) โดยผู้สอนให้ความช่วยเหลือ พร้อมทั้งมีรูปแบบและตัวอย่างให้นักเรียน

Lynch (1996, p. 121) กล่าวว่าการสอนทักษะการพูดควรจะมีการจัดการเรียนการสอนโดยให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับบทบาทของการพูด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดริเริ่ม และมีประสบการณ์การพูดอย่างกว้างขวางและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนควรจะมีฝึกฝนการใช้กลวิธีต่าง ๆ ที่สามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาคำสื่อสารในชีวิตจริง เพื่อฝึกการคิดวิเคราะห์ และควรจะได้รับข้อเสนอแนะ (feedback) เพื่อนำไปปรับปรุงการสื่อสารของตนเอง

Brown (2001, pp. 275-276) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการพูด ดังนี้

1. ใช้วิธีการสอนที่ครอบคลุมความต้องการของผู้เรียนตั้งแต่การให้ความสำคัญกับความถูกต้องของภาษาไปจนถึงการให้ความสำคัญกับการสื่อความหมาย การมีปฏิสัมพันธ์ และความคล่องแคล่ว

2. ใช้วิธีการสร้างแรงจูงใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน

3. ใช้วิธีที่กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียง

4. ควรให้ข้อเสนอแนะ (feedback) กับผู้เรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรม

5. สามารถเชื่อมโยงการสอนฟังและพูดไปพร้อม ๆ กัน

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นผู้เริ่มต้นการพูดสนทนา ออกแบบการพูดด้วยตนเอง

7. ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาวิธีการพูดสื่อสาร

Richards (2006 p. 13) ได้เสนอแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดในปัจจุบันสรุปได้ ดังนี้

1. สร้างการสื่อสารที่แท้จริง เพื่อเป็นจุดเน้นของการเรียนรู้ภาษา

2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลอง และทดลองทำในสิ่งที่พวกเขาู้

3. อดทนต่อข้อผิดพลาดของผู้เรียน เนื่องจากผู้เรียนกำลังสร้างทักษะการพูดของตนเอง

4. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้พัฒนาทั้งความแม่นยำและความคล่องแคล่ว

5. เชื่อมโยงทักษะต่าง ๆ เช่น การพูด การอ่าน และการฟังเข้าด้วยกัน ซึ่งมักเกิดในชีวิตจริง

6. ชักนำให้นักเรียนค้นพบกฎไวยากรณ์

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการพัฒนาทักษะการพูดภาษาเชิงธุรกิจควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางการสื่อสาร และมีปฏิสัมพันธ์กับการใช้ภาษา ซึ่งควรส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับบริบททางธุรกิจ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ทางการพูด

อย่างสมบูรณ์ ทั้งนี้ควรเริ่มจากกิจกรรมที่ง่ายแล้วจึงค่อยๆ เพิ่มความยาก โดยมีครูผู้สอนคอยให้ความช่วยเหลือ นอกจากนี้หลังสิ้นสุดการจัดกิจกรรมผู้สอนควรจะให้ข้อเสนอแนะ หรือคำแนะนำเพิ่มเติม เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้และนำไปพัฒนาทักษะการพูดของตนเอง

โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาทักษะการพูดมีหลายรูปแบบ ผู้สอนควรคำนึงถึงผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยเลือกกิจกรรมที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้เรียนสามารถปฏิบัติและเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สุมิตรา อังวัฒนกุล (2540, น. 169) ได้เสนอกิจกรรมสำหรับพัฒนาทักษะการพูด ดังนี้

1. ให้ตอบคำถาม ซึ่งครูหรือเพื่อนในชั้นเป็นผู้ถาม
2. บอกให้เพื่อนทำตามคำสั่ง
3. ให้นักเรียนถามคำถาม หรือตอบคำถามของเพื่อนในชั้นเกี่ยวกับในชั้นเรียน หรือประสบการณ์นอกชั้นเรียน
4. ให้บอกลักษณะวัตถุ สิ่งของต่าง ๆ จากภาพ
5. ให้เล่าประสบการณ์ต่าง ๆ ของนักเรียน โดยครูอาจให้คำสำคัญต่าง ๆ
6. ให้รายงานเรื่องราวต่าง ๆ ตามที่กำหนดหัวข้อ
7. จัดสถานการณ์ต่าง ๆ ในชั้นเรียนให้นักเรียนใช้บทสนทนาต่าง ๆ กันไป
8. ให้เล่นเกมต่าง ๆ ทางภาษา
9. ให้ได้วาที อภิปราย แสดงความคิดเห็นในหัวข้อต่าง ๆ
10. ให้ฝึกการสนทนาทางโทรศัพท์
11. ให้อ่านหนังสือพิมพ์ไทยแล้วรายงานเป็นภาษาอังกฤษ
12. ให้แสดงบทบาทสมมติ

Harmer (2001, pp. 88-94) ได้เสนอกิจกรรมสำหรับพัฒนาทักษะการพูด ดังนี้

1. กิจกรรมการเติมข้อมูลที่หายไป (information gaps) เป็นกิจกรรมการสอนพูดระหว่างผู้เรียน 2 คน โดยผู้เรียนแต่ละคนจะได้รับข้อมูลที่แตกต่างจากคู่ของตนเอง ดังนั้นผู้เรียนจะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างกัน เพื่อเติมเต็มข้อมูลที่หายไปให้สมบูรณ์ ซึ่งสามารถใช้วิธีการบรรยาย การวาดภาพ และการเล่าเรื่อง เป็นต้น

2. กิจกรรมแบบสำรวจ (surveys) เป็นกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการสนทนาและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผ่านการให้ผู้เรียนทำแบบสอบถามและแบบสำรวจ และหากผู้เรียนเป็นผู้วางแผนแบบสอบถามด้วยตนเอง จะยิ่งทำให้กิจกรรมจะมีประโยชน์มากยิ่งขึ้น

3. กิจกรรมการอภิปราย (discussion) เป็นกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาอย่างคล่องแคล่ว

4. กิจกรรมบทบาทสมมติ (role-play) เป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนจินตนาการว่าพวกเขาอยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างกัน และกำลังดำเนินการตามสถานการณ์นั้นตามบทบาทที่ตนเองได้รับ โดยครูผู้สอนอาจจะเป็นคนกำหนดสถานการณ์และบทบาทให้

Weir (1990, pp. 73-80) ได้นำเสนอเสนอแนวทางสำหรับพัฒนาทักษะการพูด ไว้ดังต่อไปนี้

1. การพูดบรรยาย
2. การพูดนำเสนอหน้าห้อง
3. การสัมภาษณ์
4. การพูดแลกเปลี่ยนข้อมูลจากภาพที่กำหนดให้
5. การแสดงบทบาทสมมติ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปกิจกรรมพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสามารถทำได้ทั้งแบบเดี่ยว จับคู่ และแบบกลุ่ม เช่น การพูดบรรยาย การพูดนำเสนอ การสัมภาษณ์ การแสดงบทบาทสมมติ การอภิปราย การถาม-ตอบคำถาม การเล่าประสบการณ์ เป็นต้น

ทั้งนี้ครูผู้สอนควรเลือกเนื้อหาและสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจ เพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้

การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ มีวิธีการวัดและประเมินผลที่คล้ายกับการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษทั่วไป แต่มีวัตถุประสงค์ในการพูดที่แตกต่างกัน ซึ่งการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจเป็นการผสมผสานระหว่างเนื้อหาที่เฉพาะเจาะจงเกี่ยวกับการทำงาน ธุรกิจ และเนื้อหาทั่วไปเกี่ยวกับความสามารถในการสื่อสาร ดังนั้นการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ จึงเป็นการวัดความสำเร็จในการสื่อสารว่าผู้พูดสามารถแสดงความคิดอย่างแม่นยำเพียงพอ และเหมาะสมต่อสถานการณ์ทางธุรกิจตามเป้าหมายหรือไม่ (Ellis and Johnson, 1994, p. 13)

จากการศึกษาพบว่า มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้แนวทางการวัดและประเมินผลทักษะการพูดที่สอดคล้องกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ดังนี้

อัจฉรา วงศ์โสธร (2538, น. 79) กล่าวถึงการวัดและประเมินผลทักษะพูดสามารถทดสอบได้ 3 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. การพูดเดี่ยวเพียงคนเดียว เช่นการกล่าวรายงาน การอธิบาย การเล่าเรื่อง การให้คำแนะนำในการทำอะไรอย่างใดอย่างหนึ่ง การกล่าวแสดงความคิดเห็นหรือการกล่าววิพากษ์วิจารณ์ เทคนิควิธีการวัดความสามารถทางการพูดประเภทนี้มักเป็นวิถีวิชิตสอบแบบตรง เพราะผู้พูดได้แสดงทักษะพูดจริงในเนื้อหาที่ได้เตรียมมา

2. การสัมภาษณ์ หรือการสนทนา ซึ่งมักเป็นการพูดระหว่างบุคคล 2 คนโดยฝ่ายหนึ่งเป็นครูหรือผู้ที่ดำเนินการสอบเป็นผู้ป้อนตัวกระตุ้นซึ่งมักเป็นคำถามให้ผู้เรียนได้แสดงทักษะพูดของตน หรืออาจจะให้ผู้เรียนพูดคุยกันตามบทบาทที่กำหนดให้ ซึ่งการใช้ฉาก สถานการณ์สมมติ มักจะใช้ในการวัดทักษะการพูดเพื่อสื่อสาร เช่น การกำหนดสถานการณ์จะทำให้การสอบสมจริง

มีความเป็นธรรมชาติและให้การสื่อสารเพิ่มอรรถรสด้านวัฒนธรรมที่สอดแทรกอยู่กับการใช้ภาษา (อัจฉรา วงศ์โสธร, 2538 น. 74)

3. การอภิปรายหรือการโต้เถียง ซึ่งมีการแสดงความคิดเห็นเป็นกลุ่มโดยมีกรรมการเป็นผู้ให้คะแนนผู้เรียนเป็นรายบุคคล แต่เนื่องจากการพูดเป็นกลุ่มแบบนี้มีการพูดของผู้อื่นเป็นตัวแปรสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความสามารถในการพูดของแต่ละคน

สุภัทรา อักษรานุเคราะห์ (2538, น. 64-68) กล่าวว่า การวัดและประเมินผลทักษะการพูดสามารถทำได้ 6 วิธี ดังนี้

1. ให้นักเรียนดูรูปภาพ หรือวีดิทัศน์ แล้วอธิบายโดยใช้ศัพท์และโครงสร้างที่ เรียนแล้ว และให้ข้อสังเกตเกี่ยวกับภาพเรื่อง เพศ วัย วุฒิ สถานภาพทางสังคม อาชีพ สภาพแวดล้อม สีหน้า น้ำเสียง อากัปกริยา และความรู้สึก ตลอดจนให้ข้อสังเกตผู้ที่เกี่ยวข้อง คู่สนทนาในภาพหรือวีดิทัศน์

2. ให้สนทนาเป็นคู่ ๆ โดยกำหนดสร้างสถานการณ์ให้

3. ให้บันทึกตารางเวลาทำงาน แล้วนัดประชุมครั้งต่อไป

4. ให้งานเพื่อน 1 ในชั้น หลังจากสำรวจว่ากิจกรรมที่เพื่อน ๆ ทำมากที่สุด

5. ให้สัมภาษณ์เป็นคู่หรือเป็นกลุ่ม

6. ให้เล่าเรื่องโดยใช้จินตนาการของตนเอง หรือจากประสบการณ์จริง

Finocchiaro and Sago (1983 pp. 139-143 อ้างถึงใน สุมิตรรา อังวัฒนกุล, 2537, น. 214-215) ได้เสนอวิธีการทดสอบทักษะการพูด ดังนี้

1. ให้พูดประโยคสั้น ๆ ตามผู้สอนหรือตามที่ได้ยินจากเทปบันทึกเสียง

2. ให้อ่านออกเสียงประโยคต่าง ๆ

3. ให้ผู้เรียนบรรยายวัตถุอย่างหนึ่งโดยใช้ภาษาที่เรียน ถ้าเป็นผู้เรียนระดับกลางวัตถุนั้น อาจจะไม่สลับซับซ้อนมากนัก แต่ถ้าเป็นที่สูงขึ้นก็อาจเป็นสิ่งที่ซับซ้อนขึ้นได้ เช่น เครื่องจักร

เครื่องยนต์ ผู้เรียนอาจกล่าวถึงขนาดที่ตั้ง การใช้ประโยชน์แต่ห้ามกล่าวชื่อสิ่งของ ให้ผู้เรียนบรรยายสิ่งที่ได้เห็น เช่น ภาพยนตร์หรือบุคคลสำคัญ แล้วให้ผู้เรียนคนอื่นเดาว่าเป็นเรื่องอะไร หรือเป็น

4. ให้ผู้เรียนบรรยายเหตุการณ์ในภาพชุด ถ้าระดับเริ่มต้นอาจจะใช้คำสั่งเป็นภาษาแม่

5. ให้ผู้เรียนพูดตามหัวข้อ (Topic) ที่กำหนดให้ ผู้สอนควรให้หัวข้อ เพราะผู้เรียนอาจจะคล่องในหัวข้อหนึ่งมากกว่าอีกหัวข้อหนึ่งก็เป็นได้

6. ให้ผู้เรียนแสดงบทบาทเป็นผู้สัมภาษณ์ และพยายามหาข้อมูลให้ได้มากที่สุดจากผู้ถูกสัมภาษณ์ (ผู้สอน) แล้วจดบันทึกไว้

นอกจากนี้ Cambridge Assessment English (n.d.) ได้เผยแพร่แนวทางการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจเบื้องต้น (Business Preliminary) โดยมีการประเมินแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังต่อไปนี้

1. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นทดสอบเกี่ยวกับความสามารถในการพูดอย่างสั้นๆ เกี่ยวกับตนเอง เพื่อให้ข้อมูลสรุปเกี่ยวกับเรื่องราวเช่นบ้าน งานอดิเรกอย่างง่าย ๆ โดยการถามตอบกับผู้สัมภาษณ์

2. การพูดนำเสนอแบบสั้น (Mini presentation) เป็นการทดสอบเกี่ยวกับความสามารถในการพูดถูกต้องและเหมาะสมในระยะเวลาที่กำหนดไว้ โดยผู้เข้าสอบจะได้รับหัวข้อ และมีเวลาเตรียมตัว 1 นาที และมีเวลาพูดตามหัวข้อที่เรื่องที่ได้อีก 1 นาที

3. การสอบพูดบทสนทนา (Conversation) เป็นทดสอบเกี่ยวกับความสามารถในการสื่อสารอย่างเหมาะสมโดยใช้ภาษาและกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้อง โดยผู้เข้าสอบ 2 จะได้รับคำใบ้ หรือข้อมูลสั้น ๆ จากผู้คุมสอบ จากนั้นทั้ง 2 ต้องพูดสนทนาตามข้อมูลที่ได้อีก และผู้คุมสอบจะถามคำถามเพิ่มเติม

ซึ่งมีองค์ประกอบของการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ดังนี้

1. ไวยากรณ์และคำศัพท์ (Grammar and Vocabulary) ความสามารถในการใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์อย่างถูกต้องและเหมาะสม รวมถึงขอบเขตของทั้งรูปแบบของไวยากรณ์และคำศัพท์

2. การจัดการภาษาระดับข้อความ (Discourse Management) ความสามารถในการเชื่อมโยงประโยค และการมีส่วนร่วมอย่างเหมาะสมในการสนทนา โดยประโยคที่ใช้ควรเกี่ยวข้องกับเรื่องที่พูด และประโยคก่อนหน้าในบทสนทนา มีการเรียบเรียงที่ดี

3. การออกเสียง (Pronunciation) ความสามารถในการออกเสียงคำศัพท์และประโยค การออกเสียงหนัก – เบา และการออกเสียงสูงต่ำ

4. การมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Communication) ความสามารถในการมีส่วนร่วมของการสนทนาสนทนา ได้ตอบแลกเปลี่ยนคำพูดอย่างเหมาะสม หลีกเลี่ยงความลังเลที่ไม่จำเป็น

และมีเกณฑ์ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ แบ่งระดับคุณภาพออกเป็น 5 ระดับโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตาราง 5 แสดงเกณฑ์การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของ Cambridge Assessment English (n.d.)

รายการประเมินระดับคุณภาพ	ไวยากรณ์และคำศัพท์	การจัดการภาษาระดับข้อความ	การออกเสียง	การมีปฏิสัมพันธ์	
5	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาพยายามใช้โครงสร้างที่ซับซ้อน	- พูดได้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็นได้ มีความลึกลับเล็กน้อย	- เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แม้มี	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม
	- ใช้คำศัพท์สำนวนที่หลากหลายในการแสดง	บางส่วน	เน้นหนักในคำและประโยคอย่างถูกต้อง	- พูดโต้ตอบอย่างต่อเนื่องดีมาก ต้องการความช่วยเหลือเล็กน้อย	

ตาราง 5 (ต่อ) แสดงเกณฑ์การวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของ Cambridge Assessment English (n.d)

รายการประเมิน	ไวยากรณ์และคำศัพท์	การจัดการภาษา ระดับข้อความ	การออกเสียง	การมีปฏิสัมพันธ์
ระดับคุณภาพ				
	แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจอย่างคุ้นเคย	- เชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยคที่เกี่ยวข้องได้	- ออกเสียงสูง-ต่ำ ในประโยคได้ อย่างถูกต้อง	
4		- เกณฑ์การประเมินระหว่างระดับที่ 3 และ 5		
3	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาเป็นส่วนใหญ่	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความลึกลับบางครั้ง	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออก	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมเป็นส่วนใหญ่
2		เกณฑ์การประเมินระหว่างระดับที่ 1 และ 3		
1	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานอย่างจำกัด - ใช้คำศัพท์ สำนวนในการพูดตามหัวข้อทางธุรกิจที่กำหนดอย่างจำกัด	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความลึกลับมาก - เนื้อหาที่พูดไม่ตรงประเด็นและพูดซ้ำบ่อยครั้ง	- มีข้อผิดพลาดในออกเสียงคำศัพท์และประโยคตามหลักการออกเสียง - ค่อนข้างมาก - มีข้อจำกัดด้าน การออกเสียงสูง	- พูดโต้ตอบแบบง่าย - มีปัญหาในการพูดมาก ต้องการกระตุ้นและความช่วยเหลือ ค่อนข้างมาก
0		เกณฑ์การประเมินต่ำกว่าระดับที่ 1		

จากข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าแนวทางการวัดและประเมินผลทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ เป็นการวัดพฤติกรรมที่แสดงออกผ่านการวาจาของผู้เรียน ว่าผู้เรียนมีความสามารถมากน้อยเพียงใดตามองค์ประกอบทางการพูดที่กำหนดไว้ ในการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจควรจะออกแบบการวัดโดยมีใช้การจำลองสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางธุรกิจ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้นำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนมาใช้ได้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้องค์ประกอบการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจระดับเบื้องต้น BEC Preliminary ตามแนวคิดของ Cambridge Assessment English (n.d.) มาสร้างเป็นเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ เนื่องจากมีความเหมาะสมกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ กลุ่มตัวอย่างและรายวิชาที่ใช้ในงานวิจัยนี้ ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบในการให้คะแนน 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ไวยากรณ์และคำศัพท์ หมายถึง การใช้โครงสร้างไวยากรณ์และคำศัพท์อย่างถูกต้องเหมาะสม การใช้คำศัพท์ สำนวนที่มีความหลากหลาย
2. การจัดการภาษาระดับข้อความ หมายถึง การเชื่อมโยงคำศัพท์และประโยค การเรียงลำดับการพูด เนื้อหาในการพูดตรงประเด็นเกี่ยวข้องกับหัวข้อ และความสั้น-ยาวของบทสนทนา
3. การออกเสียง หมายถึง การออกเสียงคำศัพท์และประโยค เน้นเสียงหนัก - เบา ออกเสียงสูง - ต่ำได้ถูกต้องเหมาะสม
4. การมีปฏิสัมพันธ์ หมายถึง การมีส่วนร่วมในการสนทนา มีน้ำเสียงที่เหมาะสม การพูดโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านทุ่งทอง อำเภอบึงนาราง จังหวัดพิจิตร ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2563 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ที่จัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาอังกฤษ และแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของนักเรียนต่อกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษโดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน อยู่ในระดับพึงพอใจมาก ($X = 3.65$, $SD = 0.24$)

ณัชชาภรณ์ สารโจน์ (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/5-2/7 จำนวน 119 คน ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัด

การเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ก่อนและหลังเรียนรู้ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 79.06/75/16 2) ความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (Mean = 4.60, S.D. = 0.59)

พรมล ฉิมพานิชย์ และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านกร่าง (พระชาวยัยสิทธิ์) จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน แบบวัดทักษะการพูด และแบบทดสอบความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ผลการวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก และประสิทธิภาพเท่ากับ 77.33/78.85 2) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 3) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

ฉันทพร อิทธิยา, ชรัญรักษ์ ปัญญามูลวงษา และอดุลย์ ปัญญา (2565) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษโดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวก ด้วยเกมมิฟิเคชันของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงราย) การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) ศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษก่อนและหลังการใช้กิจกรรม การเสริมแรงทางบวกด้วย เกมมิฟิเคชันของนักเรียน
- 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อกิจกรรมการ เสริมแรงทางบวก ด้วยเกมมิฟิเคชัน กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้าน เชียงราย) จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการกิจกรรมทักษะการพูดโดยใช้กิจกรรม การเสริมแรงบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ การพูดภาษาอังกฤษ
- 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วย เกมมิฟิเคชัน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ด้านการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนหลังการสอนโดย กิจกรรมการเสริมแรงทางบวกด้วยเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน 2) ความพึงพอใจของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการสอนพูดภาษาอังกฤษ โดยกิจกรรมการเสริมแรงทางบวก ด้วยเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.69$, $SD = 0.58$)

สุภาพร สมจิต, นัทธ อัครภาภรณ์ และ ศักดา สวาทยานันท์ (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดและแรงจูงใจในการ เรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 โรงเรียนชุมชนบ้านกู่ จำนวน 28 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชัน จำนวน 8 แผน 2) แบบทดสอบภาษาอังกฤษก่อนเรียนและ หลังเรียน และ 3) แบบทดสอบแรงจูงใจในการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ใช้เกมมิฟิเคชันประกอบการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน และ 2) ค่าเฉลี่ยแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยหลัง เรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

Farhan (2019) ได้ทำการวิจัยเรื่อง บทบาทของเกมพีเคชั่นในกิจกรรมการเรียนรู้การพูดของนักเรียน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายการใช้เทคนิคเกมพีเคชั่นในการเรียนรู้การพูด มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนของ SMP IT AN NABA Bogor เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสังเกต และ 2) แบบสัมภาษณ์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนมีความสนใจในการเรียนรู้การพูดมากขึ้นเมื่อนำเทคนิคเกมพีเคชั่นมาใช้ในการเรียนการสอน สร้างแรงจูงใจกระตุ้นนักเรียนในการเรียนรู้การพูด

Ahmed (2021) ได้ทำการวิจัยเรื่อง โปรแกรมเกมพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน EFL ระดับมัธยมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อ 1) เพื่อศึกษาการใช้โปรแกรมเกมพีเคชั่นในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2) เพื่อเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้การพูดของนักเรียน มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 50 คน โดยแบ่งเป็นสองกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม จำนวนกลุ่ม 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบการพูดภาษาอังกฤษก่อนเรียนและหลังเรียน 2) แบบวัดแรงจูงใจในการเรียนรู้ทักษะการพูดภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษา และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษให้กับนักเรียน

Gonzalez (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่อง อิทธิพลของเกมพีเคชั่นที่มีต่อทักษะการพูด การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาอิทธิพลหรือกลยุทธ์ของการใช้เกมพีเคชั่นที่มีต่อการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในนักเรียนระดับ A1 จากโรงเรียนมัธยมปลายจากรัฐกัวยาquil ประเทศเอกวาดอร์ มีกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่ม A และ C จำนวน 89 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสำรวจ 2) แบบสัมภาษณ์ และ 3) แบบสังเกต ผลการวิจัยพบว่า ผลของการใช้เกมพีเคชั่นในการสอนช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูด ทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจของนักเรียนได้

Rofida (2022) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดของนักศึกษา EFL ผ่าน "เกมมิฟิเคชัน Duolingo " กรณีศึกษาของนักศึกษาชั้นปี 2 สาขาภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัย Mohamed Kheider การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจความสำคัญของเกมมิฟิเคชัน Duolingo ในการพัฒนาทักษะการพูดของนักศึกษา EFL ปี 2 มหาวิทยาลัย Mohamed Kheider เมืองบิสกรา ประเทศแอลจีเรีย มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 สาขาภาษาอังกฤษที่ มหาวิทยาลัย Mohamed Kheider เมืองบิสกรา จำนวน 50 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสอบถามสำหรับนักศึกษา และ 2)แบบสอบถามสำหรับครูผู้สอน ผลการวิจัยพบว่า เกมมิฟิเคชันมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการพูดผ่านการทำแบบฝึกหัดต่าง ๆ

Moreno (2023) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์การสอน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนระดับ A1 ในสถาบันอุดมศึกษาคาร์ลอส ซิสเนโรส ในรีโอแบมบา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิผลของการใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์การสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของผู้เรียนภาษาอังกฤษระดับ A1 มีกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับ A1 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบทดสอบก่อนเรียน และแบบทดสอบหลังเรียน ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษของนักเรียน โดยส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ทางการพูด การเรียนรู้ร่วมกัน และการให้ข้อมูลย้อนกลับโดยเพื่อน

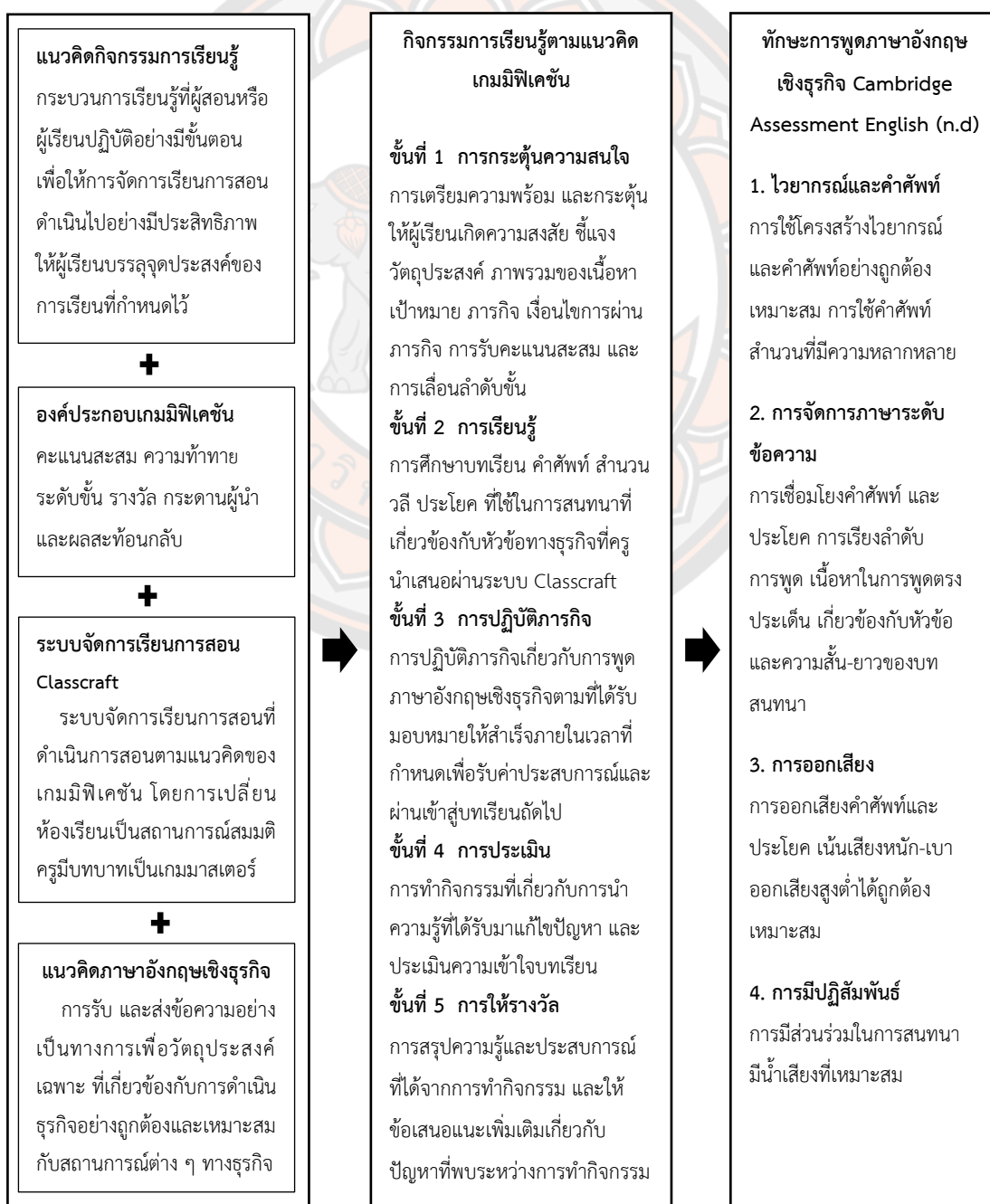
จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศสามารถสรุปได้ว่าการนำแนวคิด เกมมิฟิเคชันไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนการพูดภาษาอังกฤษสามารถพบได้ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ ไม่ว่าจะเป็นการนำไปใช้ในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ ความสามารถในการอ่าน ภาษาอังกฤษ ซึ่งพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด นอกจากนี้พบว่า มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของผู้เรียน ซึ่งจากผลการวิจัยที่ผ่านมา พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีผลการวิจัยไปในทิศทางเดียวกัน คือเกิดผลลัพธ์ที่ดีกับผู้เรียน ทักษะการพูดของผู้เรียนหลังเรียน สูงขึ้น ช่วยสร้างแรงจูงใจ กระตุ้นการเรียนรู้การพูดของผู้เรียน และสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ในทุกระดับชั้น ตั้งแต่ระดับประถมศึกษาจนถึงระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้ผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีความคล่องแคล่วในการใช้ภาษาอังกฤษมากขึ้น

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีงานวิจัยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันทั้งในประเทศและต่างประเทศในระดับชั้นประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา แต่ยังไม่พบการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ซึ่งเป็นภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ มีเพียงการนำไปใช้กับภาษาอังกฤษทั่วไปเท่านั้น ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความตั้งใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในการจัดการเรียนการสอนระดับอาชีวศึกษาในประเทศไทย



กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ระบบจัดการเรียนการสอน Classcraft และภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ เพื่อนำมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ดังนี้



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการดำเนินการออกเป็น 2 ขั้นตอน ตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

แหล่งข้อมูล

1. ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้วิจัยได้กำหนดคุณสมบัติของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

1.1 อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาสาขาหลักสูตรและการสอน สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิตศึกษาด้านหลักสูตรและการสอน และมีประสบการณ์การสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

1.2 อาจารย์ผู้สอนในระดับอุดมศึกษาด้านการสอนภาษาอังกฤษ สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรีบัณฑิตด้านการสอนภาษาอังกฤษ และมีประสบการณ์การสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

1.3 ครูวิทยฐานะชำนาญการพิเศษด้านการสอนภาษาอังกฤษ ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา และมีประสบการณ์ด้านการสอนไม่น้อยกว่า 5 ปี จำนวน 1 คน

2. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 12 คน เพื่อประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 การประเมินแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 3 คน โดยเป็นนักศึกษาที่มีคุณลักษณะทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 1 คน

2.2 การประเมินแบบกลุ่ม (1:3) ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 9 คน โดยเป็นนักศึกษาที่มีคุณลักษณะทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 3 คน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

นักศึกษาที่มีคุณลักษณะสูง คือ นักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง อยู่ในช่วง 3.00 - 4.00

นักศึกษาที่มีคุณลักษณะปานกลาง คือ นักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง อยู่ในช่วง 2.00 - 2.99

นักศึกษาที่มีคุณลักษณะต่ำกว่าปานกลาง คือ นักศึกษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง อยู่ในช่วง 0.00 - 1.99

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
2. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. การสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
 - 1.1 ศึกษาและวิเคราะห์จุดมุ่งหมายของหลักสูตร จุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ และวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก รวมถึงการศึกษาเอกสารและตำราที่เกี่ยวข้อง
 - 1.2 ค้นคว้าและรวบรวมเนื้อหาที่มีความเหมาะสมตรงตามจุดประสงค์รายวิชา สมรรถนะรายวิชา และคำอธิบายรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ และวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ มาประกอบการจัดการเรียนการสอน โดยคัดเลือกหัวข้อจากเอกสารและตำราต่าง ๆ ที่ผู้เชี่ยวชาญจัดทำขึ้น ประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่
 1. Job Interview
 2. Customer service
 3. Business Trip
 - และ 4. Telephoning

ตาราง 6 แสดงรายละเอียดรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ชื่อหน่วยการเรียนรู้	เนื้อหา	เวลา (ชั่วโมง)
Job Interview	- คำศัพท์เกี่ยวกับ การสัมภาษณ์งาน (Job Interview) - คำถามเกี่ยวกับการสัมภาษณ์งาน - มารยาทและวิธีปฏิบัติในการสัมภาษณ์งาน	4
Customer service	- คำศัพท์ที่แสดงถึงการบริการลูกค้า - บทสนทนาเกี่ยวกับการให้ความช่วยเหลือลูกค้า - บทสนทนาสถานการณ์เกี่ยวกับการบริการหลังการซื้อขาย	4
Business Trip	- คำศัพท์ที่แสดงถึงการเดินทางเพื่อธุรกิจ - บทสนทนา เรื่อง Airport Check-in - บทสนทนา เรื่อง Hotel Check-in	4
Telephoning	- คำศัพท์ที่แสดงถึงการสนทนาทางโทรศัพท์ - คำศัพท์ที่แสดงถึงการนัดหมาย - บทสนทนา เรื่อง Make a phone call - บทสนทนา เรื่อง Make an appointment	4
รวม		16

หมายเหตุ: ดำเนินการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจหลังเรียนนอกเวลาเรียนปกติ

จากตาราง 6 แสดงรายละเอียดของรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ 4 หน่วยการเรียนรู้ที่คัดเลือกมาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ได้แก่ 1. Job Interview 2. Customer service 3. Business Trip และ 4. Telephoning ใช้เวลาทั้งหมด 16 ชั่วโมง ไม่รวมการทำแบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจหลังเรียน

1.3 ศึกษาและวิเคราะห์เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน และระบบจัดการเรียนการสอน Classcraft ซึ่งมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นในการเตรียมความพร้อมและกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสงสัย ต้องการที่จะเรียนรู้ โดยเริ่มจากครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา เป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การได้รับคะแนนสะสม การสูญเสียพลังชีวิต (HP) และการเลื่อนลำดับชั้นของนักศึกษา รวมถึงการทบทวนความรู้เดิมของนักศึกษาที่เกี่ยวข้องกับ. สถานการณ์ทางธุรกิจ

ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ เป็นขั้นที่นักศึกษาศึกษาบทเรียน คำศัพท์ วลี ประโยคที่ใช้ในการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทางธุรกิจที่ครูนำเสนอผ่านระบบ Classcraft เช่น คลิปวิดีโอ บทสนทนา ใบความรู้ และแบบฝึกหัด เป็นต้น จากนั้นนักศึกษาร่วมกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษารวมถึงร่วมกันฝึกบทสนทนากับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ฝึกฝนความรู้และทักษะผ่านการทำภาระงานที่ได้รับมอบหมายภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และเข้าสู่บทเรียนถัดไป

ขั้นที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ เป็นขั้นที่นักศึกษาจะต้องนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากขั้นการเรียนรู้มาใช้ในการปฏิบัติภารกิจการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไป หากนักศึกษาไม่สามารถทำภารกิจให้สำเร็จได้ นักศึกษาจะไม่สามารถผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไปได้ และจะโดนลดคะแนนค่าประสบการณ์ผ่านระบบ Classcraft

ขั้นที่ 4 การประเมิน เป็นขั้นที่นักศึกษาทำกิจกรรมเกี่ยวกับการนำความรู้ที่ได้รับมาแก้ปัญหาประเมินความเข้าใจบทเรียนของนักศึกษาผ่านการเล่นเกมตอบคำถามในรูปแบบต่าง ๆ โดยนักศึกษา/กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด จะได้รับค่าประสบการณ์เพิ่มตามลำดับในระบบ Classcraft

ขั้นที่ 5 การให้รางวัล เป็นขั้นที่ครูผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุปความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม ครูผู้สอนจะประกาศกระดานผู้นำ แสดงลำดับคะแนนสะสมและระดับชั้นให้นักศึกษาทราบ จากนั้นครูผู้สอนจะให้รางวัลแก่นักศึกษาที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับ

แรก เพื่อเป็นกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับ ปัญหา อุปสรรคที่พบระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาในการทำกิจกรรม ครั้งถัดไป

1.4 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการ พุดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ซึ่งได้นำองค์ประกอบ ของเกมมิฟิเคชันและกลไกเกมของระบบจัดการเรียนการสอน Classcraft มาใช้ในแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) คะแนนสะสม

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบด้านคะแนนสะสมเป็นสิ่งที่ ใช้ในการขับเคลื่อนและกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมและเกิดการเรียนรู้ โดยจะมอบคะแนน สะสมเป็นค่าประสบการณ์ (XP) โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ให้คะแนนสะสมผ่านระบบ Classcraft นักศึกษาจะได้รับคะแนนสะสมจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และพฤติกรรมเชิงบวกภายในห้องเรียน เช่น การทำภารกิจสำเร็จตามเวลา การตอบคำถาม การทดสอบ การเข้าเรียนตรงเวลา เป็นต้น ซึ่งจำนวนคะแนนสะสมจะแตกต่างกันตามข้อตกลง และระดับความยาก – ง่ายของภารกิจที่ได้รับ มอบหมาย นอกจากนี้นักศึกษาจะถูกหักคะแนนสะสม หากนักศึกษามีพฤติกรรมเชิงลบ เช่น การเข้า เรียนสาย การทำภารกิจไม่ทันเวลา การพูดคุ้ยเสียดัง

2) ความท้าทาย

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบด้านความท้าทายให้ นักศึกษาได้ทำกิจกรรมร่วมกันภายในห้องเรียนในรูปแบบของภาระงานหรือภารกิจต่าง ๆ ที่ครูผู้สอน มอบหมายให้ในแต่ละบทเรียนในรูปแบบของการ Quest บนระบบ Classcraft ที่นักศึกษาต้องทำให้ สำเร็จในแต่ละด่าน โดยจะเริ่มจากระดับง่าย - ยากแตกต่างกัน เพื่อสร้างความท้าทายให้กับนักศึกษา ซึ่งคะแนนที่ได้รับจะเพิ่มขึ้นตามลำดับความยาก และหากนักศึกษาไม่สามารถทำภารกิจให้สำเร็จได้ นักศึกษาจะไม่สามารถผ่านเข้าสู่ด่านถัดไปได้ ซึ่งในแต่ละกิจกรรม/ภารกิจ นักศึกษาจะได้รับ

ค่าประสบการณ์ เหรียญทอง เมื่อทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จ ผู้วิจัยได้ออกแบบภารกิจที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

ตาราง 7 แสดงรายละเอียดของภารกิจที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	เป้าหมาย	เกณฑ์การผ่านภารกิจ	จำนวน	ชื่อภารกิจ
1. Job Interview	นักศึกษาสนทนาโต้ตอบระหว่างการสัมภาษณ์ได้	สามารถสนทนาโต้ตอบระหว่างการสัมภาษณ์ได้	1	ภารกิจ You're Hired!
2. Customer Service	นักศึกษาสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับการให้บริการลูกค้าได้อย่างถูกต้อง	สามารถสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับการให้บริการลูกค้าได้อย่างถูกต้อง	1	ภารกิจ Dealing with Customer
3. Business Trip	นักศึกษาสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับการเดินทางเพื่อธุรกิจได้อย่างถูกต้อง	สามารถสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับการเดินทางเพื่อธุรกิจได้อย่างถูกต้อง	1	ภารกิจ Going on Business Trip
4. Telephoning	นักศึกษาสนทนาโต้ตอบ ทางโทรศัพท์ และการนัดหมาย	สามารถสนทนาโต้ตอบ ทางโทรศัพท์และการนัดหมาย	1	ภารกิจ Dial Dialogue Drills

3) ระดับชั้น

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบด้านระดับชั้นมาใช้เมื่อนักศึกษามีคะแนนสะสมจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรม และการปฏิบัติภารกิจผ่านเกณฑ์ที่กำหนดจะสามารถเลื่อนระดับชั้นถัดไป ซึ่งการเลื่อนชั้นในแต่ละครั้งจะได้รับสัญลักษณ์ จำนวนทองคำ และพลังพิเศษแตกต่างกันตามระดับชั้นและอาชีพตัวละครของนักศึกษา ซึ่งมีการกำหนดเกณฑ์คะแนนดังนี้

ระดับชั้น 1 (คะแนนสะสม 0 – 1000 XP)

ระดับชั้น 2 (คะแนนสะสม 1001 – 2000 XP)

ระดับชั้น 3 (คะแนนสะสม 2001 – 3000 XP)

ระดับชั้น 4 (คะแนนสะสม 3001 – 4000 XP)

ระดับชั้น 5 (คะแนนสะสม 4001 – 5000 XP)

ระดับชั้น 6 (คะแนนสะสม 5001 – 6000 XP)

4) กระดานผู้นำ

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบด้านกระดานผู้นำมาใช้ เพื่อแสดงกระดานคะแนนสะสมและระดับชั้น โดยครูผู้สอนจะประกาศกระดานผู้นำผ่านระบบ Classcraft ภายในห้องเรียนหลังจากการปฏิบัติกิจกรรมให้นักศึกษาทราบความก้าวหน้าในบทเรียนจากลำดับคะแนนสะสมของตนเอง เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดแรงจูงใจ และกระตือรือร้นต่อการทำกิจกรรมครั้งถัดไป

5) ผลสะท้อนกลับ

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบด้านผลสะท้อนกลับมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูผู้สอนจะให้คำชมเชย และคำแนะนำเพิ่มเติมกับนักศึกษาจากการทำ

กิจกรรมในชั้นเรียน การประเมินผลงาน ให้คำแนะนำรายบุคคลผ่านระบบ Classcraft เพื่อให้ นักศึกษาปรับปรุงแก้ไข และเป็นแนวทางสำหรับการทำกิจกรรมครั้งถัดไป

6) รางวัล

ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้องค์ประกอบด้านรางวัลใช้ในการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ภายในห้องเรียน โดยรางวัลสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สามารถแบ่ง ออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. รางวัลระหว่างกิจกรรม เป็นรางวัลที่ครูผู้สอนมอบให้สำหรับนักศึกษาในระหว่าง การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ พลังพิเศษจะใช้สำหรับการปฏิบัติกิจกรรมครั้งถัดไป เช่น การขอคำ ปรึกษา การงดสูบบุหรี่ในห้องเรียน เป็นต้น คริสตัลจะใช้สำหรับการใช้พลังพิเศษที่ได้รับ และ ทองคำจะสามารถใช้ซื้อไอเทมพิเศษภายในเกมได้ เช่น สัตว์เลี้ยง เสื้อผ้า

2. รางวัลหลังสิ้นสุดกิจกรรม เป็นรางวัลที่ครูผู้สอนมอบให้สำหรับนักศึกษาที่มี คะแนนสะสมสูงสุด 3 อันดับแรกของแต่ละบทเรียน เช่น อุปกรณ์การเรียน ขนม เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันและองค์ประกอบของระบบจัดการเรียนการสอน Classcraft ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ สร้างบทเรียน และเป็นช่องทางในการ ติดต่อสื่อสารกับนักศึกษา ซึ่งมีขั้นตอนในการสร้าง ดังนี้

1. สร้างห้องเรียนในระบบการจัดการเรียนการสอน Classcraft สำหรับเชิญ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2. สร้างบทเรียน กิจกรรม และภารกิจที่มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยแต่ละภารกิจจะมีระดับความยากง่ายแตกต่างกันไปแต่ละ ระดับ เพื่อสร้างความท้าทายให้กับผู้เรียน

3. ตั้งค่าคะแนนสะสม XP ที่จะให้กับผู้เรียนเมื่อปฏิบัติภารกิจสำเร็จ

4. เมื่อผู้เรียนเข้าสู่ห้องเรียนแล้ว นักศึกษาจะต้องสร้างตัวละครประจำตัวของผู้เรียนเองโดยแต่ละคนจะมีพลังแตกต่างกันไป

1.5 สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง จำนวน 4 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง ใช้เวลาทั้งหมด 16 ชั่วโมง ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1.5.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 Job Interview นักศึกษาจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ คำถามที่เกี่ยวกับการสัมภาษณ์งาน รวมถึงมารยาทและวิธีปฏิบัติในการสัมภาษณ์งาน เพื่อที่จะสามารถสนทนาโต้ตอบระหว่างการสัมภาษณ์งานได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เนื่องจากการสัมภาษณ์งานถือเป็นการประเมินความสามารถเบื้องต้นสำหรับคัดเลือกบุคคลเข้าทำงาน ดังนั้นนักศึกษาจึงควรเตรียมตัวให้พร้อม เพื่อให้ผู้สัมภาษณ์เห็นคุณสมบัติ โดยนักศึกษาจะได้เรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม “Vocab Venture” จากนั้นฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจผ่านภารกิจ “You’re Hired!” และตรวจสอบความเข้าใจบทเรียนผ่านกิจกรรม “Gold Quest”

1.5.2 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 Customer service นักศึกษาจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่แสดงถึงการบริการลูกค้า บทสนทนาเกี่ยวกับการให้ความช่วยเหลือลูกค้า และบทสนทนาสถานการณ์เกี่ยวกับการบริการหลังการขาย เพื่อที่จะสามารถสนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับการให้บริการลูกค้าได้อย่างถูกต้องเหมาะสม โดยนักศึกษาจะได้เรียนรู้จากกิจกรรม “I am just browsing” และ กิจกรรม “Getting a refund” จากนั้นนักศึกษาจะได้ฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจผ่านการทำภารกิจ “Dealing with Customer” และตรวจสอบความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมผ่านการเล่นเกมน “Battle Boss”

1.5.3 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 Business Trip นักศึกษาจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่แสดงถึงการเดินทางเพื่อธุรกิจ แม้ว่าวัตถุประสงค์หลักของการเดินทางเพื่อธุรกิจมักเกี่ยวข้องกับการเข้าร่วมประชุม, การอบรม, การติดต่อประสานงาน หรือเซ็นสัญญาเกี่ยวกับธุรกิจ แต่อาจมีระยะเวลาในการหยุดพักผ่อน 2-3 วัน แทรกอยู่ในการเดินทางนั้น ดังนั้นนักศึกษาจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับบทสนทนาเกี่ยวกับการเดินทาง และการเข้าพักโรงแรมโดยนักศึกษา

จะได้เรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรม “Word Wander” และได้ฝึกฝนทักษะการพูดผ่านการทำภารกิจ “Going on business trip” จากนั้นตรวจสอบความรู้ผ่านการเล่นเกมตอบคำถาม “Battle Boss”

1.5.4 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 Telephoning นักศึกษาจะต้องเรียนรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ที่แสดงถึงการสนทนาทางโทรศัพท์ เช่น การรับ - ฝากข้อความ และการนัดหมาย เป็นต้น จะทำให้นักศึกษามีความคล่องตัว มีทักษะการสื่อสารในการทำงาน ประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม ลดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นได้ โดยนักศึกษจะได้เรียนรู้และเตรียมความพร้อมผ่านการทำกิจกรรม “Call Craft” จากนั้นฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจผ่านการทำภารกิจ “Dial Dialogue Drills” และตรวจสอบความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมผ่านการเล่นเกม “Kahoot”

ตาราง 8 แสดงรายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

แผนการจัด การเรียนรู้	จุดประสงค์การ เรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรม	สื่อ	วิธีการ ประเมิน
1. Job Interview	- บอกความหมาย ของคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับการ สัมภาษณ์งานได้ - เข้าใจมารยาทและ วิธีปฏิบัติในการ สัมภาษณ์งานได้ - สนทนา ได้ตอบ ระหว่างการ สัมภาษณ์ได้อย่าง ถูกต้องเหมาะสม	4	- กิจกรรม Vocab Venture - ภารกิจ You're Hired - กิจกรรม Gold Quest	- เว็บไซต์ Classcraft - เว็บไซต์ Zengengo - เว็บไซต์ Booklet	ประเมินจาก การปฏิบัติ กิจกรรมและ ภาระงาน โดย ให้คะแนนเป็น ค่า ประสบการณ์ (XP) ผ่านระบบ Classcraft

ตาราง 8 (ต่อ) แสดงรายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

แผนการจัด การเรียนรู้	จุดประสงค์การ เรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรม	สื่อ	วิธีการ ประเมิน
2. Customer Service	- บอกความหมาย ของคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับการบริการ ลูกค้าได้อย่างถูกต้อง - อ่านออกเสียง คำศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับการบริการ ลูกค้าได้อย่างถูกต้อง - สนทนา โต้ตอบ เกี่ยวกับการ ให้บริการลูกค้าได้ อย่างถูกต้อง	4	- กิจกรรม I am just browsing - กิจกรรม Getting a refund - ภารกิจ Dealing with Customer - เกม Battle Boss	- เว็บไซต์ Classcraft - เว็บไซต์ Zengengo	ประเมินจาก การปฏิบัติ กิจกรรมและ ภาระงาน โดย ให้คะแนนเป็น ค่า ประสบการณ์ (XP) ผ่านระบบ Classcraft
3. Business Trip	- บอกความหมาย ของคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับการเดินทาง เพื่อธุรกิจได้อย่าง ถูกต้อง - สนทนา โต้ตอบ เกี่ยวกับการเดินทาง เพื่อธุรกิจได้อย่าง ถูกต้อง	4	- กิจกรรม Word Wander - ภารกิจ Going on business trip - เกม Battle Boss	- เว็บไซต์ Classcraft - เว็บไซต์ Kahoot	ประเมินจาก การปฏิบัติ กิจกรรมและ ภาระงาน โดย ให้คะแนนเป็น ค่า ประสบการณ์ (XP) ผ่านระบบ Classcraft

ตาราง 8 (ต่อ) แสดงรายละเอียดของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

แผนการจัด การเรียนรู้	จุดประสงค์การ เรียนรู้	จำนวน ชั่วโมง	กิจกรรม	สื่อ	วิธีการ ประเมิน
4. Telephoning	- บอกความหมาย ของคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับการสนทนา ทางโทรศัพท์อย่าง ถูกต้อง - สนทนาโต้ตอบ ทางโทรศัพท์และการ นัดหมาย	4	- กิจกรรม Call Craft - ภารกิจ Dial Dialogue Drills - เกม Kahoot	- เว็บไซต์ Classcraft - เว็บไซต์ Wordwall - เว็บไซต์ Zengengo	ประเมินจาก การปฏิบัติ กิจกรรมและ ภาระงาน โดย ให้คะแนนเป็น ค่า ประสบการณ์ (XP) ผ่านระบบ Classcraft

โดยมีรายละเอียดของกิจกรรม/ ภารกิจในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังนี้

ตาราง 9 แสดงรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้กับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

แผน กิจกรรม การเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน								
		ความ ท้าทาย	รับค่า	คะแนน	สะสม	ระดับขั้น	กระดาน	ผู้นำ	ผลสะท้อน	กลับ
1. Job Interview	- บอก ความหมาย ของคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับการ สัมภาษณ์	- กิจกรรม Vocab Venture	รับค่า	ประสบการณ์ 300 XP		1-2	ครูแสดง กระดาน ผู้นำ หลังจบ กิจกรรม	ครูให้คำ แนะนำผ่าน ระบบ Class craft ราย		ครูให้ รางวัลกับ ผู้เรียนที่มี คะแนน สะสมมาก

ตาราง 9 (ต่อ) แสดงรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้กับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

แผน กิจกรรม การเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน								
		ความ ท้าทาย	คะแนน	สะสม	ระดับชั้น	กระดาน	ผู้นำ	ผลสะท้อน	กลับ	รางวัล
	- เข้าใจ มารยาท และ วิธีปฏิบัติ ในการ สัมภาษณ์ งานได้	- กิจกรรม Gold Quest	รับค่า ประสบการณ์ 300 XP							
2. Customer Service	- บอก ความหมาย ของคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับการ บริการลูกค้า ได้ถูกต้อง - อ่านออก เสียงคำศัพท์ สำนวน เกี่ยวกับการ บริการลูกค้า ได้ถูกต้อง - สนทนา โต้ตอบ เกี่ยวกับการ ให้บริการ ลูกค้าได้ ถูกต้อง	- กิจกรรม I am just browsing - กิจกรรม Getting a refund - เกม Battle Boss - ภารกิจ Dealing with Customer	รับค่า ประสบการณ์ 300 XP รับค่า ประสบการณ์ 300 XP รับค่า ประสบการณ์ 300 XP รับค่า ประสบการณ์ 500 XP	2-3	ครูแสดง กระดาน ผู้นำ หลัง จบ กิจกรรม	ครูให้คำ แนะนำผ่าน ระบบ Class craft ราย บุคคล หลัง ส่งงาน และ หน้าชั้น เรียน	ครูให้ รางวัลกับ ผู้เรียนที่มี คะแนน สะสมมาก ที่สุด 3 อันดับ หลังจบ กิจกรรม ทั้งหมด			

ตาราง 9 (ต่อ) แสดงรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้กับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

แผน กิจกรรม การเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน									
		ความ ท้าทาย	คะแนน	สะสม	ระดับชั้น	กระดาน	ผู้นำ	ผลสะท้อน	กลับ	รางวัล	
3. Business Trip	- บอก ความหมาย ของคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับการ เดินทางเพื่อ ธุรกิจได้อย่าง ถูกต้อง - สนทนา โต้ตอบ เกี่ยวกับการ เดินทางเพื่อ ธุรกิจได้อย่าง ถูกต้อง	- กิจกรรม Word Warder	รับค่า ประสบการณ์ 300 XP	สะสม	3-4	ครูแสดง กระดาน ผู้นำ	ครูให้คำ แนะนำผ่าน ระบบ	ครูให้ รางวัลกับ ผู้เรียนที่มี คะแนน สะสมมาก ที่สุด 3 อันดับ	Class craft รายบุคคล หลังส่งงาน และหน้าชั้น เรียน	กลับ	รางวัล
4. Telephon- ing	- บอก ความหมาย ของคำศัพท์ที่ เกี่ยวกับการ สนทนาทาง โทรศัพท์ อย่างถูกต้อง	- กิจกรรม Kahoot	รับค่า ประสบการณ์ 300 XP	สะสม	4-6	ครูแสดง กระดาน ผู้นำ หลัง จบ กิจกรรม	ครูให้คำ แนะนำผ่าน ระบบ Class craft รายบุคคล หลังส่งงาน และหน้าชั้น เรียน	ครูให้ รางวัลกับ ผู้เรียนที่มี คะแนน สะสมมาก ที่สุด 3 อันดับหลัง จบ กิจกรรม ทั้งหมด	กลับ	รางวัล	

ตาราง 9 (ต่อ) แสดงรายละเอียดของกิจกรรมการเรียนรู้กับองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

แผน กิจกรรม การเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน								
		ความ ท้าทาย	คะแนน สะสม	ระดับชั้น	กระดาน ผู้นำ	ผลสะท้อน กลับ	รางวัล			
		- กิจกรรม Call Craft	รับค่า ประสบการณ์ 300 XP							
	- สนทนา โต้ตอบ ทาง โทรศัพท์และ การนัดหมาย	- การกิจ Dial Dialogue Drills	รับค่า ประสบการณ์ 500 XP							

1.6 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ ตรวจสอบข้อบกพร่องและทำการปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

1.7 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงแล้ว พร้อมทั้งแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม โดยเป็นการประเมินแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของ Likert (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 72)

1.8 นำแบบประเมินมาตรวจให้คะแนนและหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อพิจารณาความเหมาะสมตามเกณฑ์ของ Likert จากคะแนนประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เชี่ยวชาญ หลังจากนั้นแก้ไขปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ปรับปรุงแล้วไปหาค่าประสิทธิภาพโดยประยุกต์ใช้แนวคิดของรัตนะ บัวสนธ์ (2564, หน้า 37-38) ดังนี้

1.9.1 ขั้นตอนทดสอบประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) นำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยนักศึกษาที่มีคุณลักษณะทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลางอย่างละ 1 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา เวลาที่ใช้ทำกิจกรรม

1.9.2 ขั้นตอนทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (1:3) นำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยนักศึกษาที่มีคุณลักษณะทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 3 คน เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75

1.10 ปรับปรุงกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และนำมาจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ต่อไป

ขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1. ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูด

ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมิน

2. กำหนดกรอบเนื้อหาและหัวข้อในการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ดังนี้

2.1 แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้

ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ

ขั้นตอนที่ 4 การประเมิน

ขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล

2.2 แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีองค์ประกอบ ได้แก่ 1) สารสำคัญ 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สารการเรียนรู้ 4) กิจกรรมการเรียนรู้ 5) สื่อ และ 6) การวัดและประเมินผล

3. สร้างแบบประเมินความเหมาะสมมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งกำหนดค่าคะแนนเป็น 5 ระดับ ตามเกณฑ์ของลิเคิร์ต (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 72) ดังนี้

5 หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง มีความเหมาะสมมาก

3 หมายถึง มีความเหมาะสม

2 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย

1 หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

4. นำแบบประเมินเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และภาษาและนำมาปรับปรุงแก้ไข

5. จัดพิมพ์แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ฉบับสมบูรณ์และนำไปใช้ในการเก็บข้อมูลต่อไป

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีขั้นตอนดังนี้

1.1 ติดต่อประสานงานกับทางบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อออกหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ถึงผู้เชี่ยวชาญ

1.2 นำกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแล้ว พร้อมทั้งแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ตรวจสอบความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์ตัดสินความเหมาะสมอยู่ที่ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.51 ขึ้นไป และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00

1.3 นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เชี่ยวชาญประเมินเสร็จสิ้นแล้วนำมาหาเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญเพื่อนำไปทดลองต่อไป

2. การประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีขั้นตอนดังนี้

2.1 ติดต่อทางบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อออกหนังสือขออนุญาตใช้เครื่องมือวิจัย ถึงผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2 นำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 3 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยเป็นนักศึกษาที่มีคุณลักษณะทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 1 คน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมของภาษา เนื้อหา และเวลา นำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข

2.3 นำกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยเป็นนักศึกษาที่มีคุณลักษณะทางการเรียนสูง ปานกลาง และต่ำกว่าปานกลาง อย่างละ 3 คน เพื่อประเมินประสิทธิภาพ โดยมีการเก็บข้อมูล E_1 จำนวน 4 ครั้ง จำนวน 80 คะแนน ดังนี้

ภารกิจ You're Hired	โดยมีคะแนน 20 คะแนน
ภารกิจ Dealing with Customer	โดยมีคะแนน 20 คะแนน
ภารกิจ Going on Business Trip	โดยมีคะแนน 20 คะแนน
ภารกิจ Dial Dialogue Drills	โดยมีคะแนน 20 คะแนน

เก็บข้อมูล E₂ 1 ครั้ง โดยการทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เพื่อประเมินประสิทธิภาพและแก้ไขปรับปรุงนวัตกรรมให้มีประสิทธิภาพตามเกม 75/75

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.1 นำผลคะแนนที่ได้จากการประเมินความเหมาะสมจากผู้เชี่ยวชาญ มาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ในแต่ละข้อ มาคำนวณเปรียบเทียบกับเกณฑ์ในการพิจารณาความเหมาะสมซึ่งมีเกณฑ์ ดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 72)

ค่าเฉลี่ย 4.51 ขึ้นไป	หมายถึง มีความเหมาะสมมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50	หมายถึง มีความเหมาะสมมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง มีความเหมาะสม
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.50 และต่ำกว่า	หมายถึง มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

โดยพิจารณาระดับความเหมาะสมในภาพรวมของผู้เชี่ยวชาญที่มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ตั้งแต่ 3.50 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ไม่เกิน 1.00 จึงจะถือว่าเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม

2. การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75 โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากสูตร E₁/E₂ (รัตนะ บัวสนธ์, 2564, น. 87) โดยพิจารณา ดังนี้

2.1 หาค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาจากการทำกิจกรรมและปฏิบัติภาระงาน
 ในชั้นเรียน ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูด
 ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (E₁)

2.2 หาค่าร้อยละคะแนนเฉลี่ยของนักศึกษาที่ได้จากการวัดทักษะการพูด
 ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้าง
 ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (E₂)

ขั้นตอนที่ 2 การทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการ พูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง แหล่งข้อมูล

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ลงทะเบียน
 เรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ 30000-1207 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอ
 เมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่
 ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ 30000-1207 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลใน
 เมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่กำลังศึกษาใน
 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน 36 คน ซึ่งได้จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple
 Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม จากจำนวนทั้งหมด 5 ห้องเรียน

ด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น	ได้แก่ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
ตัวแปรตาม	ได้แก่ ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

แบบแผนการทดลอง

แบบแผนในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ One – Shot Case Study (มาเรียม นิลพันธุ์, 2558, น. 143)

	ทดลอง	สอบหลัง
	X	T ₂
เมื่อ X	หมายถึง	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
T ₂	หมายถึง	การประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังเรียนโดยใช้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
2. แบบบันทึกภาคสนาม

ขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

1.1 ศึกษาทฤษฎี หลักการ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

1.2 กำหนดโครงสร้างของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษา ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเนื้อหาสาระของหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ จำนวน 2 สถานการณ์ สถานการณ์ละ 20 คะแนน คิดเป็น 40 คะแนน โดยมีรายละเอียด ดังตารางต่อไปนี้

1.3 สร้างแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ จำนวน 4 หัวข้อ 8 สถานการณ์ที่มีความสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนทั้ง 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) Job Interview 2) Customer Service 3) Business Trip และ 4) Telephoning ดังนี้

ตาราง 10 แสดงการวิเคราะห์โครงสร้างแบบวัดทักษะการพูดสื่อสารเชิงธุรกิจ

หัวข้อ	สถานการณ์	จำนวนที่สร้าง	จำนวนที่ใช้จริง
Job Interview	1. Interviewing for a job		
	2. Introducing yourself at a job interview	2	1
Customer Service	1. Assisting customers		
	2. Getting a refund	2	1
Business Trip	1. Checking in at the airport		
	2. Making a hotel reservation	2	1

ตาราง 10 (ต่อ) แสดงการวิเคราะห์โครงสร้างแบบวัดทักษะการพูดสื่อสารเชิงธุรกิจ

หัวข้อ	สถานการณ์	จำนวนที่สร้าง	จำนวนที่ใช้จริง
Telephoning	1. Leaving a message	2	1
	2. Making an appointment		

จากตาราง 10 แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ประกอบด้วย 8 สถานการณ์ และนำมาใช้เพียง 4 สถานการณ์ โดยแบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นการสอบแบบการสัมภาษณ์ (Interview) โดยนักศึกษาจะถูกสัมภาษณ์จากหัวข้อ Job Interview โดยผู้ประเมิน 1 สถานการณ์ และตอนที่ 2 เป็นการสอบแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role-play) โดยนักศึกษาจับคู่แสดงบทบาทสมมติตามหัวข้อที่ได้รับ โดยจับสลากเลือก 1 สถานการณ์ จากทั้งหมด 3 สถานการณ์จากหัวข้อ Customer Service, Business Trip และ Telephoning

1.4 สร้างเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดของการประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของ Cambridge Assessment English, (n.d.) ประกอบด้วยองค์ประกอบในการให้คะแนน 4 ด้าน ได้แก่ ไวยากรณ์และคำศัพท์, การจัดการภาษาระดับข้อความ, การออกเสียง, และการมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 11 แสดงเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ไวยากรณ์ และคำศัพท์	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์พื้นฐาน ถูกต้องตาม หลักการใช้ภาษา พยายามใช้	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐานถูกต้อง ตามหลักการใช้	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐาน มี ข้อผิดพลาด 1-2 ครั้ง	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐานมี ข้อผิดพลาด 3-4 ครั้ง	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐานอย่าง จำกัด มี

ตาราง 11 (ต่อ) แสดงเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
โครงสร้างที่ซับซ้อนขึ้น ไม่มีข้อผิดพลาด - ใช้คำศัพท์	ซับซ้อนผิดพลาด 1-2 ครั้ง - ใช้คำศัพท์	ซับซ้อนผิดพลาด 31-40 คำ ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ซับซ้อนผิดพลาด 21-30 คำ ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น	ซับซ้อนผิดพลาด 11-20 คำ ในการพูดตามหัวข้อทางธุรกิจ	ข้อผิดพลาด 5 ครั้งขึ้นไป
จำนวนที่หลากหลาย 41-50 คำ ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจอย่างคุ้นเคย	จำนวนที่ 41-50 คำ ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจ	จำนวนที่ 31-40 คำ ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจ	จำนวนที่ 21-30 คำ ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น	จำนวนที่ 11-20 คำ ในการพูดตามหัวข้อทางธุรกิจ	จำนวนที่ 5-10 คำ ในการพูดตามหัวข้อทางธุรกิจที่กำหนดอย่างจำกัด
2. การจัดการภาษาระดับข้อความ	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็น ได้ มีความไม่มั่นใจ	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็นได้ มีความลังเล 1 ครั้ง แต่สามารถพูดติดต่อกันได้	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความลังเล 2 ครั้ง	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความลังเล 3 ครั้ง	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็น โดยมีความลังเล 4 ครั้งขึ้นไป
	- เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น ไม่มีความซับซ้อน	- เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แต่มีความซับซ้อน 1 ครั้ง	- เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แต่มีความซับซ้อน 2 ครั้ง และพูดซ้ำ 1 ครั้ง	- เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แต่มีความซับซ้อน 3 ครั้ง	- เนื้อหาที่พูดไม่ตรงประเด็น และพูดซ้ำ 3 ครั้งขึ้นไป
	เชื่อมโยงคำศัพท์ประโยคที่เกี่ยวข้องได้	เชื่อมโยงคำศัพท์ประโยคที่เกี่ยวข้องได้	เชื่อมโยงคำศัพท์ประโยคที่เกี่ยวข้องได้	เชื่อมโยงคำศัพท์ประโยคที่เกี่ยวข้องได้	เชื่อมโยงคำศัพท์ประโยคที่เกี่ยวข้องได้

ตาราง 11 (ต่อ) แสดงเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
3. การออกเสียง	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยคอย่างถูกต้อง - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยคได้อย่างถูกต้อง ไม่มีข้อผิดพลาด	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้อง - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยค - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยค มีข้อผิดพลาด 1 ครั้ง	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยคได้ - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยค มีข้อผิดพลาด 2-3 ครั้ง	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยค - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยค - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยคไม่ได้ มีข้อผิดพลาด 4 ครั้ง	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยค - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยค - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยคไม่ได้ มีข้อผิดพลาด 5 ครั้งขึ้นไป
4. การมีปฏิสัมพันธ์	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม - พูดได้ตอบอย่างต่อเนื่อง ไม่ต้องการความช่วยเหลือ	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม - พูดได้ตอบอย่างต่อเนื่อง ต้องการความช่วยเหลือ 1 ครั้ง	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม - พูดได้ตอบได้แต่ต้องการกระตุ้นและช่วยเหลือ 2 ครั้ง	- พูดได้ตอบ แลกเปลี่ยนความคิดแบบง่าย ต้องการกระตุ้นและความช่วยเหลือ 3 ครั้ง	- ปัญหาในการพูดมาก - ต้องการการกระตุ้นและความช่วยเหลือ 4 ครั้งขึ้นไป

1.5 นำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและขอคำแนะนำ และปรับปรุงแก้ไขแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

1.6 นำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน เพื่อพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหา โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ (รัตนะ บัวสนธ์, 2564, หน้า 64)

คะแนน +1 หมายถึง เห็นด้วยว่ารายการประเมินมีความสอดคล้องกับการทดสอบ

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่ารายการประเมินมีความสอดคล้องกับการทดสอบ

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

คะแนน -1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยว่ารายการประเมินมีความสอดคล้องกับการ

ทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

1.7 นำผลคะแนนจากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าความสอดคล้อง (IOC) โดยพิจารณาคัดเลือกข้อที่มีค่าความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญ ($IOC \geq 0.50$ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานไม่เกิน 1.00) และปรับปรุงแก้ไขแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.8 นำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ที่ปรับปรุงแล้ว ไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพจำนวน 10 คน โดยเป็นผู้เรียนที่เคยเรียนเนื้อหาไปแล้ว โดยมีผู้ประเมิน 2 คน ได้แก่ ผู้วิจัย 1 คน และผู้สอนรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ 1 คนเป็นผู้ประเมิน เพื่อนำมาวิเคราะห์หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation) ระหว่างผู้ประเมิน ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่า แบบวัดทักษะภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ เท่ากับ 0.874

1.9 จัดทำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจฉบับสมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

2. แบบบันทึกภาคสนาม

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับการสร้างแบบบันทึกภาคสนาม

2.2 สร้างแบบบันทึกภาคสนาม เพื่อศึกษาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นขณะดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

2.3 กำหนดประเด็นและขอบข่ายของพฤติกรรมในการสังเกต ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ในแต่ละขั้นตอนของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นไปตามองค์ประกอบการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 12 แสดงพฤติกรรมแสดงถึงทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ที่สังเกตในระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	พฤติกรรมที่แสดงถึงทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
ขั้นตอนที่ 1 ขั้นการกระตุ้นความสนใจ	- การจัดการภาษาระดับข้อความ
ขั้นตอนที่ 2 ขั้นการเรียนรู้	- ไวยากรณ์และคำศัพท์ - การจัดการภาษาระดับข้อความ - การออกเสียง
ขั้นตอนที่ 3 ขั้นการปฏิบัติภารกิจ	- ไวยากรณ์และคำศัพท์ - การจัดการภาษาระดับข้อความ - การออกเสียง - การมีปฏิสัมพันธ์
ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการประเมิน	- ไวยากรณ์และคำศัพท์ - การจัดการภาษาระดับข้อความ
ขั้นตอนที่ 5 ขั้นการให้รางวัล	- การจัดการภาษาระดับข้อความ

2.4 สร้างแบบบันทึกภาคสนามและนำแบบบันทึกภาคสนามเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้องและขอคำแนะนำ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

2.5 ปรับปรุงแก้ไขแบบบันทึกภาคสนามและจัดพิมพ์ฉบับสมบูรณ์

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ติดต่อบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อออกหนังสือขออนุญาตใช้เครื่องมือถึงผู้อำนวยการวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ชี้แจงวัตถุประสงค์และรายละเอียดเกี่ยวกับการดำเนินการทดลองให้กลุ่มตัวอย่างทราบ
3. ดำเนินการทดลองโดยการสอนตามกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยใช้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 16 ชั่วโมง และบันทึกการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในแต่ละขั้นตอนลงในบันทึกภาคสนาม
4. ทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของผู้เรียน หลังจากการสอนตามกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ด้วยแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ซึ่งแบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นการสอบแบบการสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้เรียนจะถูกสัมภาษณ์จากหัวข้อ Job Interview โดยผู้ประเมิน 1 สถานการณ์ และตอนที่ 2 เป็นการสอบแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role-play) โดยผู้เรียนจับคู่แสดงบทบาทสมมติตามหัวข้อที่ได้รับ โดยจับสลากเลือก 1 สถานการณ์ จากทั้งหมด 3 สถานการณ์จากหัวข้อ Customer Service, Business Trip และ Telephoning ซึ่งในการทดสอบแต่ละตอนมีลักษณะการให้คะแนนแบบ Rubric score ตามแนวคิดการประเมินทักษะภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของ Cambridge Assessment English (n.d.) ประกอบด้วยองค์ประกอบในการให้คะแนน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ไวยากรณ์และคำศัพท์ 2) การจัดการระดับข้อความ 3) การออกเสียง และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

1. ผู้วิจัยนำแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจมาตรวจให้คะแนน
2. นำคะแนนของนักศึกษาที่ได้จากการตรวจแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ โดยใช้สถิติ t-test แบบ (One Sample test)

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

วิเคราะห์ผลการจัดการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในแต่ละขั้นตอน โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

สถิติที่ใช้ในการวิจัย

สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. ค่าเฉลี่ย (Mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น. 123-124) โดยใช้สูตรดังนี้

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{N}$$

เมื่อ	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	ΣX	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม

2. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, 2560, น.126-127) โดยใช้สูตรดังนี้

$$S = \sqrt{\frac{N\sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	\bar{x}	แทน	ค่าเฉลี่ย
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	Σ	แทน	ผลรวม

สถิติที่ใช้ประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

3. หาประสิทธิภาพของแผนการจัดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 75/75 โดยใช้สูตร E_1/E_2 (รัตน์ บัวสนธ์, 2564, น. 87) โดยใช้สูตรดังนี้

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบก่อนเรียน
	A	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\Sigma Y}{N} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	ΣY	แทน	คะแนนรวมของแบบทดสอบหลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

4. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง (IOC: Index of congruence) (รัตนะ บัวสนธ์, 2564, น. 64) ใช้สูตรดังนี้

$$IOC_i = \frac{\Sigma R}{N}$$

เมื่อ	IOC_i	แทน	ค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อคำถามข้อนั้น ๆ
	Σ	แทน	การรวม
	R	แทน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยที่ ถ้าเห็นด้วย มีค่าเท่ากับ 1.00 คะแนน ถ้าไม่แน่ใจ มีค่าเท่ากับ 0.00 คะแนน ถ้าไม่เห็นด้วย มีค่าเท่ากับ -1.00 คะแนน
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5. หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation) (Forthofer and others, 2007, p. 356)

$$r = \frac{\Sigma(x - \bar{x})(y - \bar{y})}{\sqrt{(x - \bar{x})^2 \Sigma(y - \bar{y})^2}}$$

เมื่อ	r	หมายถึง	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์
	x	หมายถึง	ค่าตัวแปร x
	\bar{x}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของตัวแปร x
	y	หมายถึง	ค่าตัวแปร y
	\bar{y}	หมายถึง	ค่าเฉลี่ยของตัวแปร y

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

6. การทดสอบค่าที่ใช้สถิติ t-test (One - samples) (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2540, น. 240) โดยใช้สูตรดังนี้

$$t = \frac{\bar{X} - \mu}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง
	μ	แทน	คะแนนร้อยละ 75 ของคะแนนเต็มจากแบบวัดทักษะการพูด ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
	S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้จำแนกการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75 ประกอบด้วย

1. ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
2. ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
3. ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง
4. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประกอบด้วย

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75

2. ผลการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75 ประกอบด้วย

1. ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นในการเตรียมความพร้อมและกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดความสงสัย ต้องการที่จะเรียนรู้ โดยเริ่มจากครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา เป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การได้รับคะแนนสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์ การสูญเสียพลังชีวิต รวมถึงการเลื่อนลำดับขั้นของผู้เรียน จากนั้นทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนผ่านการตั้งคำถาม หรือการทำกิจกรรมการสุ่มเหตุการณ์ประจำวันบนระบบ Classcraft ให้นักศึกษาได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทางธุรกิจ เช่น การบอกคำศัพท์ที่เกี่ยวกับธุรกิจ การพูดคุยเกี่ยวกับประเด็นธุรกิจที่น่าสนใจ การพูดเกี่ยวกับประสบการณ์การได้รับบริการทางธุรกิจ เป็นต้น นักศึกษาหรือกลุ่มที่ได้รับการสุ่มจะต้องเตรียมคำตอบและตอบคำถามภายในเวลาที่กำหนด หาก ทำสำเร็จจะได้รับคะแนนสะสมเป็นค่าประสบการณ์ (XP) ซึ่งกิจกรรมในขั้นตอนนี้จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความเป็นธรรมชาติในการตอบสนองของนักศึกษา

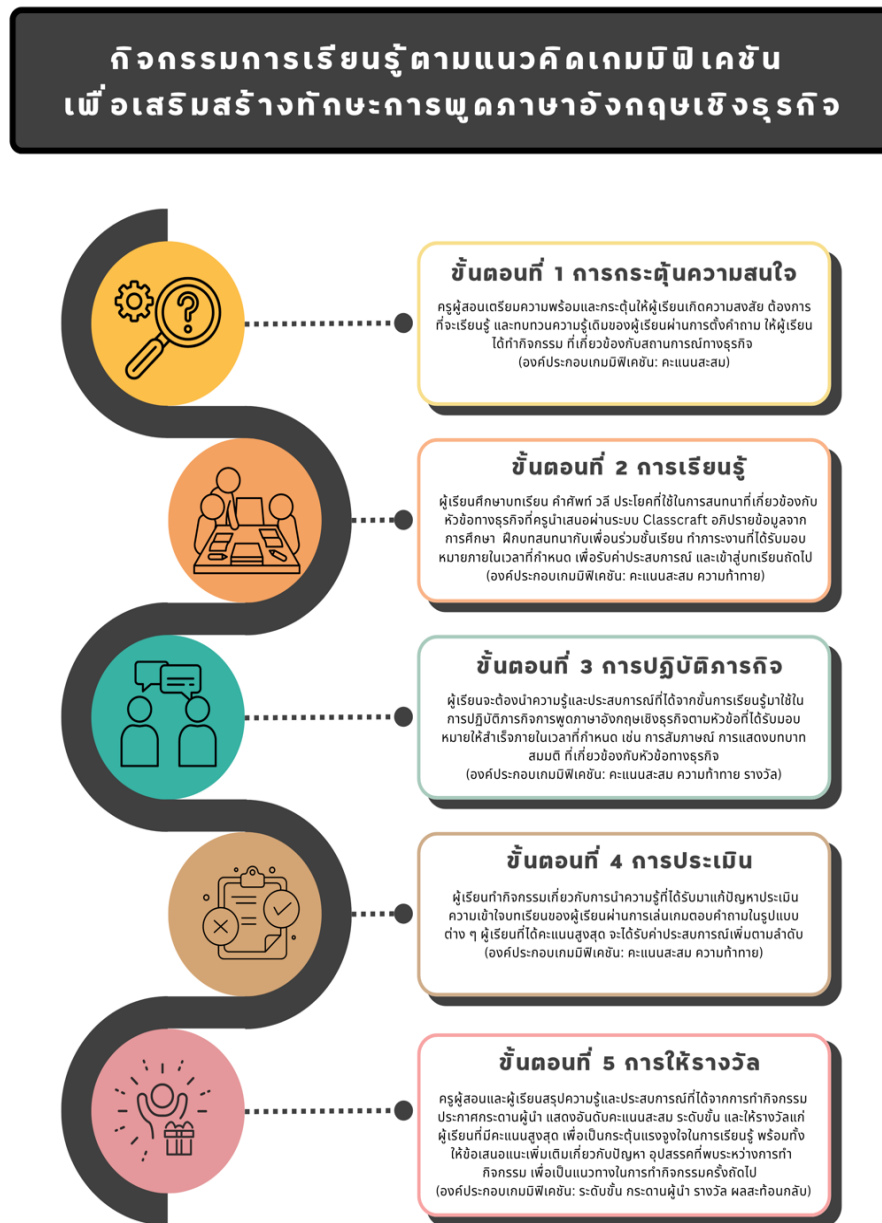
ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ เป็นขั้นที่นักศึกษาศึกษาบทเรียน คำศัพท์ วลี ประโยคที่ใช้ในการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทางธุรกิจที่ครูนำเสนอผ่านระบบ Classcraft จากนั้นนักศึกษาร่วมกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษา รวมถึงร่วมกันฝึกบทสนทนาทักกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ฝึกฝนความรู้และทักษะผ่านการทำภาระงานที่ได้รับมอบหมายภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และเข้าสู่บทเรียนถัดไป หรือได้รับค่าประสบการณ์พิเศษเมื่อนักศึกษาส่งก่อน หากผู้เรียนภาระงานดังกล่าวไม่สำเร็จ จะไม่สามารถเข้าสู่บทเรียนถัดไปได้ ซึ่งภาระงานจะมีความแตกต่างกันไปแต่บทเรียน เช่น ภาระงาน

รายบุคคล ภาระงานคู่ และภาระงานกลุ่ม โดยระหว่างที่นักศึกษาศึกษาและทำภาระงาน ครูผู้สอนจะคอยให้แนะนำ ให้ความช่วยเหลือ กระตุ้นการเรียนรู้ และสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา หากนักศึกษามีพฤติกรรมในทางบวกก็จะได้รับคะแนนสะสมเป็นคะแนน XP และถ้าหากนักศึกษามีพฤติกรรมในทางลบ คะแนนดังกล่าวก็จะถูกลดลง

ขั้นที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ เป็นขั้นที่นักศึกษาจะต้องนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากชั้นการเรียนรู้มาใช้ในการปฏิบัติภารกิจการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไป โดยภารกิจหรืองานที่ครูมอบหมายให้จะมีความยากง่ายแตกต่างกันไปตามบทเรียน เช่น การสัมภาษณ์ การพูดนำเสนอ การแสดงบทบาทสมมติที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทางธุรกิจ ซึ่งแต่ละภารกิจจะมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้และความท้าทายแตกต่างกัน นักศึกษาที่ปฏิบัติภารกิจสำเร็จจะได้รับคะแนนสะสมเป็นค่าประสบการณ์ โดยกลุ่มที่ได้รับคะแนนมากที่สุดจะได้รับคะแนนพิเศษ หากนักศึกษาไม่สามารถทำภารกิจให้สำเร็จได้ นักศึกษาจะไม่สามารถผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไปได้ และจะโดนลดคะแนนค่าประสบการณ์

ขั้นที่ 4 การประเมิน เป็นขั้นที่นักศึกษาทำกิจกรรมเกี่ยวกับการนำความรู้ที่ได้รับมาแก้ปัญหาประเมินความเข้าใจบทเรียนของนักศึกษาผ่านการเล่นเกมตอบคำถามในรูปแบบต่าง ๆ โดยนักศึกษา/กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด จะได้รับค่าประสบการณ์เพิ่มตามลำดับในระบบ Classcraft

ขั้นที่ 5 การให้รางวัล เป็นขั้นที่ครูผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุปความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม ครูผู้สอนจะประกาศกระดานผู้นำ แสดงลำดับคะแนนสะสมและระดับขั้นให้นักศึกษาทราบ จากนั้นครูผู้สอนจะให้รางวัลแก่นักศึกษาที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก เพื่อเป็นกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับนักศึกษา พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหาอุปสรรคที่พบระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาในการทำกิจกรรมครั้งถัดไป



ภาพ 4 แสดงขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ตาราง 13 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	n = 3		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ			
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.67	0.58	มากที่สุด
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมมีความหลากหลาย น่าสนใจ	4.33	1.15	มาก
เฉลี่ย	4.56	0.72	มากที่สุด
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 ชั้นการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4.33	0.58	มาก
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.67	0.58	มากที่สุด
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.56	0.58	มากที่สุด
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 ชั้นการประเมิน			
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4.33	0.58	มาก
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.33	0.58	มาก
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	4.33	0.58	มาก
4. ประเมินผลการเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรมของผู้เรียน	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.33	0.58	มาก
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 5 ชั้นการให้รางวัล			
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4.33	0.58	มาก
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 13 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	n = 3		ระดับความ เหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.56	0.58	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยทั้ง 5 ขั้นตอน	4.51	0.61	มากที่สุด

จากตาราง 13 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะ การพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยมีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.61)

3. ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร วิชาชีพชั้นสูง

ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะ การพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และนำผลการพิจารณาความ เหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาวิเคราะห์ข้อมูล ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 14 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	n = 3		ระดับความ เหมาะสม
	(\bar{X})	S.D.	
สาระสำคัญ			
1. สอดคล้องกับเรื่องที่สอน	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบยอดหรือ แก่นของความรู้ที่สำคัญ	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.84	0.29	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับสมรรถนะประจำหน่วย	4.33	0.58	มาก
2. ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.67	0.29	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับสาระสำคัญ	4.67	0.58	มากที่สุด
2. เขียนสาระการเรียนรู้ในลักษณะของการขยาย รายละเอียดของสาระสำคัญ	4.33	1.15	มาก
3. มีปริมาณและความลึกซึ่งเหมาะสมกับระดับชั้นของ ผู้เรียน	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย	4.44	0.77	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	4.67	0.58	มากที่สุด
3. มีความน่าสนใจ	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 14 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยผู้เชี่ยวชาญ

รายการประเมิน	n = 3		ระดับความเหมาะสม
	\bar{X}	S.D.	
4. ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนจริง	4.67	0.58	มากที่สุด
5. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.67	0.58	มากที่สุด
สื่อ			
1. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.67	0.58	มากที่สุด
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้			
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
2. วิธีการและเครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.67	0.58	มากที่สุด
3. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.78	0.39	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม 6 ด้าน	4.68	0.48	มากที่สุด

จากตาราง 14 พบว่าแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยมีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.48)

4. ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

4.1 ผลการประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) ของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และได้นำไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก จำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาและเวลา ซึ่งผลการประเมินพบว่า มีสิ่งที่ต้องปรับปรุง ดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 15 แสดงการตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษาและเวลา

ประเด็น	ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
เนื้อหา	คำศัพท์ ประโยคและไวยากรณ์ มีความยากเกินไป	ปรับคำศัพท์ ประโยคและไวยากรณ์ให้มีความง่ายขึ้นเหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา
ภาษา	นักศึกษาไม่เข้าใจคำสั่งในบางกิจกรรมส่งผลให้ทำงานไม่สำเร็จตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม	ปรับแก้คำสั่งโดยการเพิ่มคำอธิบาย และขยายความเพิ่มเติมโดยยกตัวอย่างประกอบ และใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย
เวลา	นักศึกษาไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด	ปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด และครุคคอยกระตุ้นเพื่อให้ผู้เรียนทำงานสำเร็จตามเวลาที่กำหนด

4.2 ผลการประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (1:3) ของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ผู้วิจัยได้ปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมการเรียนรู้ และได้นำไปทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก ผลวิเคราะห์ประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 มีดังนี้

ตาราง 16 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

รายการ	คะแนนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				รวม	คะแนนทดสอบหลังเรียน
	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4		
คะแนนเต็ม	20	20	20	20	80	40
คะแนนรวมทุกคน	137	141	145	147	570	279
คะแนนเฉลี่ย	15.22	15.67	16.11	16.33	63.33	31.00
คะแนนเฉลี่ยร้อยละ	76.11	78.33	80.56	81.67	79.17	77.50
	$E_1 = 79.17$					$E_2 = 77.50$

จากตาราง 16 พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยภาพรวมมีประสิทธิภาพ 79.17/77.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75

ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75

การทดสอบ	N	คะแนน เต็ม	\bar{X}	S.D.	ร้อยละ	t	p
หลังเรียน	36	40	31.25	3.33	78.13	2.25 *	0.0154

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 17 พบว่าจากการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 31.25 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 78.13 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนประเมินหลังเรียนกับเกณฑ์ พบว่าคะแนนทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

การศึกษาค้นคว้าผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้ทำการบันทึกพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาในแต่ละแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ลงในแบบบันทึกภาคสนามและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ เพื่อศึกษาผล

ของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ว่าในการจัดกิจกรรมแต่ละขั้นตอนสามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจได้หรือไม่ อย่างไร ซึ่งจากผลการศึกษาพบว่า

ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ

จากผลการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันในขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ ซึ่งเป็นขั้นเตรียมความพร้อมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย ต้องการที่จะเรียนรู้ โดยครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา เป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การเลื่อนลำดับขั้น และทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนผ่านการตั้งคำถาม หรือการทำกิจกรรมการสุ่มเหตุการณ์ประจำวันบนระบบ Classcraft ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์ทางธุรกิจ พบว่า ในช่วงแรกของการทดลองนักศึกษายังขาดความมั่นใจ ไม่กล้าตอบคำถามเป็นภาษาอังกฤษ เพราะกลัวการผิดพลาด และไม่คอยให้ความสนใจกับการตอบคำถามดังนี้

ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 ครูผู้สอนเกริ่นนำเข้าสู่บทเรียนโดยการถามคำถาม พบว่านักศึกษามีความลังเล ไม่กล้าพูดตอบเป็นภาษาอังกฤษ และมีนักศึกษาบางส่วนตอบเป็นภาษาไทย ครูผู้สอนจึงแจ้งว่าจะให้ค่าประสบการณ์เพิ่ม 50XP ทำให้มีนักศึกษาบางส่วนให้ความสนใจ แต่นักศึกษาส่วนใหญ่ยังคงไม่ตอบคำถามเพราะไม่เห็นถึงความสำคัญของค่าประสบการณ์ดังกล่าว (แบบบันทึกภาคสนาม 1 กุมภาพันธ์ 2567) ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ผู้วิจัยจึงได้นำปรับปรุงกิจกรรม โดยแจ้งกติกาการได้ค่าประสบการณ์ ประโยชน์ของการได้รับค่าประสบการณ์ว่าสามารถนำไปใช้ในการจัดลำดับ และรับรางวัลได้ โดยหากนักศึกษาตอบคำถามจะได้รับคะแนนทันที จึงทำให้มีนักศึกษาเริ่มให้ความสนใจ พยายามที่จะตอบคำถามเป็นภาษาอังกฤษมากขึ้น แต่ยังมี การพูดซ้ำหลายครั้ง (แบบบันทึกภาคสนาม 7 กุมภาพันธ์ 2567) ดังนั้นในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 ผู้วิจัยได้นำปรับปรุงกิจกรรม โดยเพิ่มกติกาการได้รับค่าประสบการณ์โดยจะได้รับก็ต่อเมื่อนักศึกษาตอบคำถามได้อย่างตรงประเด็น และเป็นประโยคที่สมบูรณ์เท่านั้น เห็นได้ชัดว่านักศึกษามีความตื่นตัว และกระตือรือร้นมากกว่าการจัดการเรียนรู้ครั้งที่แล้ว โดยมีนักศึกษาบางส่วนเตรียมคำตอบ เขียนคำตอบลงในกระดาษและฝึกพูด บางส่วนหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อที่จะตอบคำถามให้ได้

(แบบบันทึกภาคสนาม 8 กุมภาพันธ์ 2567) และในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 พบว่านักศึกษา มีความตื่นตัว ให้ส่วนร่วมกับกิจกรรมเป็นอย่างดี ขอบตอบคำถามโดยที่ไม่รอให้ครูผู้สอนถาม เนื่องจาก มีความคุ้นชินกับกิจกรรมดีแล้ว และเมื่อจบกิจกรรมมีนักศึกษาหลายคนที่ไม่ได้ค่าประสบการณ์ถามถึง การทำกิจกรรมเพิ่มเติมเพื่อให้ได้รับค่าประสบการณ์ (แบบบันทึกภาคสนาม 14 กุมภาพันธ์ 2567)

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำคะแนนสะสมมาเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการ ตอบคำถาม และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน โดยพบว่านักศึกษามีการพัฒนาทักษะการพูด ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในการจัดการภาษาระดับข้อความ โดยนักศึกษามีพัฒนาการในการพูด ได้ตอบกับครูผู้สอน โดยเชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยค พูดได้อย่างตรงประเด็น ไม่ซับซ้อน มีความลึกลับ และการพูดซ้ำลดลง

ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้

จากผลการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวเกมมิฟิเคชันในขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ ซึ่งเป็นขั้นที่ผู้เรียนศึกษาบทเรียน คำศัพท์ ประโยคที่ใช้ในการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทางธุรกิจที่ ครูนำเสนอผ่านระบบ Classcraft ร่วมกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษา และฝึกฝนความรู้ ทักษะ ผ่านการทำภาระงานที่ได้รับมอบหมายภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และเข้าสู่บทเรียน ถัดไป พบว่า ในช่วงแรกของการทดลอง นักศึกษายังไม่คุ้นชินกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชัน จึงทำให้นักศึกษามีความลึกลับ และไม่มีความมั่นใจในการทำกิจกรรม ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เมื่อครูผู้สอนให้นักศึกษาทำกิจกรรม “Vocab Venture” ซึ่งนักศึกษาจะต้องเรียนรู้ด้วยตนเองโดยทำแบบฝึกหัดผ่านแอปพลิเคชัน Zengengo ซึ่งหลังจากที่ ครูผู้สอนอธิบายวิธีการทำกิจกรรมและแจ้งว่าทำสำเร็จจะได้รับค่าประสบการณ์ 300XP มีนักศึกษา บางกลุ่มให้ความสนใจกับกิจกรรมแต่ยังมีนักศึกษาส่วนใหญ่ที่ไม่กระตือรือร้น และไม่สามารถทำภาระ งานที่ได้รับมอบหมายให้เสร็จตามเวลาที่กำหนดไว้ (แบบบันทึกภาคสนาม 1 กุมภาพันธ์ 2567) ใน แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ครูผู้สอนให้นักศึกษาทำใบกิจกรรม “Getting a refund” เพื่อ ฝึกฝนการใช้คำศัพท์และไวยากรณ์แจ้งกติกาการรับค่าประสบการณ์ให้ทราบ ผู้วิจัยได้ปรับปรุงกิจกรรม

จากครั้งก่อนโดยแจ้งว่าจะมีการลดค่าประสบการณ์หากนักศึกษาไม่สามารถทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนดเพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาทำงานให้เสร็จภายในเวลาที่กำหนด นักศึกษาทุกคนจึงรีบทำใบกิจกรรมดังกล่าวเพราะไม่อยากถูกลดค่าประสบการณ์ (แบบบันทึกภาคสนาม 7 กุมภาพันธ์ 2567) ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 หลังจากผู้สอนนำเสนอบทสนทนาให้นักศึกษาฝึกพูดและฟังแล้ว ครูผู้สอนถามคำถามเพื่อทดสอบความเข้าใจของผู้เรียน โดยจะให้ค่าประสบการณ์กับนักศึกษาที่ตอบคำถามถูกต้องและตรงประเด็น นักศึกษาพยายามที่จะตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อรับคะแนน บางคนมีความมุ่งมั่น โดยแม้จะตอบรอบแรกแล้วคำตอบไม่ถูกต้องก็พยายามที่จะลองตอบคำถามซ้ำอีกรอบ โดยครูผู้สอนจะยังไม่เฉลยคำตอบที่ถูกต้องให้กับนักศึกษาให้นักศึกษาพยายามลองผิดลองถูกด้วยตนเอง (แบบบันทึกภาคสนาม 8 กุมภาพันธ์ 2567) และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 หลังจากที่คุณผู้สอนนำเสนอบทสนทนาเกี่ยวกับการรับฝากข้อความ ครูผู้สอนทำแบบฝึกหัดในกิจกรรม “Call Craft” และเพิ่มกติกาว่าหากนักศึกษาคนทำงานเสร็จและถูกต้องครบถ้วนเป็น 3 อันดับแรกจะได้รับค่าประสบการณ์เพิ่ม เพื่อสร้างความท้าทายให้แก่นักศึกษา ทำให้นักศึกษามีความกระตือรือร้นอย่างเห็นได้ชัด ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมาย และตรวจสอบความถูกต้องก่อนนำเสนอในระบบ Classcraft (แบบบันทึกภาคสนาม 14 กุมภาพันธ์ 2567)

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำคะแนนสะสมและความท้าทายมาเป็นสิ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการตอบคำถาม และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน โดยเริ่มจากระดับง่ายไประดับยาก เช่นเดียวกับจำนวนคะแนนสะสมที่เพิ่มขึ้นตามระดับความยากของบทเรียนเพื่อสร้างความท้าทายให้แก่ศึกษา โดยพบว่านักศึกษามีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ การจัดการภาษาระดับข้อความ และการออกเสียง กล่าวคือนักศึกษาได้มีโอกาสฝึกฝนไวยากรณ์ คำศัพท์ และคำศัพท์ผ่านการทำกิจกรรมและแบบฝึกหัด โดยมีค่าประสบการณ์ หรือคะแนนสะสมเป็นสิ่งกระตุ้นให้นักศึกษาทำงานที่รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด นอกจากนี้ นักศึกษายังสามารถพูดได้ตอบกับครูผู้สอนได้อย่างตรงประเด็น ไม่ซบซ้อ และมีความมั่นใจเพิ่มขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ

จากผลการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวเกมมิฟิเคชันในขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ ซึ่งเป็นขั้นที่ผู้เรียนนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากขั้นการเรียนรู้มาใช้ในการปฏิบัติภารกิจ การพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไป พบว่านักศึกษาให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมเป็นอย่างดี แม้ว่าในช่วงแรกของการทดลองจะมีนักศึกษาบางคนรู้สึกกังวล และรู้สึกว่า เป็นกิจกรรมที่ยากเกินไป ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 ครูผู้สอนมอบหมายให้นักศึกษาทำภารกิจ “You’re Hired” โดยให้นักศึกษาจับคู่กันฝึกซ้อมบทสนทนาเกี่ยวกับการสัมภาษณ์งานตามบทบาทที่ได้รับ โดยสลับกันเป็นผู้สัมภาษณ์และผู้สมัคร มีนักศึกษาบางคู่ไม่ค่อยให้ความร่วมมือ เนื่องจากขาดประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องดังกล่าว ครูผู้สอนจึงเข้าไปพูดคุย และเสนอตัวอย่างเพื่อเป็นแนวทางให้นักศึกษา นอกจากนี้พบว่านักศึกษาส่วนใหญ่มีปัญหาเกี่ยวกับการออกเสียงค่อนข้างมาก เนื่องจากความยากของคำศัพท์ (แบบบันทึกภาคสนาม 1 กุมภาพันธ์ 2567) ผู้วิจัยจึงปรับปรุงกิจกรรมในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 โดยการเสนอแนวทางให้นักศึกษาค้นหาคำศัพท์ที่ไม่แน่ใจในเว็บไซต์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของการออกเสียงคำศัพท์ และให้นักศึกษาจับคู่สนทนา จับสลากเลือกเพียง 1 สถานการณ์ จาก 3 สถานการณ์ นักศึกษามีความตื่นตัว เพราะแต่ละสถานการณ์มีความแตกต่างกัน นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถสร้างบทสนทนาได้อย่างราบรื่น เนื่องจากมีประสบการณ์จากการทำแบบฝึกหัดในชั้นการเรียนรู้ แต่ยังมีนักศึกษาบางคนที่ยังตื่นตัว ใช้น้ำเสียงในการพูดไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ และพูดไม่ต่อเนื่อง (แบบบันทึกภาคสนาม 7 กุมภาพันธ์ 2567) ผู้วิจัยจึงปรับปรุงกิจกรรมในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 โดยจัดสภาพแวดล้อมให้ใกล้เคียงกับสถานการณ์จริง นักศึกษารู้สึกว่ากิจกรรมน่าตื่นตัว เนื่องจากเหมือนได้วางแผนการไปท่องเที่ยว และชอบการแสดงบทบาทสมมติ แต่มีนักศึกษาบางส่วนรู้สึกกังวล เนื่องจากบทเรียนมีความยาก และไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการเดินทาง ครูผู้สอนกระตุ้นให้นักศึกษาทำภารกิจให้สำเร็จ โดยการให้ค่าประสบการณ์ และรางวัลพิเศษกับกลุ่มนักศึกษาที่ได้รับคะแนนโหวตจากเพื่อนในห้องมากที่สุด และเปิดโอกาสให้นักศึกษากล้าถามและขอคำแนะนำเพิ่มเติมได้ในระหว่างฝึกซ้อม ซึ่งในการนำเสนอมี

นักศึกษาสามารถแสดงบทบาทสมมติได้เป็นอย่างดี มีพูดสนทนาโต้ตอบกันอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการใช้ น้ำเสียง และภาษาที่เหมาะสม (แบบบันทึกภาคสนาม 8 กุมภาพันธ์ 2567) และในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 ภารกิจ Dial Dialoué Drill เนื่องจากนักศึกษาค้นคว้าและมีประสบการณ์จากการเรียนรู้ก่อนหน้าแล้ว นักศึกษาให้ความร่วมมือกับคู่ของตนเองเป็นอย่างดี มีนักศึกษาบางคู่ขอคำแนะนำกับครูผู้สอนเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเลือกใช้คำศัพท์ บางคู่ให้ครูผู้สอนช่วยตรวจสอบความถูกต้องของไวยากรณ์ในบทสนทนาเนื่องจากไม่ต้องการให้เกิดข้อผิดพลาดและถูกลดค่าประสบการณ์ (แบบบันทึกภาคสนาม 14 กุมภาพันธ์ 2567)

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำคะแนนสะสม ความท้าทาย และรางวัลมาเป็นสิ่งช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการตอบคำถาม และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน พบว่านักศึกษามีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจครบทั้ง 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ไวยากรณ์และคำศัพท์ โดยนำความรู้และทักษะจากชั้นการเรียนรู้มาใช้ในการสร้างบทสนทนาให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์และใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับบริบททางธุรกิจ การจัดระดับข้อความ โดยการเชื่อมโยงคำศัพท์และประโยคให้มีความเหมาะสม ตรงประเด็น ไม่ซับซ้อน การออกเสียง โดยการพูดออกเสียงคำศัพท์และประโยคในบทสนทนา การออกเสียงเน้นหนัก - เบา และการออกเสียงสูง - ต่ำ ให้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง และการมีปฏิสัมพันธ์ โดยการใช้ น้ำเสียงในการพูดให้เหมาะสม และพูดโต้ตอบบทสนทนาอย่างต่อเนื่อง

ขั้นตอนที่ 4 การประเมิน

จากผลการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวเกมมิฟิเคชันในขั้นตอนที่ 4 การประเมิน ซึ่งเป็นขั้นที่ผู้เรียนทำกิจกรรมเกี่ยวกับการนำความรู้ที่ได้รับมาแก้ปัญหาประเมินความเข้าใจบทเรียนของผู้เรียนผ่านการเล่นเกมตอบคำถามในรูปแบบต่าง ๆ ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 ครูผู้สอนให้นักศึกษาทำกิจกรรม “Gold Quest” ซึ่งนักศึกษาจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้องเพื่อรับโอกาสในการได้รับทองคำเพิ่ม หรือขโมยทองคำของคู่ต่อสู้ ครูผู้สอนได้กำหนดคำถามเกี่ยวกับคำศัพท์และประโยคที่เกี่ยวกับองค์การการสัมภาษณ์งาน ในกิจกรรมนี้นักศึกษารู้สึกสนุก และตั้งใจเล่นเกมกันมาก เมื่อสิ้นสุดการเล่นเกมดังกล่าว ครูผู้สอนให้ค่า

ประสบการณ์แก่ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก ทำให้มีนักศึกษาหลายคนอยากเล่นอีกครั้ง และอยากให้มีการเล่นเกมแบบนี้ในการทำกิจกรรมครั้งถัดไป (แบบบันทึกภาคสนาม 1 กุมภาพันธ์ 2567) ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ผู้วิจัยได้ปรับปรุงกิจกรรมโดยการนำเสนองেমใหม่ให้นักศึกษา เพื่อสร้างความท้าทาย โดยครูผู้สอนแบ่งนักศึกษาออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4 คน โดยแต่ละคนจะมีอาชีพของตัวเองแตกต่างกันออกไป ซึ่งสมาชิกแต่ละคนในกลุ่มจะต้องช่วยกันตอบคำถามเพื่อเอาชนะศัตรูให้ได้ ถ้ากลุ่มใดทำสำเร็จ จะได้รับรางวัลเป็นค่าประสบการณ์ หากกลุ่มใดทำไม่สำเร็จจะถูกลดพลังชีวิต ซึ่งมีผลต่อการเล่นเกมครั้งถัดไป นักศึกษาให้ความสนใจเป็นอย่างมาก มีการถามถึงวิธีการเล่นซ้ำ ๆ เพื่อยืนยันความเข้าใจของตนเอง ในขณะที่เล่นเกมพบว่า นักศึกษาบางกลุ่มมีการปรึกษากันก่อนตอบ ตอบถูกต้องไปในทิศทางเดียวกันทำให้เอาชนะศัตรูได้ หลังจากจบเกม มีนักศึกษาขอให้เล่นเกมนี้มาเล่นอีกครั้งเพราะอยากเอาชนะศัตรูภายในเกมให้ได้ และมีนักศึกษาหลายคนพูดถึงการรวมกลุ่มกันเพื่อเตรียมตัวล่วงหน้าสำหรับบทเรียนครั้งถัดไป (แบบบันทึกภาคสนาม 7 กุมภาพันธ์ 2567) ซึ่งในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 ครูผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรม “Battle Boss” อีกครั้ง นักศึกษามีความตั้งใจในการเอาชนะศัตรูในกิจกรรมนี้มากขึ้น ให้ความร่วมมือกับสมาชิกภายในกลุ่มเป็นอย่างดี เนื่องจากเป็นความสำเร็จของกลุ่ม และมีประสบการณ์จากการเล่นเกมในครั้งที่แล้ว ทำให้เกิดความรู้สึกไม่อยากทำให้กลุ่มของตนเองแพ้ (แบบบันทึกภาคสนาม 8 กุมภาพันธ์ 2567) และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 ครูผู้สอนให้ผู้เรียนทำกิจกรรม “Kahoot” ซึ่งนักศึกษาจะต้องตอบคำถามให้ถูกต้องและรวดเร็วเพื่อรับคะแนนสะสมในแต่ละข้อคำถาม ในขณะที่จัดกิจกรรมนักศึกษาส่วนใหญ่มีส่วนร่วมเป็นอย่างดี ตั้งใจตอบคำถามให้ถูกต้อง ตรวจสอบให้แน่ใจก่อนกดเลือกคำตอบ เนื่องจากกลัวตอบผิดแล้วจะไม่ได้คะแนน (แบบบันทึกภาคสนาม 14 กุมภาพันธ์ 2567)

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำคะแนนสะสมและความท้าทาย มาเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน พบว่านักศึกษามีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในองค์ประกอบด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ เนื่องจากเป็นกิจกรรมประเมินความเข้าใจในบทเรียนของนักศึกษา โดยการเล่นเกมตอบคำถาม และนักศึกษารู้สึกกระตือรือร้นเป็นอย่างมาก

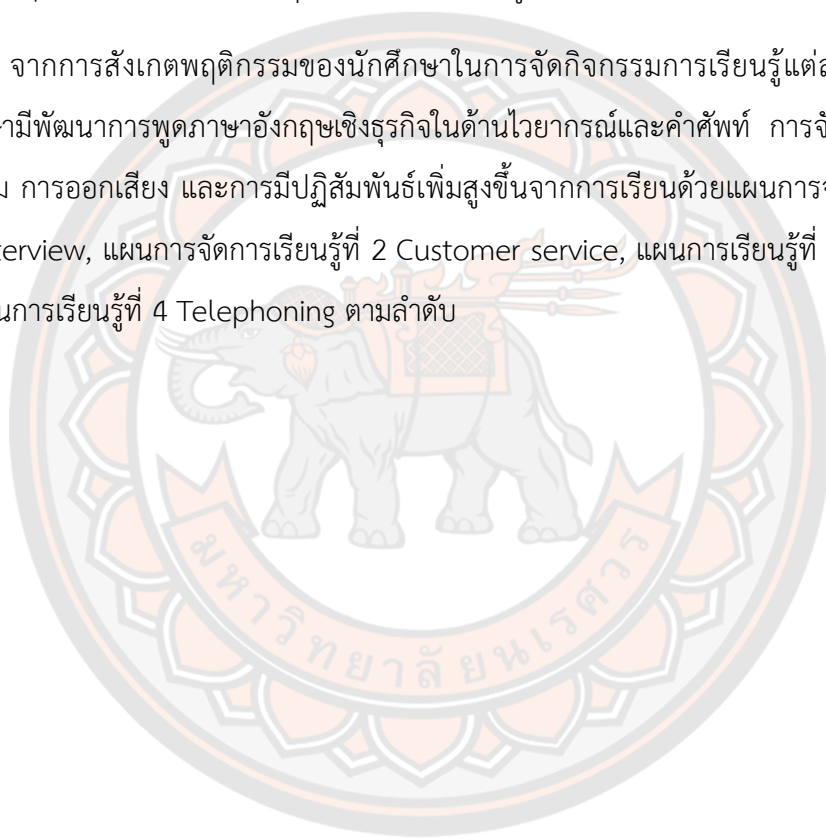
ขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล

จากผลการศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวเกมมิฟิเคชันในขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล ซึ่งเป็นขั้นที่ครูผู้สอนประกาศกระดานผู้นำ แสดงลำดับคะแนนสะสมและระดับขั้นให้ผู้เรียนทราบ ครูผู้สอนจะให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงสุด เพื่อเป็นกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน จากนั้นครูผู้สอนร่วมกันสรุปความรู้และประสบการณ์ที่ได้ พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรคที่พบระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้เรียนในการทำกิจกรรมครั้งถัดไป ดังนี้

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 หลังจากครูผู้สอนแสดงกระดานผู้นำและมอบรางวัลให้กับนักศึกษาที่ได้คะแนนมากที่สุด 3 อันดับแล้ว นักศึกษามีความตื่นตัวเมื่อเห็นเพื่อนได้รับรางวัลและเห็นอันดับของตนเอง ครูผู้สอนสรุปกิจกรรมโดยการถามนักศึกษาถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้จากกิจกรรมในครั้งนี้ ว่า “What did you get from the job interview activity?” มีนักศึกษาพยายามตอบคำถามที่หลากหลายเพื่อรับคะแนน (แบบบันทึกภาคสนาม 1 กุมภาพันธ์ 2567) ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 ครูผู้สอนแสดงกระดานผู้นำ และมอบรางวัลให้กับนักศึกษาที่ได้คะแนนมากที่สุด 3 อันดับแล้ว ครูผู้สอนจึงให้เพื่อนที่ได้ลองใช้รางวัลที่ได้รับภายในเกมในการตกแต่งตัวละครของตนเอง รวมถึงสิทธิพิเศษที่ได้รับในชั้นเรียน เพื่อเป็นการกระตุ้นแรงจูงใจจากนักศึกษาคนอื่น ๆ จากนั้นครูผู้สอนสรุปกิจกรรมโดยยกตัวอย่างสถานการณ์เกี่ยวกับการบริการลูกค้า ให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็น ซึ่งนักศึกษาพยายามใช้คำศัพท์ที่เรียนมาใช้ในการตอบคำถาม (แบบบันทึกภาคสนาม 7 กุมภาพันธ์ 2567) ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 หลังจากครูผู้สอนแสดงกระดานผู้นำและมอบรางวัลให้กับนักศึกษาที่ได้คะแนนมากที่สุด 3 อันดับแล้ว นักศึกษาหลายคนแสดงออกถึงความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรมครั้งต่อไป โดยมีการเตรียมตัวมาล่วงหน้า (แบบบันทึกภาคสนาม 8 กุมภาพันธ์ 2567) และในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 หลังจากครูผู้สอนแสดงกระดานผู้นำและมอบรางวัลให้กับนักศึกษาที่ได้คะแนนมากที่สุด 3 อันดับแล้ว ครูผู้สอนสรุปกิจกรรมโดยให้นักศึกษายกตัวอย่างประโยคที่แสดงถึงการถามเวลาในการนัดหมาย ซึ่งนักศึกษาพยายามตอบด้วยคำตอบที่หลากหลายด้วยประโยคที่สมบูรณ์ และมีความมั่นใจเพิ่มมากขึ้น (แบบบันทึกภาคสนาม 14 กุมภาพันธ์ 2567)

ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้นำระดับชั้น กระดานผู้นำ รางวัล ผลสะท้อนกลับมาเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการตอบคำถาม และทำกิจกรรมภายในชั้นเรียน พบว่า นักศึกษามีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านของการจัดการภาษาระดับข้อความ โดยนักศึกษาสามารถโต้ตอบภาษาอังกฤษในระหว่างที่ร่วมกันสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างตรงประเด็น

จากการสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แต่ละขั้นตอนนี้ พบว่า นักศึกษามีพัฒนาการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ การจัดการภาษาระดับข้อความ การออกเสียง และการมีปฏิสัมพันธ์เพิ่มสูงขึ้นจากการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 Job interview, แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 Customer service, แผนการเรียนรู้ที่ 3 Business trip, และแผนการเรียนรู้ที่ 4 Telephoning ตามลำดับ



บทที่ 5

บทสรุป

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้สรุปผลการวิจัยอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ ดังนี้

ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือ 1) สร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75 2) ศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบคะแนนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจกับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติ t-test one sample 2) แบบบันทึกภาคสนาม วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

จุดมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

2. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75

2.2 เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

สรุปผลการวิจัย

1. ผลสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

1.1 ผลการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ ขั้นตอนที่ 4 การประเมิน และขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล

1.2 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้มีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.61)

1.3 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตร

วิชาชีพชั้นสูง ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน พบว่า แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.48)

1.4 ผลการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.4.1 ผลการตรวจสอบความเหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษา และเวลาของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยนักศึกษา จำนวน 3 คน พบว่าด้านเนื้อหา มีคำศัพท์ประโยคและไวยากรณ์มีความยากเกินไป ผู้วิจัยจึงได้ปรับคำศัพท์ ประโยคและไวยากรณ์ให้มีความง่ายขึ้นเหมาะสมกับความสามารถของนักศึกษา ด้านภาษา พบว่า นักศึกษาไม่เข้าใจคำสั่งในบางกิจกรรม ส่งผลให้ทำงานไม่สำเร็จตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรม ผู้วิจัยจึงปรับแก้คำสั่งโดยการเพิ่มคำอธิบาย และขยายความเพิ่มเติมโดยยกตัวอย่างประกอบ และใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และด้านเวลา พบว่า นักศึกษาไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด ผู้วิจัยจึงปรับกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับเวลา และครูผู้สอนคอยกระตุ้นเพื่อให้นักศึกษาทำงานสำเร็จตามเวลาที่กำหนด

1.4.2 ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยนักศึกษา จำนวน 9 คนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 79.17/77.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2.1 การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 พบว่านักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน สูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมุติฐานของการวิจัย

2.2 ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พบว่านักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจเพิ่มขึ้นในแต่ละแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ที่แสดงถึงองค์ประกอบของการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาในแต่ละขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านการจัดการภาษาระดับข้อความ โดยสามารถพูดโต้ตอบกับครูผู้สอน โดยเชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยค พูดได้อย่างตรงประเด็น มีความ伶俐ในการพูดลดลง 2) ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ การจัดการภาษาระดับข้อความ และการออกเสียง โดยนักศึกษาใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์ในการทำแบบฝึกหัดได้อย่างเหมาะสม ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้อย่างถูกต้อง และสามารถพูดโต้ตอบกับครูผู้สอนได้อย่างตรงประเด็น 3) ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ นักศึกษาสร้างบทสนทนาให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์และใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับบริบททางธุรกิจ ด้านการจัดระดับข้อความ นักศึกษาเชื่อมโยงคำศัพท์ และประโยคให้มีความเหมาะสม ตรงประเด็น ด้านการออกเสียง นักศึกษาพูดออกเสียงคำศัพท์และประโยค ออกเสียงเน้นหนัก - เบา และออกเสียงสูง - ต่ำในบทสนทนาได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกเสียง และด้านการมีปฏิสัมพันธ์ นักศึกษาใช้น้ำเสียงในการพูดอย่างเหมาะสม และพูดโต้ตอบบทสนทนาอย่างต่อเนื่อง 4) ขั้นตอนที่ 4 การประเมิน นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ นักศึกษาแสดงออกถึงการนำความรู้เกี่ยวกับการใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์มาใช้ในการเล่นเกมตอบคำถามประเมินความเข้าใจ 5) ขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านการจัดการภาษาระดับข้อความ นักศึกษาโต้ตอบภาษาอังกฤษในระหว่างที่ร่วมกันสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างตรงประเด็น

อภิปรายผล

จากผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้นำมาอภิปรายผล เป็น 2 ตอน ดังนี้

1. การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75

ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ซึ่งผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.61) และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.48) เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับการเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ ขั้นตอนที่ 4 ขั้นการประเมิน ขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยเริ่มจากศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจในระดับอาชีวศึกษาและสรุปปัญหาที่ต้องการแก้ไข คือ การพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ จากนั้นนำเสนอแนวทางในการแก้ปัญหาดังกล่าว คือ การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยในกระบวนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้และรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ และวิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก 2) ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดของการสอนภาษาอังกฤษธุรกิจที่เหมาะสมต่อการเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยนำแนวคิด และกลไกของเกมใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีเป้าหมายในการ

กระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้และการเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์ เหมาะแก่การนำมาใช้ในการสอนภาษา เนื่องจากเกมมิฟิเคชันช่วยทำให้การเรียนรู้สนุกสนาน ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ลดความกลัวการผิดพลาด เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มองเห็นการนำสิ่งที่เรียนไปใช้ในสถานการณ์จริง และได้รับเสนอข้อเสนอแนะแบบทันที (Mulkeen, 2018; Ryan, 2022) ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาทักษะการพูด โดยใช้วิธีการสร้างแรงจูงใจ ดึงดูดความสนใจของผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนได้ใช้ภาษาในสถานการณ์ที่ใกล้เคียง อดทนต่อข้อผิดพลาดของผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนออกแบบการพูดด้วยตนเอง และให้ข้อเสนอแนะกับผู้เรียนหลังสิ้นสุดกิจกรรม (Brown, 2001, pp. 275-276; Richards, 2006 p. 13) 3) ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และสร้างแผนการจัดการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน โดยให้ครอบคลุมจุดประสงค์การเรียนรู้ 4) ผู้วิจัยนำกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักศึกษา จำนวน 3 คน เพื่อนำผลการทดลองไปปรับปรุงแก้ไขด้านเนื้อหา ภาษา และเวลา จากนั้นนำไปทดลองครั้งที่ 2 กับนักศึกษา จำนวน 9 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยมีประสิทธิภาพ 79.17/77.50 สอดคล้องกับผลการหาประสิทธิภาพของ พรยมล ฉิมพานิชย์ และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ (2565) ได้พัฒนาการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 77.33/78.85 และ ณัชชาภรณ์ สาโรจน์ (2565) ได้พัฒนาการจัดการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า มีประสิทธิภาพอยู่ที่ 79.06/75 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75

2.การเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงกับเกณฑ์ร้อยละ 75

ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาหลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจเท่ากับ 78.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่านักศึกษามีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในห้องเรียนเป็นกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ ตั้งใจทำงานที่ได้รับมอบหมายรวมถึงมีโอกาสในการฝึกฝน หลายครั้งทักษะผ่านการทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมที่มีความหลากหลาย ทำให้นักศึกษาได้รับความรู้ ประสบการณ์และทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจอย่างเต็มที่

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจจากการทำกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

- 1) ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันด้านคะแนนสะสม มาเป็นตัวช่วยกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมในการตอบคำถามโดยใช้ภาษาอังกฤษ พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านการจัดการภาษาระดับข้อความ โดยสามารถพูดโต้ตอบกับครูผู้สอนได้อย่างตรงประเด็น และมีความกล้าในการพูดลดลง
- 2) ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันด้านคะแนนสะสม และความท้าทาย มาเป็นตัวช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมการทำภาระงานให้สำเร็จเพื่อรับค่าประสบการณ์และเข้าสู่บทเรียนถัดไป เพื่อกระตุ้นให้นักศึกษาทำงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด รวมถึงภาระงานที่มอบหมายจะมีความยาก-ง่ายแตกต่างกันเพื่อสร้างความท้าทายให้กับนักศึกษา พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ การจัดการภาษาระดับข้อความ และการออกเสียง โดยนักศึกษาใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์ในการทำแบบฝึกหัดได้อย่างถูกต้อง สามารถพูดโต้ตอบกับครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นได้อย่างตรงประเด็น และมีการออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ตามหลักการออกเสียง
- 3) ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันด้านคะแนนสะสม ความท้าทาย และรางวัลมาเป็นตัวช่วยกระตุ้นให้

นักศึกษาปฏิบัติภารกิจให้สำเร็จ โดยจะได้รับคะแนนสะสมเป็นค่าประสบการณ์เมื่อทำภารกิจสำเร็จ และได้รับพลังพิเศษภายในระบบ Classcraft แต่หากว่านักศึกษาไม่สามารถทำภารกิจให้สำเร็จได้ จะถูกลดคะแนนค่าประสบการณ์ และไม่สามารถผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไปได้ พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ ด้านการจัดระดับข้อความ ด้านการออกเสียง และด้านการมีปฏิสัมพันธ์ โดยนักศึกษาร่างบทสนทนาได้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ และใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับบริบททางธุรกิจ สามารถพูดโต้ตอบกันได้ตรงประเด็นอย่างต่อเนื่อง พูดออกเสียงคำศัพท์และประโยค ออกเสียงเน้นหนัก - เบา และออกเสียงสูง - ต่ำในบทสนทนาได้อย่างถูกต้องตามหลักการออกเสียง รวมถึงการใช้น้ำเสียงในการพูดอย่างเหมาะสม

4) ขั้นตอนที่ 4 การประเมิน ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันด้านคะแนนสะสม ความท้าทาย มาใช้ในการจัดกิจกรรมในขั้นตอนนี้ พบว่านักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ นักศึกษาแสดงออกถึงการนำความรู้เกี่ยวกับการใช้ไวยากรณ์และคำศัพท์มาใช้ในการเล่นเกมตอบคำถามประเมินความเข้าใจ และ 5) ขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันด้านระดับขั้น กระดานผู้นำ รางวัล ผลสะท้อนกลับ โดยครูผู้สอนจะประกาศกระดานผู้นำผ่านระบบ Classcraft ภายในห้องเรียนหลังจากการปฏิบัติกิจกรรมให้นักศึกษาทราบลำดับคะแนนสะสมของตนเอง ให้คำแนะนำเพิ่มเติม และมอบรางวัลให้กับนักศึกษาที่ได้คะแนนสูงสุด พบว่า นักศึกษามีพฤติกรรมที่แสดงถึงการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจในการจัดการภาษาระดับข้อความ โดยโต้ตอบภาษาอังกฤษในระหว่างที่ร่วมกันสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างตรงประเด็น

ผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ahmed (2021) ได้ออกแบบโปรแกรมเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน EFL ระดับมัธยมศึกษา พบว่าการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันช่วยพัฒนาทักษะการพูด และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน กระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมต่อกิจกรรม และการทำแบบฝึกหัด แบบทดสอบหรือกิจกรรมที่หลากหลายช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะมากพอที่จะนำไปปรับปรุงความรู้ของตนเอง เช่นเดียวกับ Rofida (2022) ได้พัฒนาทักษะการพูดของนักศึกษา EFL ผ่าน "เกมมิฟิเคชัน Duolingo" พบว่า การเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันมีความสำคัญในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษของ

ผู้เรียน โดยเพิ่มทักษะการพูดผ่านการออกเสียงและการจดจำคำศัพท์ผ่านการทำแบบฝึกหัดที่หลากหลาย และ Gonzalez (2022) ได้ศึกษาอิทธิพลของเกมมิฟิเคชันที่มีต่อทักษะการพูด พบว่าการใช้เกมมิฟิเคชันในการสอนช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูด ทักษะการสื่อสารและแรงจูงใจของนักเรียนได้ ทั้งนี้สามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดพฤติกรรมตามเป้าหมาย อันประกอบด้วย คะแนนสะสม ระดับชั้น ความท้าทาย กระดานผู้นำ ผลสะท้อนกลับ และรางวัล นักศึกษาจะพยายามทำภาระงานหรือภารกิจให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนดเพื่อให้ได้รับคะแนนสะสม ซึ่งจำนวนคะแนนสะสมที่ได้รับก็จะแตกต่างกันตามระดับความยาก – ง่าย สร้างความท้าทายให้แก่นักศึกษา โดยนักศึกษาก็จะแข่งขันกันให้ได้คะแนนสูงสุดเพื่อรับรางวัล เช่น ทองคำสำหรับใช้ซื้อสินค้าภายในเกม และพลังพิเศษสำหรับการได้รับสิทธิพิเศษภายในห้องเรียน ทั้งนี้ นักศึกษาสามารถตรวจสอบความก้าวหน้าในการเรียนของตนเองได้ทันทีจากกระดานผู้นำที่จะแสดงคะแนนสะสมและระดับชั้น รวมถึงนักศึกษาก็จะได้รับผลสะท้อนกลับเป็นรายบุคคลจากผู้สอนหลังจากส่งงานสำเร็จตามที่กำหนด เพื่อรับคำแนะนำและแนวทางการปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองครั้งถัดไป ตามที่ภาสกร ไหลสกุล (2557) ได้อธิบายถึงหลักการขับเคลื่อนด้วยเกม ซึ่งเป็นองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่าเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกขับเคลื่อนโดยการเล่นเกมที่ก็คือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการได้รับรางวัลตอบแทนการประสบความสำเร็จและความต้องการแข่งขัน ทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจ ความกระตือรือร้นในการทำงาน และมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ นำไปสู่การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของผู้เรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Moreno (2023) ได้ใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์การสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน พบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์ในการสอนที่มีประสิทธิภาพในการจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม เช่น ระบบคะแนนและกระดานผู้นำ ซึ่งสามารถทำให้ผู้เรียนรู้สึกถึงความสำเร็จและมองเห็นความก้าวหน้าการพัฒนาทักษะการพูดของตนเอง จึงนำไปสู่การมีแรงจูงใจและความกระตือรือร้นที่เพิ่มขึ้น ดังนั้นการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูด ทำให้การเรียนภาษาสนุกสนานและน่าพึงพอใจมากขึ้น ให้อิสระแก่ผู้เรียนและส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวก

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะในการนำไปใช้ ดังนี้

1. ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 ครูผู้สอนควรให้คำแนะนำและผลสะท้อนกลับแก่นักศึกษาตลอดการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้ทราบถึงความก้าวหน้าและข้อบกพร่องของตนเอง เพื่อนำไปใช้ในการปรับปรุงการเรียนรู้ของตนเองในกิจกรรมถัดไป

1.2 การดำเนินกิจกรรมแบบจับคู่ และแบบกลุ่ม เนื่องจากผู้วิจัยจัดให้นักศึกษาใช้กลุ่มเดิมตลอดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยไม่มีการสลับคู่และสลับกลุ่ม ซึ่งอาจส่งผลให้นักศึกษขาดการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับนักศึกษาคนอื่น จึงควรมีการสลับคู่หรือสลับกลุ่มเพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสทำงานร่วมกับผู้อื่น

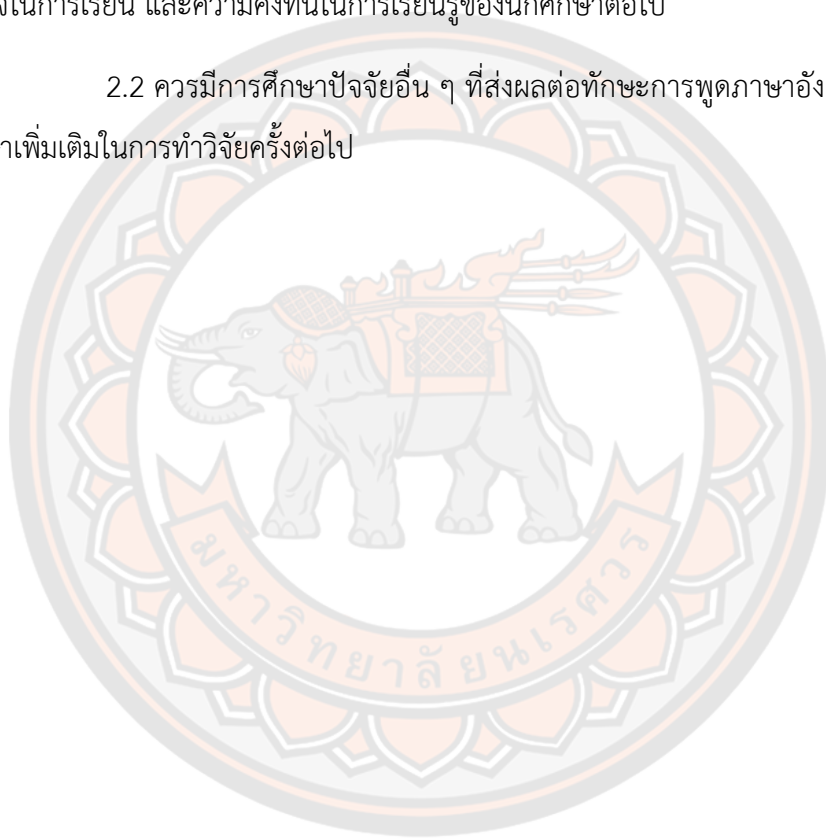
1.3 กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นกิจกรรมที่ใช้องค์ประกอบของเกมมาเป็นสิ่งกระตุ้นให้นักศึกษาทำภารกิจให้สำเร็จตามเป้าหมายที่กำหนด ดังนั้นครูผู้สอนจึงควรอธิบายเป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การได้รับคะแนนสะสม รวมถึงการเลื่อนลำดับชั้นของนักศึกษาให้ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจที่ตรงกัน

1.4 ครูผู้สอนควรใช้องค์ประกอบของเกมที่มีความหลากหลายมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อทำให้กิจกรรมมีความน่าสนใจ เช่น การนำรางวัลเหรียญตรามาใช้กระตุ้นให้นักศึกษาเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรม

2. ข้อเสนอแนะในการทำการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 เนื่องจากในการทำวิจัยครั้งนี้พบว่า นักศึกษาแสดงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมกับกิจกรรมอย่างชัดเจน จึงควรมีการศึกษาผลลัพธ์ที่อาจเกิดขึ้นจากการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น แรงจูงใจในการเรียน และความคงทนในการเรียนรู้ของนักศึกษาต่อไป

2.2 ควรมีการศึกษาปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาเพิ่มเติมในการทำวิจัยครั้งต่อไป



บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. สืบค้น 10 กันยายน 2565, จาก <https://touchpoint.in.th/gamification/>
- กัณฐธิดา กลิ่นเมือง. (2562). *การสอนคำศัพท์ภาษาอังกฤษสำหรับการเขียนจดหมายอิเล็กทรอนิกส์เชิงธุรกิจ โดยใช้วิธีการสอนแบบ กลวิธีเสริมต่อการเรียนรู้ สำหรับนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 วิทยาลัยอาชีวศึกษานครปฐม (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต)*. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เกษกานดา สุรัตน์. (2565). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เกมมิฟิเคชันแบบออนไลน์ เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ และแรงจูงใจในการเรียน สำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต)*. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ไกรวัล ศรีประทักษ์. (2563). *ภาษาอังกฤษธุรกิจ (Business English)*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ เอ็มพันธ์ จำกัด.
- โกเมศ แดงทองดี. (2560). *การศึกษาในยุค Thailand 4.0. วารสารการอาชีวศึกษาภาคกลาง*. 1(1), 1-6.
- จุฑามาศ มีสุข. (2558). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียน โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุบาลนารี (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต)*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชนาธิป พรกุล. (2552). *การออกแบบการสอน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชนันต์ พูนเดช และธนิดา เลิศพรกุลรัตน์ (2559). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. วารสารคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 331-339. สืบค้นจาก https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/66651
- ชัชชนิด มุสิกไชย. (2546). *COMMUNICATING THE BUSINESS WAY การสื่อสารเพื่อธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: นัท รีพับลิค.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2556). *การทดสอบประสิทธิภาพสื่อหรือชุดการสอน. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย*. 5(1). สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/sueduresearchjournal/article/view/28419>

- ณัชชาภรณ์ สารโจน์. (2565). การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการอ่านภาษาอังกฤษเพื่อความเข้าใจ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอุทัยวิทยาคม จังหวัดอุทัยธานี. (การค้นคว้าอิสระ). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และ ทำรงค์ลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564). การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 32(2), 76-90.
- ต่างพักตร์ ตะกรุดแก้ว. (2563). รูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของนักศึกษาอาชีวศึกษาในประเทศไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เดือนใจ เฉลิมกิจ. (2545). เกมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : ดวงกมลสมัย.
- ทินวัฒน์ สร้อยกุดเรือ. (2564). การพูดสื่อสารทางธุรกิจ. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ธนาธร ทะนานทอง. (2551). การพัฒนาระบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเว็บบล็อก (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี.
- ธัญพร อธิธิยา, ชรัญรักษ์ ปัญญามูลวงษา และอดุลย์ ปัญญา. (2565). การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยใช้กิจกรรมการเสริมแรงทางบวก ด้วยเกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเทศบาล 4 (บ้านเชียงใหม่) : การประชุมวิชาการระดับชาติสำหรับนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ครั้งที่ 2 (น. 160-170). กำแพงเพชร: มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- รูปทอง กว่างสวาสดี. (2549). การสอนภาษาอังกฤษ. มหาสารคาม: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บังอร สว่างวโรรส. (2544). จดหมายธุรกิจและบันทึกสั้น (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชวนพิมพ์.
- บุญชม ศรีสะอาด. 2560. การวิจัยเบื้องต้น. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- ปวันรัตน์ ศรีพรหม. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้บริบทเป็นฐานร่วมกับอนิโฟกราฟิค เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เรื่องวิทยาศาสตร์และเจตคติต่อวิทยาศาสตร์ เรื่อง พันธะเคมี สำหรับนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- พรยมล ฉิมพานิชย์ และจักรกฤษณ์ จันทะคุณ.(2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มจร วิทยาเขตอีสาน, 3(2), 18-32.

- พรรณนิสรา จันแยม. (2558). การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรสวรรค์ สีป้อ. (2550). *สุดยอดวิธีสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- พลิสา สุนทรเสวต. (2561). การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ (ESP) ในศตวรรษที่ 21. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี*. 14(2), 1-26. สืบค้นจาก https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jla_ubu/article/view/242327
- พัลลภ สุวรรณฤกษ์. (2563). การพัฒนาการฝึกอบรมออนไลน์แบบสอนงานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการออกแบบการสอน ออนไลน์กรณีศึกษานักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยศิลปากร (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- พิชญะ โชคพล. (2558). การส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับผู้เรียนห้องพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม. สืบค้น 10 กันยายน 2565, จาก <https://tednet.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม/>.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2558). *วิธีวิจัยทางการศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 8 ed). นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เยาวลักษณ์ ยิ้มอ่อน. (2557). การใช้ภาษาอังกฤษในการประกอบอาชีพของบัณฑิตไทยในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*. 5(2), 191-204. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/pimjournal/article/view/20177>
- รัตนะ บัวสนธ์. (2564). *การวิจัยและพัฒนานวัตกรรมการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.

- ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. (2540). *สถิติวิทยาทางการวิจัย*. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น.
- วไลพร คุโณทัย. (2530). *หลักการสอน*. กรุงเทพฯ : กองส่งเสริมวิทยฐานะครู กรมการฝึกหัดครูศูนย์พัฒนาคุณภาพการเรียนการสอน.
- วันเพ็ญ ผลิสร และณมน จีรังสุวรรณ. (2560). การกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียนใน Generation Z ด้วย Gamification. *พัฒนาเทคนิคการศึกษา*. 29(101), 13-22.
- วิเชียร วิทยอุดม. (2551). *การสื่อสารทางธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: ธนรัชการพิมพ์.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และวรวรรณ นิมิตรพงษ์กุล. (2562). *สอนสร้างสรรค์ เรียนสนุก ยุค4.0+*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- วิลาสินี พลอยเลื่อมแสง. (2554). *การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแบบเน้นกระบวนการและผลงาน ร่วมกับการเรียนรู้ด้วยการนำตัวเองเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาปริญญาตรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาคุชฎบัณฑิต)*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สนิท ตีมือซ้าย. (2561). รูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่วมมือแบบเกมิฟิเคชั่นออนไลน์. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*. 17(2), 447-458. สืบค้นจาก <https://so05.tcithaijo.org/index.php/rmuj/article/view/247885>
- สายพิน ธรรมประศาสน์. (2563). *ภาษาอังกฤษธุรกิจ*. กรุงเทพมหานคร: รัตนโรจน์การพิมพ์ จำกัด.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *รายงานการติดตามและประเมินผล นโยบายการส่งเสริมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เพื่อรองรับ Thailand 4.0*. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ทริปเฟิล กรุ๊ป จำกัด.
- สุภัทรา อักษรานุเคราะห์. (2538). *การสอนทักษะภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชามัธยมศึกษา คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภาพร สมจิต, นัทธ อัสภาภรณ์ และ ศักดา สวาทยานันท์ (2566). การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. *วารสารหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 2(2), 16-25.

- สุมิตรา อังวัฒน์กุล. (2535). *วิธีสอนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
- สุมิตรา อังวัฒน์กุล. (2537). *การวิจัยทางการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุมิตรา อังวัฒน์กุล. (2540). *แนวคิดและเทคนิควิธีการสอนภาษาอังกฤษระดับมัธยมศึกษา*. กรุงเทพฯ:
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล บุญลือ (2560). *การบริหารจัดการห้องเรียนในศตวรรษที่ 21 (โครงการอบรมการจัดการ
ห้องเรียนสำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ด้วยเทคโนโลยีที่ใช้วิธีการสอนแบบสเต็มศึกษา
สพฐ)*. สืบค้น 20 กุมภาพันธ์ 2566, จาก [https://apdi.kbu.ac.th/Research%
20database/APDI%20km/1Classdojo.pdf](https://apdi.kbu.ac.th/Research%20database/APDI%20km/1Classdojo.pdf)
- อังฉรา วงศ์โสธร. (2538). *เทคนิคการสร้างข้อสอบภาษาอังกฤษ สำหรับวัดประเมินผลการใช้ภาษาเพื่อ
การสื่อสาร*. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2553). *หลักการสอน (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อำนาจ สวัสดิ์นะที, ณมน จีรังสุวรรณ และ ปณิตา วรรณพิรุณ. (2555). การใช้ LMS ใน
สถาบันการศึกษาของไทย Using LMS for Educational Institutions in Thailand.
วารสารวิชาการครุศาสตร์ อดสาทกรรม พระจอมเกล้าพระนครเหนือ. 3(2), 111-119.
- Ahmed, S. A. M. (2021). A Gamification Program to Enhance Speaking Skills of EFL
Secondary Stage Students and their Motivation towards Learning these Skills A
Research. *Journal of The Faculty of Education- Mansoura University*, 116(3), 21-
43. doi: 10.21608/maed.2021.235826
- Anthony, L. (2018). *Introducing English for Specific Purposes* (1st ed.). Routledge. doi:
10.4324/9781351031189
- Apichat, B. & Fatimah, N. (2022). Students' difficulties in learning English speaking:
A case study in a Muslim high school in the South of Thailand.
Teaching English as a Foreign Language Journal, 1(1), 13-22. doi:
<https://doi.org/10.12928/tefl.v1i1.162>

- Best, J. (2020). 7 Benefits of Bringing Gamification Into Your Classroom. Retrieved 10 September 2022, from <https://www.3plearning.com/blog/7-benefits-gamification-classroom/>
- Bisen, V. and Priya (2009). *Business Communication*. New Delhi: New Age International (P) Ltd., Publishers.
- Brown, H. D. (2001). *Principles of Language Learning and Teaching* (Fourth Edition). San Fransisco: San Fransisco State University Press.
- Cambridge Assessment English. (n.d.). *Cambridge English: Business (BEC) Handbook for Teachers*. Retrieved from <https://www.cambridgeenglish.org/>
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*, 1(1), 1-47. doi: 10.1093/applin/1.1.1
- Clement, A., & Murugavel, T. (2018). English for the workplace: The importance of English language skills for effective performance. *The English Classroom*, 20(1), 1-15.
- Dudley-Evans, T., & St John, M. (1998). *Developments in ESP: A Multi-Disciplinary Approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Durga, M. (2018). The Need of English Language Skills for Employment Opportunities. *Journal for Research Scholars and Professionals of English language Teaching*, 7(2). Retrieved from www.jrspelt.com
- Ellis, M. & Johnson, C. (1994) *Teaching Business English*. Oxford: Oxford University Press.
- Farhan, A. (2019). THE ROLE OF GAMIFICATION IN STUDENTS' SPEAKING LEARNING ACTIVITY. *Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference*, 1, 125-129. Retrieved from <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/536>
- Forthofer, R.N., Lee, E.S., & Hernandez, M. (2007). *Biostatistics: A Guide to Design, Analysis and Discovery*. 2nd. California: Elsevier Academic Press.
- Frendo, E. (2005). *How to teach business English*. Pearson Longman Press.
- Gonzalez, G. N. A. (2022). *The influence of gamification on speaking skill*. Guayas. University of Guayaquil. Retrieved from <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/63624>

- Harmer, J. (2001). *The Practice of English Language Teaching* (7th ed.). Harlow: Longman.
- Harris, P. D. (1969). *Testing English as a second language*. New York: McGraw-Hill College.
- Helton, L. (2023). *The importance of Speaking English in Business: Overcoming Challenges for Non-English Speakers*. LinkedIn. <https://www.linkedin.com>
- Huang, W. H. Y., and Soman, D. (2013). Gamification of education: Research Report Series: Behavioural Economics in Action.
- Hutchinson, T. & Waters, A. (1987). *English for Specific Purposes: A learner-centered approach*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Juhana. (2023). Psychological Factors in Speaking Skills for EFL: A Case of Senior High School in Indonesia. *Research Highlights in Language, Literature and Education Vol. 5*, 46–65. <https://doi.org/10.9734/bpi/rhlle/v5/5317E>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Case-based methods and strategies for training and education*. New York, NY: Pfeiffer.
- Kapp, K. M., Blair, L. & Mesch, R. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. New Jersey: John Wiley & Sons Publisher.
- Kenny, N. (2016). IS THERE A SPECIFIC METHOD FOR TEACHING ESP?. *THE JOURNAL OF TEACHING ENGLISH FOR SPECIFIC AND ACADEMIC PURPOSES*. 4(2), 253-260. Retrieved from <http://espeap.junis.ni.ac.rs/index.php/espeap/article/view/375>
- Khan. (2020). How To Improve Knowledge And Skills In Education Using Gamification. Retrieved 10 September 2022, from <https://elearningindustry.com/>
- Kirvan, P. and Brush, K. (2023). *What is a learning management system (LMS)?*. Retrieved 3 June 2023, from <https://www.techtarget.com/searchcio/definition/learning-management-system>.
- Littlewood, W. (1984). *Foreign and second language teaching*. Cambridge: University Press.
- Lynch, T. (1996). *Communication in the Language Classroom*. Oxford: Oxford University Press.
- Macmeekin, M. (2013). *Please, I need you to participate*. Retrieved 10 September 2022, from <https://anethicalisland.wordpress.com/>

- Moreno, P. J. V. (2023). *The use of gamification as a teaching strategy to improve speaking skill in a1 english learners at Institute Superior Carlos Cisneros in Riobamba* (Master's thesis). Tungurahua: Technical University of Ambato.
- Mulkeen, D. (2018). The Top 5 Benefits of Gamification in Learning. Retrieved 10 September 2022, from <https://www.learnlight.com/en/articles/5-benefits-of-gamification-in-learning/>
- Nakhalah, D.A. (2016). Problems and Difficulties of Speaking That Encounter English Language Students at Al Quds Open University.
- Nucharee Kantapruek (2563). *A study of motivating factors in learning English for Thai employees in the information technology department (IT) at an international company in Bangkok*. Thammasat University.
- Pandey, M., & Pandey, P. (2014). Better English for better employment opportunities. *International journal of multidisciplinary approach and studies*, 1(4), 93-100. Retrieved from <https://www.inspirajournals.com>
- Putra, A. S. (2017). THE CORRELATION BETWEEN MOTIVATION AND SPEAKING ABILITY. Channing: *Journal of English Language Education and Literature*, 2(1), 36–57. <https://doi.org/10.30599/channing.v2i1.87>
- Rai, U. (2010). *ENGLISH LANGUAGE COMMUNICATION SKILLS*. Mumbai: HIMALAYA PUBLISHING HOUSE PVT. LTD.
- Richards, J. C. (2006). *Communicative Language Teaching Today*. New York: Cambridge University Press Cambridge.
- Robinson, P. C. (1980). *ESP (English for Specific Purposes)*. Oxford: Pergamon Press.
- Rofida, B. (2022). *Enhancing EFL Students' Speaking Skill through " Duolingo Gamification" The Case of Second Year LMD Students of English at Mohamed Kheider University of Biskra* (Master's thesis). Biskr: University of Biskra.
- Ryan, D. (2022). 5 Ways Gamification Can Improve Learning. Retrieved 10 September 2022, from <https://www.softwareadvice.com/resources/benefits-of-gamification-in-education/>.

- Sankar, G., & Kumar, S.P.S. (2016). English for Employability and Empowerment: A Study. *International Journal of English Literature and Culture*, 4(6), 100-103. Retrieved from <https://www.academicresearchjournals.org/>
- Schofield, J. and Osborn, A. (2011). *English for Business: Speaking*. London: HarperCollins.
- Scott, R. (1981). *Speaking Communication in the classroom*. London: Longman.
- Simaremare, Y. N., Sinambela, E. & Manik, S. (2023). Students' Needs Analysis of Business English At ESP Class For Business Administration Department At Nommensen HKBP University. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 678-700. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i4.2733>
- Taylor, J., Zeter, J. (2011). *Business English*. Express Publishing: United Kingdom.
- Toda et al. (2019). Analysing gamification elements in educational environments using an exist in gamification taxonomy. *Smart Learning Environment*, 6(1), 1-14. doi: 10.1186/s40561-019-0106-1
- Trigueros, I. R. & Sanchez-Perez, M. M. (2020). CONQUERING THE IRON THRONE: USING CLASSCRAFT TO FOSTER STUDENTS' MOTIVATION IN THE EFL CLASSROOM. *Teaching English with Technology*, 20(2), 3-22. Retrieved from <http://www.tewtjournal.org>
- Valette, R. M. (1977). *Modern Language Testing*. New York : Har-court Brace
- Weir, C. J. (1990). *Communicative Language Testing*. London: Prentice Hall International (UK).
- Yuh, H. A., & Kaewurai, W. (2021). An Investigation of Thai Students' English-speaking Problems and Needs and the Implementation Collaborative and Communicative Approaches to Enhance Students' English-speaking skills. *The Golden Teak: Humanity and Social Science Journal (GTHJ)*. 27(2), 91-107. Retrieved from <https://so05.tci.thaijo.org/index.php/tgt/article/view/252425>

Zhu, W. & Liao, F. (2008). On Differences between General English Teaching and Business English Teaching. *English Language Teaching*. 1(2), 90-95. Retrieved from <https://ccsenet.org>.





ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

1.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อังคณา อ่อนธานี อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน

1.2 Assistant Professor Dr. Henry Yuh Anchunda อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

1.3 นางสาวฐิตารีย์ จันทรวีทน์ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอน ในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

2. แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ มีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน

2.1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เอี่ยมพร หลินเจริญ อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล

2.2 Assistant Professor Dr. Henry Yuh Anchunda อาจารย์ประจำคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

2.3 นางสาวฐิตารีย์ จันทรวีทน์ ครูชำนาญการพิเศษ กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ แผนกวิชาสามัญสัมพันธ์ วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ผู้เชี่ยวชาญด้านการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

ภาคผนวก ข กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

ขั้นที่ 2 การเรียนรู้

ขั้นที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ

ขั้นที่ 4 การประเมิน

ขั้นที่ 5 การให้รางวัล

ขั้นตอนกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน หมายถึง กระบวนการเรียนการสอนที่นำแนวคิด และกลไกของเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ เพื่อเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน อันประกอบด้วยคะแนนสะสม ความท้าทาย ระดับขั้น รางวัล กระดานผู้นำ และผลสะท้อนกลับมาช่วยในการกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการพูดภาษาอังกฤษในสถานการณ์เสมือนจริง ซึ่งมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ เป็นขั้นในการเตรียมความพร้อมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย ต้องการที่จะเรียนรู้ โดยเริ่มจากครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา เป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การได้รับคะแนนสะสม การสูญเสียพลังชีวิต (HP) และการเลื่อนลำดับขั้นของผู้เรียน จากนั้นทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนผ่านการตั้งคำถาม หรือการทำกิจกรรมการสุ่มเหตุการณ์ประจำวันบนระบบ Classcraft ให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับ

สถานการณ์ทางธุรกิจ เช่น การบอกคำศัพท์ที่เกี่ยวกับธุรกิจ การพูดคุยเกี่ยวกับประเด็นธุรกิจที่น่าสนใจ การพูดเกี่ยวกับประสบการณ์การได้รับบริการทางธุรกิจ เป็นต้น ผู้เรียน หรือกลุ่มที่ได้รับการสุ่มจะต้องเตรียมคำตอบและตอบคำถามภายในเวลาที่กำหนด หากทำสำเร็จจะได้รับคะแนนสะสมเป็นค่าประสบการณ์ (XP) ซึ่งกิจกรรมในขั้นตอนนี้จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความเป็นธรรมชาติในการตอบสนองของผู้เรียน

ขั้นที่ 2 การเรียนรู้ เป็นขั้นที่ผู้เรียนศึกษาบทเรียน คำศัพท์ วลี ประโยคที่ใช้ในการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทางธุรกิจที่ครูนำเสนอผ่านระบบ Classcraft จากนั้นผู้เรียนร่วมกันอภิปรายข้อมูลที่ได้จากการศึกษาร่วมกัน รวมถึงร่วมกันฝึกบทสนทนากับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ฝึกฝนความรู้และทักษะผ่านการทำภาระงานที่ได้รับมอบหมายภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และเข้าสู่บทเรียนถัดไป หรือได้รับค่าประสบการณ์พิเศษเมื่อผู้เรียนส่งก่อน หากผู้เรียนทำภาระงานดังกล่าวไม่สำเร็จ จะไม่สามารถเข้าสู่บทเรียนถัดไปได้ ซึ่งภาระงานจะมีความแตกต่างกันไปตามบทเรียน เช่น ภาระงานรายบุคคล ภาระงานคู่ และภาระงานกลุ่ม โดยระหว่างที่ผู้เรียนศึกษาและทำภาระงาน ครูผู้สอนจะคอยให้แนะนำ ให้ความช่วยเหลือ กระตุ้นการเรียนรู้ และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียน หากผู้เรียนมีพฤติกรรมในทางบวกก็จะได้รับคะแนนสะสมเป็นคะแนน XP และหากผู้เรียนมีพฤติกรรมในทางลบ คะแนนดังกล่าวก็จะถูกลดลง

ขั้นที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากขั้นการเรียนรู้มาใช้ในการปฏิบัติภารกิจการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนดเพื่อรับค่าประสบการณ์และผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไป โดยภารกิจหรืองานที่ครูมอบหมายให้จะมีความยากง่ายแตกต่างกันไปตามบทเรียน เช่น การสัมภาษณ์ การพูดนำเสนอ การแสดงบทบาทสมมติที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทางธุรกิจ ซึ่งแต่ละภารกิจจะมีวัตถุประสงค์การเรียนรู้และความท้าทายแตกต่างกัน ผู้เรียนที่ปฏิบัติภารกิจสำเร็จจะได้รับคะแนนสะสมเป็นค่าประสบการณ์ หากผู้เรียนไม่สามารถทำภารกิจให้สำเร็จได้ ผู้เรียนจะไม่สามารถผ่านเข้าสู่บทเรียนถัดไปได้ และจะโดนลดคะแนนค่าประสบการณ์

ขั้นที่ 4 การประเมิน เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำกิจกรรมเกี่ยวกับการนำความรู้ที่ได้รับมาแก้ปัญหา ประเมินความเข้าใจบทเรียนของผู้เรียนผ่านการเล่นเกมตอบคำถามในรูปแบบต่าง ๆ เช่น Quiz Booklet ที่เป็นกิจกรรมรายบุคคล หรือ Battle Boss ผ่านระบบ Classcraft ที่เป็นกิจกรรมแบบกลุ่ม โดยครูผู้สอนจะแบ่งกลุ่มผู้เรียนออกเป็นกลุ่มละ 4 คน โดยในหนึ่งกลุ่มจะมีตัวละครของผู้เรียนที่มี

อาชีพแตกต่างกัน ผู้เรียนจะต้องช่วยสมาชิกในกลุ่มในการตอบคำถามเพื่อเอาชนะศัตรูให้สำเร็จ เป็นต้น โดยผู้เรียน/กลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด จะได้รับค่าประสบการณ์เพิ่มตามลำดับในระบบ Classcraft

ขั้นที่ 5 การให้รางวัล เป็นขั้นที่ครูผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม ครูผู้สอนจะประกาศกระดานผู้นำ แสดงลำดับคะแนนสะสมและระดับขั้นให้ผู้เรียนทราบ ซึ่งคะแนนสะสมมาจากคะแนนทั้งหมดในระหว่างจัดกิจกรรม การสังเกตพฤติกรรมภายในห้องเรียนของผู้เรียนตลอดบทเรียน จากนั้นครูผู้สอนจะให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก เพื่อเป็นกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรคที่พบระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับผู้เรียนในการทำกิจกรรมครั้งถัดไป

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

(บทบาทของครูผู้สอน และบทบาทของนักเรียน)

บทบาทของครูผู้สอน	บทบาทของผู้เรียน
ขั้นที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ	
1. ครูผู้สอนเตรียมความพร้อมและกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสงสัย ต้องการที่จะเรียนรู้ 2. ครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา โดยครูผู้สอนจะอัปโหลดบทเรียน/ สื่อการสอนเตรียมไว้ให้ผู้เรียนภายในระบบ Classcraft 3. ครูผู้สอนอธิบายกติกา เป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การได้รับคะแนนสะสม เหรียญตราสัญลักษณ์ การสูญเสียพลังชีวิต รวมถึงการเลื่อนลำดับขั้นของผู้เรียน ให้ผู้เรียนทราบถึงสิ่งที่จะได้รับเมื่อทำภารกิจสำเร็จ 4. ครูผู้สอนทบทวนความรู้เดิมของผู้เรียนผ่านการตั้งคำถาม	1. ผู้เรียนตั้งใจฟังสิ่งที่ครูผู้สอนอธิบาย 2. ผู้เรียนมีส่วนร่วมทำกิจกรรม 3. ผู้เรียนเตรียมคำตอบและตอบคำถามภายในเวลาที่กำหนด

บทบาทของครูผู้สอน	บทบาทของผู้เรียน
ขั้นที่ 2 การเรียนรู้	
1. ครูผู้สอนนำเสนอบทเรียนผ่าน Classcraft และในชั้นเรียน 2. ครูผู้สอนให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ กระตุ้นการเรียนรู้ และสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรม	1. ผู้เรียนศึกษาบทเรียน คำศัพท์ วลี ประโยคที่ใช้ในการสนทนาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อทางธุรกิจที่ครูนำเสนอผ่านระบบ Classcraft 2. ผู้เรียนปฏิบัติภาระงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จภายในเวลาที่กำหนด
ขั้นที่ 3 การปฏิบัติการกิจ	
1. ครูผู้สอนให้ภารกิจที่มีความท้าทายแก่ผู้เรียน โดยมีรางวัลเป็นสิ่งกระตุ้นแรงจูงใจในการปฏิบัติการกิจ พร้อมทั้งชี้แจงแนวทางการปฏิบัติการกิจ 2. ครูผู้สอนจะคอยกระตุ้น ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ เพื่อให้ผู้เรียนปฏิบัติการกิจได้อย่างราบรื่น ภายในเวลาที่กำหนด รวมถึงสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนระหว่างการทำกิจกรรม	1. ผู้เรียนตั้งใจฟังแนวทางการปฏิบัติการกิจ 2. ผู้เรียนตั้งใจปฏิบัติการกิจตามที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเวลาที่กำหนด
ขั้นที่ 4 การประเมิน	
1. ครูผู้สอนจะให้ผู้เรียนทำกิจกรรม เพื่อทดสอบความรู้ที่ได้รับผ่านการเล่นเกมตอบคำถาม โดยจะให้คะแนนพิเศษกับผู้เรียนหรือกลุ่มที่ได้คะแนนสูงสุด	1. ผู้เรียนทำกิจกรรมเกมตอบคำถามเพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจบทเรียนรายบุคคล-รายกลุ่ม
ขั้นที่ 5 การให้รางวัล	
1. ครูผู้สอนสรุปความรู้และประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรม 2. ครูผู้สอนประกาศกระดานผู้นำ โดยเรียงลำดับคะแนนสะสมทั้งหมด แจ็งระดับชั้นให้ผู้เรียนทราบ 3. ครูผู้สอนจะให้รางวัลแก่ผู้เรียนที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก	1. ผู้เรียนสรุปความรู้ประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำกิจกรรมร่วมกับผู้สอน 2. ผู้เรียนรับฟังผลคะแนน ผู้เรียนที่ได้รับคะแนนสูงสุด 3 อันดับรับรางวัล 3. ผู้เรียนรับฟังข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรคที่พบระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงข้อผิดพลาด

ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

**แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อ
เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับ
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ คือ

- 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	1	2	3	4	5
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ					
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน					
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้					
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ					
4. กิจกรรมมีความหลากหลาย น่าสนใจ					
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 ชั้นการเรียนรู้					
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน					
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้					
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ					
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้					
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นการปฏิบัติการกิจ					
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน					
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้					
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ					
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง					
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 ชั้นการประเมิน					
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน					
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้					
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ					
4. ประเมินผลการเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรมของผู้เรียน					
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 5 ชั้นการให้รางวัล					
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน					
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้					
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ					
4. กิจกรรมกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน					

**แบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด
เกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สำหรับนักศึกษา
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ในแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมขององค์ประกอบต่าง ๆ ของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขการประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 5 ระดับ คือ

- | | |
|---|--|
| 5 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด |
| 4 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก |
| 3 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง |
| 2 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย |
| 1 | หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด |

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	1	2	3	4	5
สาระสำคัญ					
1. สอดคล้องกับเรื่องที่สอน					
2. เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบยอดหรือแก่นของความรู้ที่สำคัญ					
จุดประสงค์การเรียนรู้					
1. สอดคล้องกับสมรรถนะประจำหน่วย					
2. ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้					
สาระการเรียนรู้					
1. สอดคล้องกับสาระสำคัญ					
2. เขียนสาระการเรียนรู้ในลักษณะของการขยายรายละเอียดของสาระสำคัญ					
3. มีปริมาณและความลึกซึ่งเหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน					
กิจกรรมการเรียนรู้					
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน					
3. มีความน่าสนใจ					
4. มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนจริง					
5. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ					

**แบบประเมินความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง**

คำชี้แจง

แบบประเมินฉบับนี้ใช้สำหรับผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ระหว่างหัวข้อที่ใช้วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ และเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric score ในการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 การประเมินความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ระหว่างหัวข้อที่ใช้วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ และเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric score ในการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ กรุณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความเหมาะสมตามความคิดเห็นของท่าน

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยโปรดระบุข้อความลงในช่องว่าง

ตอนที่ 1 การประเมินความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ระหว่างหัวข้อที่ใช้วัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ และเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubric score ในการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

คำชี้แจง โปรดพิจารณาและแสดงความคิดเห็นเพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงแก้ไขแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับความสอดคล้องตามความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 3 ระดับ คือ

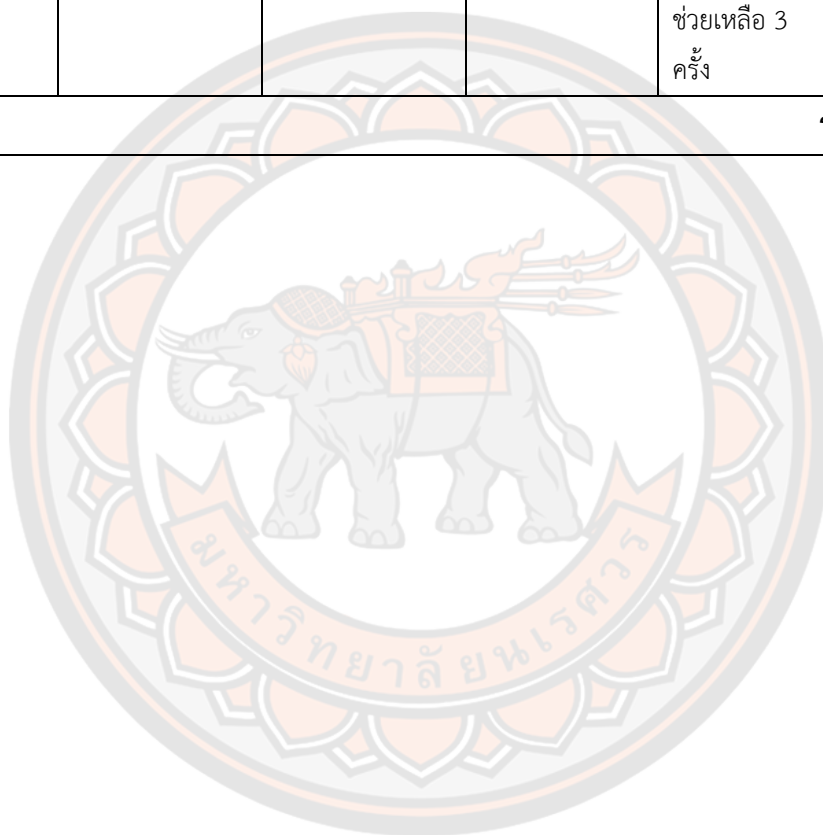
ให้คะแนน	+1	เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับหัวข้อการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
ให้คะแนน	0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามมีความสอดคล้องกับหัวข้อการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
ให้คะแนน	-1	เมื่อแน่ใจว่าไม่มีความสอดคล้องกับหัวข้อการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หมายถึง ความสามารถในการสื่อสารทางวาจาโดยใช้ภาษาอังกฤษอย่างถูกต้องเหมาะสมกับบริบททางธุรกิจ เพื่อถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกได้ต่อกับคู่สนทนาในการสัมภาษณ์งาน, การให้บริการลูกค้า, การเดินทางเพื่อธุรกิจ และการสนทนาทางโทรศัพท์ได้อย่างถูกต้อง ประเมินได้จากแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นการสอบแบบการสัมภาษณ์ (Interview) ซึ่งผู้เรียนจะถูกสัมภาษณ์เกี่ยวกับหัวข้อ Interviewing a job โดยผู้ประเมิน ใช้เวลาคนละ 3 นาทีในการฟังและตอบคำถาม จำนวน 20 คะแนน และตอนที่ 2 เป็นการสอบแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role-play) โดยผู้เรียนจับคู่แสดงบทบาทสมมติตามหัวข้อที่ได้รับ จับสลากเลือก 1 หัวข้อ จากทั้งหมด 3 หัวข้อ ได้แก่ Customer service, Making a hotel reservation และ Leaving a message จำนวน 20 คะแนน มีลักษณะการให้คะแนนแบบ Rubric score ตามแนวคิดของการประเมินทักษะภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจเบื้องต้น Business Preliminary [Cambridge Assessment English], (n.d.) ประกอบด้วยองค์ประกอบในการให้คะแนน 4 ด้าน ได้แก่ ไวยากรณ์และคำศัพท์, การจัดการระดับข้อความ, การออกเสียง, และการมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ไวยากรณ์ และ คำศัพท์	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์พื้นฐาน ถูกต้องตาม หลักการใช้ภาษา พยายามใช้ โครงสร้างที่ ซับซ้อนถูกต้อง - ใช้คำศัพท์ จำนวน (41-50 คำ) ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ เหมาะสมกับ หัวข้อทางธุรกิจ อย่างคุ้นเคย	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์พื้นฐาน ถูกต้องตาม หลักการใช้ภาษา แต่ใช้โครงสร้างที่ ซับซ้อนผิดพลาด 1-2 ครั้ง - ใช้คำศัพท์ จำนวน 31-40 คำ ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ เหมาะสมกับ หัวข้อทางธุรกิจ	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐาน มี ข้อผิดพลาด 1-2 ครั้ง - ใช้คำศัพท์ จำนวน 21-30 คำในการแสดง/ แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นที่ เหมาะสมกับ หัวข้อทางธุรกิจ	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐานมี ข้อผิดพลาด 3-4 ครั้ง - ใช้คำศัพท์ จำนวน 11-20 คำ ในการ พูดตามหัวข้อ ทางธุรกิจ	- ใช้โครงสร้าง ไวยากรณ์ พื้นฐานอย่าง จำกัด มี ข้อผิดพลาด 5 ครั้งขึ้นไป - ใช้คำศัพท์ จำนวน 5-10 คำ ในการ พูดตามหัวข้อ ทางธุรกิจที่ กำหนดอย่าง จำกัด

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
2. การจัดการภาษาระดับข้อความ	- พุดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็นได้ มี ความไม่มีลังเล - เนื้อหาที่พุดตรง ประเด็น ไม่มี ความซับซ้อน เชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยคที่ เกี่ยวข้องได้	- พุดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็นได้ มี ความลังเล 1 ครั้ง แต่สามารถพุด ติดต่อกันได้ - เนื้อหาที่พุดตรง ประเด็น แต่มี ความซับซ้อน 1 ครั้ง เชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยคที่ เกี่ยวข้องได้	- พุดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ ประเด็น โดยใช้ วลีสั้น ๆ มีความ ลังเล 2 ครั้ง - เนื้อหาที่พุด ตรงประเด็น แต่ มีความซับซ้อน 2 ครั้ง และพุด ซ้ำ 1 ครั้ง	- พุดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ ประเด็น โดย ใช้วลีสั้น ๆ มี ความลังเล 3 ครั้ง - เนื้อหาที่พุด ตรงประเด็น แต่มีความ ซับซ้อน 3 ครั้ง พุดซ้ำ 2 ครั้ง	- พุดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ ประเด็น โดยใช้ วลีสั้น ๆ มีความ ลังเล 4 ครั้งขึ้นไป - เนื้อหาที่พุดไม่ ตรงประเด็น และพุดซ้ำ 3 ครั้ง ขึ้นไป
3. การออกเสียง	- ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ถูกต้อง ตามหลักการออก เสียง - ออกเสียง เน้นหนักในคำ และประโยคอย่าง ถูกต้อง - ออกเสียงสูง-ต่ำ ในประโยคได้ อย่างถูกต้อง ไม่มีข้อผิดพลาด	- ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ถูกต้อง - ออกเสียง เน้นหนักในคำ และประโยค - ออกเสียงสูง-ต่ำ ในประโยค มีข้อผิดพลาด 1 ครั้ง	- ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยคได้ - ออกเสียง เน้นหนักในคำ และประโยคได้ - ออกเสียงสูง- ต่ำในคำและ ประโยค มี ข้อผิดพลาด 2-3 ครั้ง	- ออกเสียง คำศัพท์และ ประโยค - ออกเสียง เน้นหนักในคำ และประโยค - ออกเสียง สูง-ต่ำในคำ และประโยค มีข้อผิดพลาด 4 ครั้ง	- มีข้อผิดพลาด ในออกเสียง คำศัพท์และ ประโยค - มีข้อจำกัดด้าน การออกเสียง เน้นหนักในคำ และประโยค - ออกเสียงสูง- ต่ำในคำและ ประโยคไม่ได้ มีข้อผิดพลาด 5 ครั้งขึ้นไป

รายการ ประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
4. การมี ปฏิสัมพันธ์	- พูดด้วยน้ำเสียง เหมาะสม - พูดโต้ตอบอย่าง ต่อเนื่อง ไม่ ต้องการความ ช่วยเหลือ	- พูดด้วยน้ำเสียง เหมาะสม - พูดโต้ตอบอย่าง ต่อเนื่อง ต้องการ ความช่วยเหลือ 1 ครั้ง	- พูดด้วยน้ำเสียง เหมาะสม - พูดโต้ตอบได้ แต่ต้องการ กระตุ้นและ ช่วยเหลือ 2 ครั้ง	- พูดโต้ตอบ แลกเปลี่ยน ความคิดแบบ ง่าย ต้องการ การกระตุ้น และความ ช่วยเหลือ 3 ครั้ง	- พูดโต้ตอบ แบบง่าย มี ปัญหาในการพูด มาก ต้องการการ กระตุ้นและ ความช่วยเหลือ 4 ครั้งขึ้นไป
รวม 20 คะแนน					



แบบทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจประกอบด้วยหัวข้อ 4 หัวข้อ มีรายละเอียด ดังนี้

หัวข้อ	สถานการณ์
Job Interview	<p>1. Interviewing for a job</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tell me about yourself. - Why are you interested in this job? - Why should we hire you?
	<p>2. Introducing yourself at a job interview</p> <ul style="list-style-type: none"> - Can you tell me a about yourself and your background? - What is your greatest weakness? - What are your goals?
Customer Service	<p>3. Assisting customers</p> <p>Student A: You're a customer in a clothing store looking for a shirt for birthday party. Describe the color, size, and style you're looking for, and inquire about any available options within your budget.</p> <p>Student B: You're the salesperson in the clothing store. Greet the customer and ask how you can assist them. Offer suggestions based on their preferences and guide them to find what they're looking for in the store.</p>
	<p>4. Getting a refund</p> <p>Student A: You recently bought a pair of shoes, but upon wearing them, you noticed a defect. You want to return them for a refund.</p> <p>Student B: You work at the shoe store. The customer wants to return a pair of shoes due to a defect in the product. Your goal is to provide excellent customer service while following store policies.</p>
Business Trip	<p>5. Checking in at the airport</p> <p>Student A: You're at the airport check-in counter, traveling alone for an important business conference. Ask the check-in agent about the process and confirm your flight details.</p> <p>Student B: You're the check-in agent. Greet the passenger, ask for their travel documents, confirm flight details, and provide necessary information.</p>

หัวข้อ	สถานการณ์
Business Trip	<p>6. Making a hotel reservation</p> <p>Student A: You are traveling for an important business meeting and want to request an upgrade to a luxury room for added comfort and amenities.</p> <p>Student B: You are responsible for managing hotel reservations and are assisting customer with her request for a room upgrade. Your goal is to provide exceptional service while considering the availability of upgraded rooms.</p>
Telephoning	<p>7. Leaving a message</p> <p>Student A: You need to leave a message for Mr. John, the manager, regarding an urgent meeting request. You want to convey the date, time, purpose of the meeting, and your contact information clearly.</p> <p>Student B: You work as a receptionist, and someone is leaving a message for Mr. John. Your goal is to listen attentively, accurately record the message, and ensure that Mr. John receives it promptly.</p>
	<p>8. Making an appointment</p> <p>Student A: You're the receptionist. Answer the call from the manager who wants to schedule a meeting with a client. Politely ask for the purpose of the meeting, check the manager's availability, and offer available time. Confirm the meeting details before ending the call.</p> <p>Student B: You're the manager. Call the receptionist to schedule a meeting with a client. Introduce yourself, state the purpose of the meeting, and ask for available time slots. Confirm the meeting details based on the receptionist's suggestions.</p>

หัวข้อ	สถานการณ์	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง		
			+1	0	-1
Job Interview (การสัมภาษณ์)	1	Interviewing for a job (การสัมภาษณ์งาน)			
	2	Introducing yourself at a job interview (การแนะนำตัวเองในการสัมภาษณ์ งาน)			
Customer Service (การให้บริการ ลูกค้า)	3	Assisting customers (การพูดคุยให้ความช่วยเหลือลูกค้า)			
	4	Getting a refund (การพูดคุยเกี่ยวกับการขอคืนเงิน)			
Business Trip (การเดินทางเพื่อ ธุรกิจ)	5	Checking in at the airport (การพูดคุยเกี่ยวกับการเช็คอินที่ สนามบิน)			
	6	Making a hotel reservation (การพูดคุยเกี่ยวกับการจองโรงแรม)			
Telephoning (การสนทนาทาง โทรศัพท์)	7	Leaving a message (การรับฝากข้อความทางโทรศัพท์)			
	8	Making an appointment (การนัดหมายทางโทรศัพท์)			

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง		
			+1	0	-1
ไวยากรณ์และ คำศัพท์	5	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานถูกต้องตามหลักการใช้ ภาษา พยายามใช้โครงสร้างที่ซับซ้อนขึ้น - ใช้คำศัพท์ สำนวนที่หลากหลาย (41-50 คำ) ในการ แสดง/แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทาง ธุรกิจอย่างคุ้นเคย			
	4	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา แต่บางครั้งอาจใช้โครงสร้างที่ซับซ้อนผิด - ใช้คำศัพท์ สำนวน (31-40 คำ) ในการแสดง/แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจ			
	3	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา เป็นส่วนใหญ่ - ใช้คำศัพท์สำนวน (21-30 คำ) ในการแสดง/แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจ			
	2	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานได้ แต่มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย - ใช้คำศัพท์ สำนวน (11-20 คำ) ในการพูดตามหัวข้อทางธุรกิจ			
	1	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานอย่างจำกัด - ใช้คำศัพท์ สำนวน (5-10 คำ) ในการพูดตามหัวข้อทางธุรกิจที่กำหนดอย่าง จำกัด			
การจัดการ ภาษาระดับ ข้อความ	5	- พูดได้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็นได้ ไม่มีลังเล - เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แม้มีความซับซ้อนบางส่วน เชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยคที่เกี่ยวข้องได้			
	4	- พูดได้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็นได้ มีความลังเลบ้าง แต่สามารถพูดติดต่อกันได้ - เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แต่ซับซ้อนบางส่วน เชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยคที่เกี่ยวข้องได้เป็นส่วนใหญ่			

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง		
			+1	0	-1
	3	- พุดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความ ลึกลับบางครั้ง - เนื้อหาที่พุดมีความเกี่ยวข้องกันเป็นส่วนใหญ่ ตรงประเด็น พุดซ้ำบางส่วน			
	2	- พุดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มี ความลึกลับน้อยครั้ง - เนื้อหาที่พุดส่วนใหญ่ตรงประเด็น แต่พุดซ้ำบ่อย			
	1	พุดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความ ลึกลับมาก - เนื้อหาที่พุดไม่ตรงประเด็น และพุดซ้ำบ่อยครั้ง			
การออก เสียง	5	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคถูกต้องตามหลักการออก เสียง - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยคอย่างถูกต้อง - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยคได้อย่างถูกต้อง			
	4	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคถูกต้องตามหลักการออก เสียง - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยคอย่างถูกต้อง - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยคได้เป็นส่วนใหญ่			
	3	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออก เสียงเป็นส่วนใหญ่ - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยคได้ - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยคมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย			
	2	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออก เสียงเป็นส่วนใหญ่ - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยคได้ - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยคมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย			
	1	- มีข้อผิดพลาดในออกเสียงคำศัพท์และประโยคตามหลักการ ออกเสียงค่อนข้างมาก - มีข้อจำกัดด้านการออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยค ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยคไม่ได้			

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความสอดคล้อง		
			+1	0	-1
การมี ปฏิสัมพันธ์	5	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม - พูดโต้ตอบอย่างต่อเนื่องดีมาก ต้องการความช่วยเหลือเล็กน้อย			
	4	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมเป็นส่วนใหญ่ - พูดโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง ต้องการความช่วยเหลือบางครั้ง			
	3	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมเป็นส่วนใหญ่ - พูดโต้ตอบได้ ต้องการการกระตุ้นและช่วยเหลือเล็กน้อย			
	2	- พูดโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิดแบบง่าย -มีปัญหาในการพูดเล็กน้อยต้องการการกระตุ้นและความช่วยเหลือบ่อยครั้ง			
	1	- พูดโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิดแบบง่าย - มีปัญหาในการพูดมาก ต้องการการกระตุ้นและความช่วยเหลือค่อนข้างมาก			

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

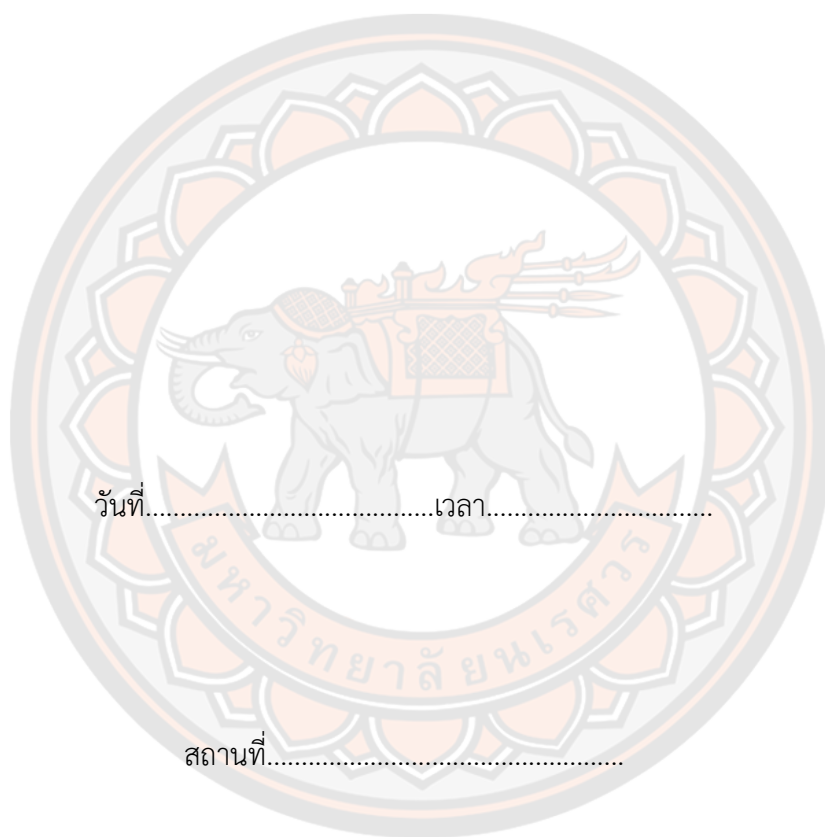
ลงนาม.....ผู้เชี่ยวชาญ

(.....)

แบบบันทึกภาคสนาม

(สำหรับครู)

คำชี้แจง แบบบันทึกภาคสนามสำหรับผู้วิจัย เพื่อบันทึกเหตุการณ์จากการสังเกต
พฤติกรรมของผู้เรียนในแต่ละขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน



ผู้สังเกต.....

กิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชัน	พฤติกรรมที่สังเกต	บันทึกพรรณนา
พฤติกรรมการเรียนรู้ ชั้นการกระตุ้นความสนใจ	การจัดการภาษาระดับข้อความ	
พฤติกรรมการเรียนรู้ ชั้นการเรียนรู้	ไวยากรณ์และคำศัพท์	
	การจัดการภาษาระดับข้อความ	

กิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชัน	พฤติกรรมที่สังเกต	บันทึกพรรณนา
พฤติกรรมการเรียนรู้ ชั้นการปฏิบัติภารกิจ	การออกเสียง	
พฤติกรรมการเรียนรู้ ชั้นการปฏิบัติภารกิจ	ไวยากรณ์และ คำศัพท์	
	การจัดการ ภาษาระดับข้อความ	

กิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชัน	พฤติกรรมที่สังเกต	บันทึกพรรณนา
	การออกเสียง	
	การมีปฏิสัมพันธ์	
พฤติกรรมการเรียนรู้ ชั้นการประเมิน	ไวยากรณ์และ คำศัพท์	

กิจกรรมการเรียนรู้ตาม แนวคิดเกมมิฟิเคชัน	พฤติกรรมที่สังเกต	บันทึกพรรณนา
	การจัดการภาษาระดับข้อความ	
พฤติกรรมเรียนรู้ ชั้นการให้รางวัล	การจัดการภาษาระดับข้อความ	
บันทึกบททวน		

ภาคผนวก ง ผลการประเมินเครื่องมือในการวิจัย

ตาราง 18 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูง

ที่ รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
	ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 1 ชั้นกระตุ้นความสนใจ					
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมมีความหลากหลาย น่าสนใจ	5	3	5	4.33	1.15	มาก
เฉลี่ย				4.56	0.72	มากที่สุด
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 2 ชั้นการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.56	0.58	มากที่สุด
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 3 ชั้นการปฏิบัติการ						
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. ชัดเจนนำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 18 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ที่ รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของ ผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
	3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	4	4			
4. กิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.56	0.58	มากที่สุด
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 4 ขั้นการประเมิน						
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	4	4	5	4.33	0.58	มาก
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	4	4	5	4.33	0.58	มาก
4. ประเมินผลการเรียนรู้จากการดำเนินกิจกรรม ของผู้เรียน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย				4.33	0.58	มาก
ขั้นตอนการเรียนรู้ที่ 5 ขั้นการให้รางวัล						
1. สอดคล้องกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. ชัดเจน นำไปสู่การเขียนแผนจัดการเรียนรู้ได้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. กิจกรรมกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนของผู้เรียน	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.56	0.58	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยทั้ง 5 ขั้นตอน				4.51	0.61	มากที่สุด

ตาราง 19 แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิด เกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับ ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

รายการประเมิน	ความคิดเห็น			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	1	2	3			
สาระสำคัญ						
1. สอดคล้องกับเรื่องที่สอน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2. เขียนสาระสำคัญในลักษณะของความคิดรวบ ยอดหรือแก่นของความรู้ที่สำคัญ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.84	0.29	มากที่สุด
จุดประสงค์การเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับสมรรถนะประจำหน่วย	4	4	5	4.33	0.58	มาก
2. ชัดเจน นำไปสู่การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.67	0.29	มากที่สุด
สาระการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับสาระสำคัญ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. เขียนสาระการเรียนรู้ในลักษณะของการขยาย รายละเอียดของสาระสำคัญ	5	3	5	4.33	1.15	มาก
3. มีปริมาณและความลึกซึ่งเหมาะสมกับ ระดับชั้นของผู้เรียน	4	4	5	4.33	0.58	มาก
เฉลี่ย				4.44	0.77	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด

ตาราง 19 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3			
	2. เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	5	4			
3. มีความน่าสนใจ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
4. มีความเป็นไปได้ในการนำไปใช้สอนจริง	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
5. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.67	0.58	มากที่สุด
สื่อ						
1. สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. เสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.67	0.58	มากที่สุด
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้						
1. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
2. วิธีการและเครื่องมือวัดผลเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	5	4	5	4.67	0.58	มากที่สุด
3. เกณฑ์การประเมินผลการเรียนรู้มีความชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย				4.78	0.39	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม 6 ด้าน				4.68	0.48	มากที่สุด

ตาราง 20 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

หัวข้อ	สถานการณ์ที่กำหนดในการวัด ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิง ธุรกิจ	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
		1	2	3		
Job Interview (การสัมภาษณ์)	1. Interviewing for a job (การสัมภาษณ์งาน)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2. Introducing yourself at a job interview (การแนะนำตัวในการสัมภาษณ์งาน)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
Customer Service (การให้บริการ ลูกค้า)	3. Assisting customers (การพูดคุยให้ความช่วยเหลือลูกค้า)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4. Getting a refund (การพูดคุยเกี่ยวกับการขอคืนเงิน)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
Business Trip (การเดินทาง เพื่อธุรกิจ)	5. Checking in at the airport (การพูดคุยเกี่ยวกับการเช็คอินที่ สนามบิน)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	6. Making a hotel reservation (การพูดคุยเกี่ยวกับการจองโรงแรม)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
Telephoning (การสนทนา ทางโทรศัพท์)	7. Leaving a message (การรับฝากข้อความทางโทรศัพท์)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	8. Making an appointment (การนัดหมายทางโทรศัพท์)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 21 แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
			1	2	3		
ไวยากรณ์ และ คำศัพท์		- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐาน ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา พยายามใช้โครงสร้างที่ซับซ้อน ขึ้น					
	5	- ใช้คำศัพท์ สำนวนที่หลากหลาย (41-50 คำ) ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจ อย่างคุ้นเคย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4	ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐาน ถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา แต่ บางครั้งอาจจะใช้โครงสร้างที่ ซับซ้อนผิด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3	- ใช้คำศัพท์ สำนวน (21-30 คำ) ในการแสดง/ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่ เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 21 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
			1	2	3		
		ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานได้ แต่มีข้อผิดพลาดเล็กน้อย					
	2	- ใช้คำศัพท์ สำนวน (11-20 คำ) ในการพูดตามหัวข้อ ทางธุรกิจ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
		ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐาน อย่างจำกัด					
	1	- ใช้คำศัพท์ สำนวน (5-10 คำ) ในการพูดตามหัวข้อ ทางธุรกิจที่กำหนดอย่างจำกัด	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การจัดการ ภาษาระดับ บข้อความ		- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็นได้ ไม่มีสิ่งใด					
	5	- เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แม้มี ความซับซ้อนบางส่วน เชื่อมโยง คำศัพท์ ประโยคที่เกี่ยวข้องได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
		- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ ประเด็นได้ มีความลึกลับบ้าง แต่ สามารถพูดติดต่อกันได้					
	4	- เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แต่ ซับซ้อนบางส่วน เชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยคที่ เกี่ยวข้องได้เป็นส่วนใหญ่	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 21 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของเกณฑ์การวัดทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
			1	2	3		
	3	- พูดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ ประเด็น โดยใช้ลีลาอื่น ๆ มีความ ลึกลับบางครั้ง - เนื้อหาที่พูดมีความเกี่ยวข้องกัน เป็นส่วนใหญ่ ตรงประเด็น พูดซ้ำ บางส่วน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2	- พูดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ ประเด็น โดยใช้ลีลาอื่น ๆ มีความ ลึกลับบ่อยครั้ง - เนื้อหาที่พูดส่วนใหญ่ตรง ประเด็น แต่พูดซ้ำบ่อย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1	พูดโต้ตอบ ขยาย ความคิด/ ประเด็น โดยใช้ลีลาอื่น ๆ มีความ ลึกลับมาก - เนื้อหาที่พูดไม่ตรงประเด็น และ พูดซ้ำบ่อยครั้ง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
การออก เสียง	5	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง - ออกเสียงเน้นหนักในคำและ ประโยคอย่างถูกต้อง - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยคได้ อย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 21 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของเกณฑ์การวัดทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
			1	2	3		
	4	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง - ออกเสียงเน้นหนักในคำและ ประโยคอย่างถูกต้อง - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยคได้ เป็นส่วนใหญ่	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง เป็นส่วนใหญ่ - ออกเสียงเน้นหนักในคำและ ประโยคได้ - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและ ประโยคมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2	- ออกเสียงคำศัพท์และประโยค ได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง เป็นส่วนใหญ่ - ออกเสียงเน้นหนักในคำและ ประโยคได้ - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและ ประโยคมีข้อผิดพลาดเล็กน้อย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 21 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
			1	2	3		
	1	- มีข้อผิดพลาดในออกเสียง คำศัพท์และประโยคตามหลักการ ออกเสียงค่อนข้างมาก - มีข้อจำกัดด้านการออกเสียง เน้นหนักในคำและประโยค ออก เสียงสูง-ต่ำในคำและประโยค ไม่ได้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง ง
การมี ปฏิสัมพันธ์	5	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม - พูดโต้ตอบอย่างต่อเนื่องดีมาก ต้องการความช่วยเหลือเล็กน้อย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง ง
	4	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมเป็น ส่วนใหญ่ - พูดโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง ต้องการความช่วยเหลือบางครั้ง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง ง
	3	- พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสมเป็น ส่วนใหญ่ -พูดโต้ตอบได้ ต้องการการ กระตุ้นและช่วยเหลือเล็กน้อย	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง ง
	2	- พูดโต้ตอบแลกเปลี่ยนความคิด แบบง่าย -มีปัญหาในการพูด เล็กน้อยต้องการการกระตุ้นและ ความช่วยเหลือบ่อยครั้ง	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง ง

ตาราง 21 (ต่อ) แสดงผลการพิจารณาความสอดคล้องของเกณฑ์การวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

ประเด็น	ระดับ คะแนน	รายการประเมิน	ความคิดเห็น ของผู้เชี่ยวชาญ			IOC	แปลผล
			1	2	3		
		- พูดได้ตอบแลกเปลี่ยนความคิด แบบง่าย					
	1	- มีปัญหาในการพูดมาก ต้องการ การกระตุ้นและความช่วยเหลือ ค่อนข้างมาก	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 22 แสดงผลการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation) ระหว่างผู้ประเมิน
ของแบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

นักศึกษาคนที่	ผู้ประเมินคนที่ 1	ผู้ประเมินคนที่ 2	ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Pearson Correlation)
1	30	31	0.874
2	32	30	
3	33	33	
4	27	26	
5	30	31	
6	31	31	
7	29	30	
8	32	31	
9	32	32	
10	28	28	

ภาคผนวก จ ผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ตาราง 23 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

นักศึกษา คนที่	คะแนนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (E_1)					คะแนนสอบ หลังเรียน (E_2) (40 คะแนน)
	ครั้งที่ 1 (20 คะแนน)	ครั้งที่ 2 (20 คะแนน)	ครั้งที่ 3 (20 คะแนน)	ครั้งที่ 4 (20 คะแนน)	รวม (80 คะแนน)	
1	16	18	17	16	67	32
2	16	16	17	17	66	35
3	17	17	18	17	69	35
4	14	16	15	15	60	28
5	15	14	14	16	59	27
6	13	14	15	16	58	29
7	15	15	16	17	63	30
8	15	16	16	17	64	32
9	16	15	17	16	64	31
		รวม			570	279
		เฉลี่ย			63.33	31.00
		เฉลี่ยร้อยละ			79.17	77.50
					$(E_1/E_2 = 79.17/77.50)$	

ภาคผนวก ฉ ผลคะแนนการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ตาราง 24 แสดงผลคะแนนการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

นักศึกษาคนที่	คะแนนสอบหลังเรียน (40)
1	27
2	34
3	38
4	31
5	32
6	29
7	32
8	29
9	34
10	28
11	32
12	31
13	28
14	27
15	30
16	35
17	30
18	27
19	33

ตาราง 24 (ต่อ) แสดงผลคะแนนการวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

นักศึกษาคนที่	คะแนนสอบหลังเรียน (40)
20	37
21	29
22	32
23	30
24	33
25	33
26	31
27	29
28	28
29	27
30	38
31	36
32	34
33	37
34	28
35	28
36	28

ภาคผนวก ข ตัวอย่างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4

ชื่อวิชา ภาษาอังกฤษธุรกิจ

รหัสวิชา 30000-1207

ชื่อหน่วย/เรื่อง Telephoning

จำนวน 4 ชั่วโมง

1. สาระสำคัญ

การสื่อสารทางโทรศัพท์ เป็นที่นิยมมากในบริบททางธุรกิจในปัจจุบัน เนื่องจากมีความสะดวก รวดเร็ว การสื่อสารที่ดีจะช่วยให้การดำเนินงานบรรลุวัตถุประสงค์ดำเนินธุรกิจได้ไปในทิศทางเดียวกัน การเรียนรู้คำศัพท์ สำนวนภาษาที่เกี่ยวข้องกับทางธุรกิจ เช่น การรับฝากข้อความ การนัดหมาย จะช่วยให้ผู้เรียนมีความคล่องตัว มีทักษะการสื่อสารในการทำงาน ประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสม ลดความผิดพลาด

2. สมรรถนะประจำหน่วย

- 2.1 บอกความหมายของคำศัพท์ สำนวนภาษาที่เกี่ยวข้องกับการสนทนาทางโทรศัพท์
- 2.2 เลือกใช้คำศัพท์ สำนวนภาษาคำศัพท์ที่แสดงถึงการสื่อสารทางโทรศัพท์อย่างเหมาะสม
- 2.3 สนทนา ได้ตอบเกี่ยวกับการสื่อสารทางโทรศัพท์

3. จุดประสงค์การเรียนรู้

3.1 ด้านความรู้

- 3.1.1 บอกความหมายของคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการสนทนาทางโทรศัพท์อย่างถูกต้อง

3.2 ด้านทักษะ

- 3.2.1 สนทนา ได้ตอบ ทางโทรศัพท์รับฝากข้อความและการนัดหมาย

3.3 คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- 3.3.1 มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

3.3.2 มีวินัย สนใจใฝ่รู้

3.3.3 มีความรับผิดชอบ

4. สาระการเรียนรู้

1. คำศัพท์ที่แสดงถึงการสนทนาทางโทรศัพท์
2. คำศัพท์ที่แสดงถึงการนัดหมาย
3. บทสนทนา เรื่อง Make a phone call
4. บทสนทนา เรื่อง Make an appointment

5. กิจกรรมการจัดการเรียนรู้

ขั้นกระตุ้นความสนใจ (15 นาที)

1. ครูผู้สอนทักทายนักเรียนด้วยประโยค Hello/ Good morning/ Good afternoon, how are you?
2. ครูผู้สอนชี้แจงวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ภาพรวมของเนื้อหา เป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การได้รับคะแนนสะสม การเลื่อนลำดับชั้นของนักศึกษา และการได้รับรางวัลให้นักศึกษาทราบ
3. ครูผู้สอนนำเข้าสู่บทเรียน โดยให้นักศึกษาเล่นเกมแยกประเภทคำศัพท์ สำนวนระหว่าง Formal language vs Informal language ผ่านแอปพลิเคชัน Wordwall โดยให้ค่าประสบการณ์ 50XP แก่นักศึกษาที่มีคะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก

e.g.

Formal language	Informal language
Allow, Apologise, Assist, Consider, Desire, Enquire, Inform, Purchase, Verify, Receive, Reserve, etc.	Let, Sorry, Help, Think about, Want, Ask, Tell, Buy, check, Get, Book, etc.

ขั้นการเรียนรู้ (90 นาที)

4. ผู้สอนนำเสนอคำศัพท์ผ่านสื่อ PowerPoint ดังนี้

take a message

send a message

leave a message

receive / get a **message**

5. ครูผู้สอนสุ่มถามนักศึกษาชั้นเรียนโดยใช้วงล้อแห่งโชคชะตา (The Wheel of Destiny) ผู้สอนสุ่มถามความหมายผู้เรียนในชั้นเรียน ถึงความหมายของคำแต่ละคำ โดยให้นักศึกษาสังเกตว่าทุกสำนวนมีคำว่า a message เป็นส่วนประกอบอยู่ ให้คะแนนสะสมแก่นักศึกษาตอบคำถามถูกต้อง 50XP ผ่านระบบ Classcraft

6. ครูผู้สอนสรุปว่าทุกสำนวนมีความแตกต่างกัน คือ การใช้คำกริยาเพื่อสื่อความหมาย พร้อมยกตัวอย่างการใช้สำนวนในประโยค ดังนี้

Would you like to leave a message? (คุณต้องจะฝากข้อความไว้ไหม)

Can I leave a message? (ฉันขอฝากข้อความไว้ได้ไหม)

Can I take a message? (ฉันขอรับฝากข้อความไว้ได้ไหม)

Can I take your message? (ฉันขอรับฝากข้อความของคุณไว้ได้ไหม)

7. ครูผู้สอนยกตัวอย่างการใช้สำนวนดังกล่าวโดยให้นักศึกษาฟังบทสนทนาจากคลิปวิดีโอ “Taking and Leaving a message” และฝึกพูดตาม

8. ครูผู้สอนยกตัวอย่างบทสนทนาการสนทนาทางโทรศัพท์ โดยผู้สอนเปิดคลิปวิดีโอ “Make a phone call” ให้นักศึกษาดู พร้อมยกตัวอย่างสำนวนสำหรับใช้ในการรับฝากข้อความ <https://youtu.be/AWHI2dMkaec>

9. ครูผู้สอนให้นักศึกษาทำกิจกรรม “Call Craft.” ผ่านแอปพลิเคชัน Zengengo หลังจากดูบทสนทนา โดยเป็นกิจกรรมที่นักศึกษาจะต้องทำแบบฝึกหัดที่กำหนดให้ครบทั้ง 4 ตอน ภายในเวลาที่กำหนด เพื่อรับค่าประสบการณ์ 200XP ในระบบ Classcraft



<https://l.ttd.ac/DJWYX>

ตอนที่ 1 Make a phone call: Vocabulary and Grammar การใช้คำศัพท์และไวยากรณ์

ตอนที่ 2 Make a phone call: Listening การตอบคำถามจากการฟังบทสนทนา

ตอนที่ 3 Make a phone call: Speaking การฝึกพูดและออกเสียงประโยคตามบทสนทนา

10. หลังจากนักศึกษาทำงานที่ได้มอบหมายเรียบร้อยแล้ว ครูผู้สอนกล่าวกับนักศึกษาถึงบทเรียนถัดไป เรื่อง การนัดหมายโดยการถามนักศึกษาด้วยคำถามต่อไปนี้

- How often do you meet your friends?
- What do you like to do with your friends?
- When was the last time you invite your friends somewhere?

ให้คะแนนสะสมแก่นักศึกษาตอบคำถามถูกต้อง 50XP ผ่านระบบ Classcraft

11. ครูผู้สอนนำเสนอคำศัพท์และสำนวนที่ใช้ในการนัดหมาย ดังต่อไปนี้

Finding a time

- When are you available?
- When are you free?
- When would suit you?
- When would work for you?

Suggesting a Time, Day, or Place

- How about?
- How does sound?

- Do you have time on?

- Can you do?

e.g. How does 9 o'clock sound? / How about Blue Cafe.

Saying no and find another time

First you need to explain that you cannot at that time;

- I'm not free

- I'm not available

- I'm busy on

Then you need to suggest another time;

- How about?

- What about?

e.g. I'm not available then. How about Saturday?

Accepting an appointment

- See you then/ See you?

- Sounds good!

- That works for me.

e.g. See you on Monday.

12. ครูผู้สอนยกตัวอย่างบทสนทนาการนัดหมาย พร้อมยกตัวอย่างสำนวนที่แสดงถึงการนัดหมาย

13. ครูผู้สอนบทสนทนาสำนวนที่แสดงถึงการนัดหมาย โดยให้นักศึกษาฟังซ้ำและออกเสียงตามประโยคดังนี้

- I'd like to arrange an appointment with your sales director.

- Which day would suit you best?

- Anytime on Tuesday or Wednesday would be okay.

- Would that be convenient?

- Shall we say two o'clock?

- That would be preferable.

14. ครูผู้สอนถามนักศึกษาเพื่อทดสอบความเข้าใจบทสนทนาด้วยคำถามต่อไปนี้

- Why is Bob Morgan calling the sales department?

- Why can't Bob meet with the sales director next week?
- On which days is Bob available for a meeting with Ms. Page?
- What time is initially suggested for the meeting on Tuesday?
- Why does Bob prefer a later time for the meeting on Tuesday?

และให้คะแนนสะสมแก่นักศึกษาตอบคำถามถูกต้อง 50XP ผ่านระบบ Classcraft

15. ครูผู้สอนให้นักศึกษาทำใบกิจกรรม Make an appointment ส่งผ่านระบบ Classcraft โดยนักศึกษาที่ส่งงาน 5 คนแรกจะได้รับคะแนนสะสมเป็นค่าประสบการณ์ 250XP และนักศึกษาที่เหลือจะได้รับ 200XP

ขั้นปฏิบัติการกิจ (90 นาที)

16. ครูผู้สอนให้นักศึกษาทำภารกิจที่ 4 “Dial Dialogue Drills” โดยนักศึกษาจับคู่คิดบทสนทนาจากสถานการณ์และบทบาทที่กำหนดให้ โดยจับสลากเลือกเพียง 1 สถานการณ์ จากทั้งหมด 3 สถานการณ์ จำนวน 20 คะแนน ดังต่อไปนี้

Situation 1:

Student A: You are a sale manager. You want to schedule a meeting with your client, Ms. Johnson, to discuss a project. Leave a message with your name, contact details, and preferred meeting time.

Student B: You're the receptionist. Ms. Johnson is unavailable. Sale manager wants to set up a meeting. Take a message with his/her name, number, and preferred meeting time, and promise to check and confirm.

Situation 2:

Student A: You're calling your colleague, Mr. Smith, to discuss a work matter. He's not available, so leave a message with your name, number, and the reason for your call.

Student B: You're the receptionist. Mr. Smith is busy. Someone wants to leave a message. Take down his name, number, and the reason for his call.

Situation 3:

Student A: You're calling to set up a meeting with the HR manager, Mr. Turner, to discuss a workplace matter. Leave a message with your name, contact details, and when you would like to meet.

Student B: You're assisting Mr. Turner. Someone wants to meet with him. Take a message with his name, number, and preferred meeting time, and say you'll coordinate with Mr. Turner for confirmation.

17. นักศึกษาฝึกซ้อมการพูดแสดงบทบาทสมมติกับคู่ของตนเอง โดยมีครูผู้สอนคอยสังเกต และให้ความช่วยเหลือ และคอยสังเกตพฤติกรรมของนักศึกษา นักศึกษาที่ตั้งใจปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมาย จะได้รับค่าประสบการณ์เพิ่ม หากนักศึกษาไม่ตั้งใจหรือไม่ปฏิบัติงานตามที่ได้รับมอบหมายนักศึกษาจะถูกลดค่าประสบการณ์

18. นักศึกษาแต่ละคู่ออกมาแสดงบทบาทสมมติหน้าชั้นเรียน โดยจับฉลากสุ่มลำดับ โดยครูผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมจำลองสถานการณ์จริง เพื่อให้นักศึกษาเข้าถึงบทบาทมากยิ่งขึ้น ครูผู้สอนเป็นผู้ประเมิน โดยประเมินตามองค์ประกอบของทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ประกอบด้วย 4 ด้าน มีรายละเอียดดังนี้

1. ด้านไวยากรณ์และคำศัพท์ 5 คะแนน
2. ด้านการจัดการภาษาระดับข้อความ 5 คะแนน
3. ด้านการออกเสียง 5 คะแนน
4. ด้านการมีปฏิสัมพันธ์ 5 คะแนน รวมทั้งสิ้น 20 คะแนน

หากนักศึกษาปฏิบัติภารกิจสำเร็จจะได้รับคะแนนสะสมเป็นค่าประสบการณ์จำนวน 500 XP และหากนักศึกษาที่ได้คะแนนผ่านเกณฑ์ 75% หรือ 15 คะแนนขึ้นไป จะได้รับคะแนนพิเศษเพิ่ม 100XP

ขั้นการประเมิน (30 นาที)

19. ครูผู้สอนให้นักศึกษาทำกิจกรรมเพิ่มเติมเกี่ยวกับการนำความรู้ที่ได้รับมาแก้ปัญหาและประเมินความเข้าใจบทเรียน ผ่าน Kahoot เพื่อให้คะแนนพิเศษกับนักศึกษา โดยนักศึกษาที่ได้คะแนนสูงสุด 3 อันดับแรก จะได้รับค่าประสบการณ์เพิ่ม 100XP, 50XP และ 25XP ตามลำดับในระบบ Classcraft

ขั้นการให้รางวัล (15 นาที)

20. ครูผู้สอนและนักศึกษาร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากภารกิจ ประภาศกระดานผู้นำ ที่แสดงคะแนน

สะสม และระดับขั้นให้นักศึกษาทราบ

21. ครูผู้สอนให้รางวัลให้กับนักศึกษาที่มีคะแนนสะสมสูงสุด 3 อันดับแรก เพื่อเป็นเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนให้กับนักศึกษา

22. ครูผู้สอนให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับปัญหา อุปสรรคที่พบระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาในครั้งต่อไป

6. สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

สื่อการเรียนรู้

- ใบกิจกรรม Make an appointment
- PowerPoint บทเรียนเรื่อง Telephoning

แหล่งการเรียนรู้

เว็บไซต์ Zengengo, เว็บไซต์Classcraft, เว็บไซต์Wordwall, เว็บไซต์Youtube

7. การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

จุดประสงค์	วิธีการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การวัด
1. ด้านความรู้ บอกความหมายของคำศัพท์ที่เกี่ยวกับการสนทนาทางโทรศัพท์อย่างถูกต้อง	- ประเมินจากกิจกรรม Call Craft - ประเมินจากกิจกรรม Make an appointment	- แบบฝึกหัดออนไลน์จากแอป Zengengo - ใบกิจกรรม Make an appointment	- ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป
2. ด้านทักษะ สนทนาโต้ตอบทางโทรศัพท์รับฝากข้อความและการนัดหมาย	- ประเมินจากภารกิจที่ 4 “Dial Dialoue Drills”	- แบบประเมินการพูด	- ได้คะแนนร้อยละ 70 ขึ้นไป
3. คุณลักษณะที่พึงประสงค์ - มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี - มีวินัย สนใจใฝ่รู้ - มีความรับผิดชอบ	- ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน	- แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน	- ผ่านเกณฑ์ระดับดีขึ้นไป

เกณฑ์การประเมิน

คะแนน	เกณฑ์การประเมิน
ร้อยละ 80 - 100	ดีมาก
ร้อยละ 70 - 79	ดี
ร้อยละ 60 - 69	ปานกลาง
ร้อยละ 50 - 59	พอใช้
ต่ำกว่าร้อยละ 50	ปรับปรุง

8. บันทึกหลังการสอน

8.1 ข้อสรุปหลังการสอน

8.2 ปัญหาที่พบ

8.3 แนวทางการแก้ไขปัญหา

8.4 กิจกรรมเสนอแนะ

ภารกิจที่ 1 You're Hired!

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง Job Interview (20 คะแนน)

ใช้สำหรับทดสอบประสิทธิภาพกระบวนการ (E₁)



YOU'RE HIRED!

Imagine that you are applying for a job. Answer the questions and work with a partner take turns to practise a conversation

Job Position :

1. Tell me something about yourself.

2. Why did you decide to apply for this position?

3. Do you have any experience doing this type of work?

4. What are your strengths and weaknesses?

5. Why should we hire you?

6. What kind of work environment do you like best?

7. Where do you see yourself in five years?

ภารกิจที่ 2 Dealing with Customer

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง Customer Service (20 คะแนน)

ใช้สำหรับทดสอบประสิทธิภาพกระบวนการ (E₁)



DEALING WITH CUSTOMER

Work in pairs, role-play on the following situations. Create your own conversation. One student is the student A, and the other is the student B

Scenario: Refund for a Faulty Laptop

Student A (Customer):

You are a customer who recently bought a laptop online. Unfortunately, the laptop has multiple issues, such as overheating and screen flickering. You are disappointed and want to return the laptop for a refund. You expect to get your money back promptly.

Student B (Customer Service Representative):

You are a customer service representative at the online store. You're responsible for handling customer inquiries and processing returns and refunds.

Scenario: Late Delivery of Office Supplies

Student A (Customer):

You are an office manager who ordered office supplies online for her small business. However, the delivery was delayed, causing inconvenience as the office ran out of essential items. Frustrated by the delay and unable to wait any longer, You want to return the supplies for a refund.

Student B (Customer Service Representative):

You are a customer service representative at the online store. You are understanding and patient, acknowledging customer frustration with the delayed delivery. You're committed to making the refund process as easy as possible for the customer.

Scenario: Broken Gift at a Gift Shop

Student A (Sales assistant):

Description: You are a sales assistant at a gift shop. You assist customers with purchases, gift wrapping, and handling inquiries. You are willing to go above and beyond to ensure customer satisfaction.

Student B (Customer):

You are a disappointed customer who recently bought a glass cylinder vase from the gift shop as a birthday present for your sister. However, upon unwrapping the gift, you discovered that it was broken. You are frustrated and expects the shop to rectify the situation promptly by offering a replacement or refund.

ภารกิจที่ 3 Going On Business Trip

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง Business Trip (20 คะแนน)

ใช้สำหรับทดสอบประสิทธิภาพกระบวนการ (E₁)



GOING ON BUSINESS TRIP!

Work in pairs, role-play on the following situations. Create your own conversation. One person is a student A and the other person is a student B.



Scenario: Airport Check-In for Business Travel

Role:

Business Traveler (Student A): You are a business traveler with a busy schedule. You aim to check in for a flight to London at 7:00. You have your passport and booking confirmation ready. Your main concerns include understanding the baggage allowance and inquiring about recommended security check-in times.

Check-in Agent (Student B): You are a check-in agent at the airport. Your goal is to help the business traveler with the check-in process. Please check the traveler in for the flight to London, provide a boarding pass, and answer questions related to baggage allowance and recommended security check-in times. Ensure a smooth and efficient check-in experience for the traveler.



Scenario: Hotel Check-In on a Business Trip

Roles:

Business Traveler (Student A): You are on a business trip and have just arrived at the hotel. You need to check in, provide necessary information, and inquire about facilities.

Hotel Receptionist (Student B): You are the receptionist at the hotel. Your role is to assist the business traveler with the check-in process, answer questions about hotel services, and provide information about the restaurant.



Scenario: Taking a Taxi to a Business Meeting

Role:

Business Traveler (Student A): You are a business traveler on a tight schedule. Your goal is to take a taxi to reach an important business meeting. You need to provide clear directions, inquire about the fare, and confirm the details.

Taxi Driver (Student B): You are a taxi driver waiting for passengers. Your goal is to assist the business traveler, confirm the destination, and provide information about the fare.

ภารกิจที่ 4 Dial Dialogue Drills

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง Telephoning (20 คะแนน)

ใช้สำหรับทดสอบประสิทธิภาพกระบวนการ (E₁)



DIAL DIALOGUE DRILLS

Work in pairs, role-play on the following situations. Create your own conversation. One student is the student A, and the other is the student B.

Role-Play Scenario I

Student A:

You want to schedule a meeting with your client, Ms. Johnson, to discuss a project. Leave a message with your name, contact details, and preferred meeting time.

Student B:

You're the receptionist. Ms. Johnson is unavailable. Someone wants to set up a meeting. Take a message with his name, number, and preferred meeting time, and promise to check and confirm.

Role-Play Scenario II

Student A:

You're calling your colleague, Mr. Smith, to discuss a work matter. He's not available, so leave a message with your name, number, and the reason for your call.

Student B:

You're the receptionist. Mr. Smith is busy. Someone wants to leave a message. Take down his name, number, and the reason for his call.

Role-Play Scenario II

Student A:

You're calling to set up a meeting with the HR manager, Mr. Turner, to discuss a workplace matter. Leave a message with your name, contact details, and when you would like to meet.

Student B:

You're assisting Mr. Turner. Someone wants to meet with him. Take a message with his name, number, and preferred meeting time, and say you'll coordinate with Mr. Turner for confirmation.



ภาคผนวก ข แบบทดสอบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ในกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
เคชั่น

ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ในกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประกอบด้วยเกณฑ์การประเมินทักษะการพูด
ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ 4 ด้าน ได้แก่ ไวยากรณ์และคำศัพท์ การจัดการภาษาระดับข้อความ การออก
เสียง การมีปฏิสัมพันธ์ โดยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนละ 20 คะแนน รวมคะแนนเต็ม 40 คะแนน
ดังนี้

ตอนที่ 1 Interview

คำสั่ง: ให้ผู้เรียนสนทนากับครูผู้สอน โดยตอบคำถามจำนวน 3 ข้อ ที่เกี่ยวกับการสัมภาษณ์งาน ซึ่งมี
เวลาคนละ 3 นาที ในการฟังและตอบคำถาม (20 คะแนน)

Topic: Interviewing for a job
- Tell me about yourself
- Why are you interested in this job?
- Why should we hire you?

ตอนที่ 2 Role-play

คำสั่ง: ให้ผู้เรียนจับคู่แสดงบทบาทสมมติจากบทบาทและสถานการณ์ที่กำหนดให้ โดยจับสลากเลือก 1 สถานการณ์ จาก 3 สถานการณ์ ซึ่งให้เวลาเตรียมตัว 5 นาที และใช้เวลาพูดไม่เกิน 3 นาที (20 คะแนน)

Situation 1

Topic: Getting a refund	
Student A: You recently bought a pair of shoes, but upon wearing them, you noticed a defect. You want to return them for a refund.	Student B: You work at the shoe store. The customer wants to return a pair of shoes due to a defect in the product. Your goal is to provide excellent customer service while following store policies.

Situation 2

Topic: Making a hotel reservation	
Student A: You are traveling for an important business meeting and want to request an upgrade to a luxury room for added comfort and amenities.	Student B: You are responsible for managing hotel reservations and are assisting customer with her request for a room upgrade. Your goal is to provide exceptional service while considering the availability of upgraded rooms.

Situation 3

Topic: Leaving a message	
Student A: You need to leave a message for Mr. John, the manager, regarding an urgent meeting request. You want to convey the date, time, purpose of the meeting, and your contact information clearly.	Student B: You work as a receptionist, and someone is leaving a message for Mr. John. Your goal is to listen attentively, accurately record the message, and ensure that Mr. John receives it promptly.

แบบประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ในกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน
ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ตอนที่ 1 Interview (20 คะแนน)

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน				
		ไวยากรณ์ และ คำศัพท์	การจัดการ ภาษาระดับ ข้อความ	การ ออก เสียง	การมี ปฏิสัมพันธ์	รวม คะแนน
		5	5	5	5	20

หมายเหตุ

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตอนที่ 2 Role-play (20 คะแนน)

ที่	ชื่อ-สกุล	รายการประเมิน				
		ไวยากรณ์ และ คำศัพท์	การจัดการ ภาษาระดับ ข้อความ	การ ออก เสียง	การมี ปฏิสัมพันธ์	รวม คะแนน
		5	5	5	5	20

หมายเหตุ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

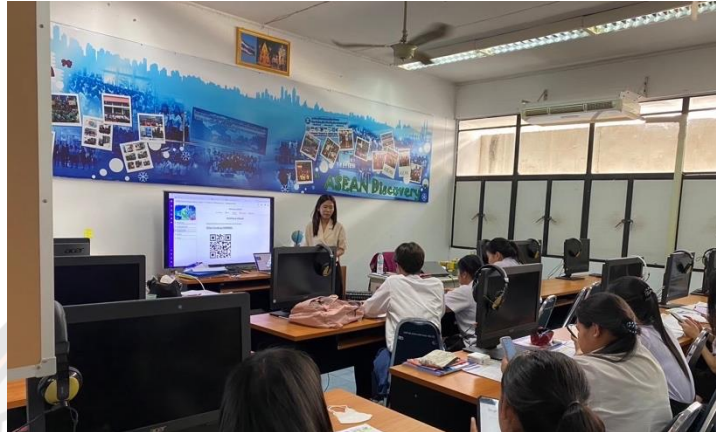
(.....)

เกณฑ์ประเมินทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ไวยากรณ์และคำศัพท์	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานถูกต้องตามหลักการใช้ภาษาพยายามใช้โครงสร้างที่ซับซ้อนถูกต้อง - ใช้คำศัพท์ จำนวน (41-50 คำ) ในการแสดง/แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจอย่างคุ้นเคย	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา แต่ใช้โครงสร้างที่ซับซ้อนผิดพลาด 1-2 ครั้ง - ใช้คำศัพท์ จำนวน 31-40 คำ ในการแสดง/แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจ	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐาน มีข้อผิดพลาด 1-2 ครั้ง - ใช้คำศัพท์ จำนวน 21-30 คำ ในการแสดง/แลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่เหมาะสมกับหัวข้อทางธุรกิจ	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐาน มีข้อผิดพลาด 3-4 ครั้ง - ใช้คำศัพท์ จำนวน 11-20 คำ ในการพูดตามหัวข้อทางธุรกิจ	- ใช้โครงสร้างไวยากรณ์พื้นฐานอย่างจำกัด มีข้อผิดพลาด 5 ครั้งขึ้นไป - ใช้คำศัพท์ จำนวน 5-10 คำ ในการพูดตามหัวข้อทางธุรกิจที่กำหนดอย่างจำกัด
2. การจัดการภาษาระดับข้อความ	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็นได้ มีความไม่มีลังเล - เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น ไม่มี ความซับซ้อนเชื่อมโยงคำศัพท์ประโยคที่เกี่ยวข้องได้	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็นได้ มีความลังเล 1 ครั้ง แต่สามารถพูดติดต่อกันได้ - เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แต่มีความซับซ้อน 1 ครั้ง เชื่อมโยงคำศัพท์ประโยคที่เกี่ยวข้องได้	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความลังเล 2 ครั้ง - เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แต่มีความซับซ้อน 2 ครั้ง และพูดซ้ำ 1 ครั้ง	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความลังเล 3 ครั้ง - เนื้อหาที่พูดตรงประเด็น แต่มีความซับซ้อน 3 ครั้ง พูดซ้ำ 2 ครั้ง	- พูดโต้ตอบ ขยายความคิด/ประเด็น โดยใช้วลีสั้น ๆ มีความลังเล 4 ครั้งขึ้นไป - เนื้อหาที่พูดไม่ตรงประเด็นและพูดซ้ำ 3 ครั้งขึ้นไป

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
3. การออกเสียง	<ul style="list-style-type: none"> - ออกเสียง คำศัพท์และประโยคได้ถูกต้องตามหลักการออกเสียง - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยคอย่างถูกต้อง - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยคได้ - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยคได้ - ไม่มีข้อผิดพลาด 	<ul style="list-style-type: none"> - ออกเสียง คำศัพท์และประโยคได้ถูกต้อง - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยค - ออกเสียงสูง-ต่ำในประโยค - มีข้อผิดพลาด 1 ครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - ออกเสียง คำศัพท์และประโยคได้ - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยคได้ - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยค - มีข้อผิดพลาด 2-3 ครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - ออกเสียง คำศัพท์และประโยค - ออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยค - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยค - มีข้อผิดพลาด 4 ครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - มีข้อผิดพลาดในออกเสียง คำศัพท์และประโยค - มีข้อจำกัดด้านการออกเสียงเน้นหนักในคำและประโยค - ออกเสียงสูง-ต่ำในคำและประโยคไม่ได้ - มีข้อผิดพลาด 5 ครั้งขึ้นไป
4. การมีปฏิสัมพันธ์	<ul style="list-style-type: none"> - พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม - พูดโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง ไม่ต้องการความช่วยเหลือ 	<ul style="list-style-type: none"> - พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม - พูดโต้ตอบอย่างต่อเนื่อง ต้องการความช่วยเหลือ 1 ครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - พูดด้วยน้ำเสียงเหมาะสม - พูดโต้ตอบได้ แต่ต้องการกระตุ้นและช่วยเหลือ 2 ครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - พูดโต้ตอบ แลกเปลี่ยนความคิดแบบง่าย ต้องการการกระตุ้นและช่วยเหลือ 3 ครั้ง 	<ul style="list-style-type: none"> - พูดโต้ตอบแบบง่าย มีปัญหาในการพูดมาก ต้องการการกระตุ้นและความช่วยเหลือ 4 ครั้งขึ้นไป
รวม 20 คะแนน					

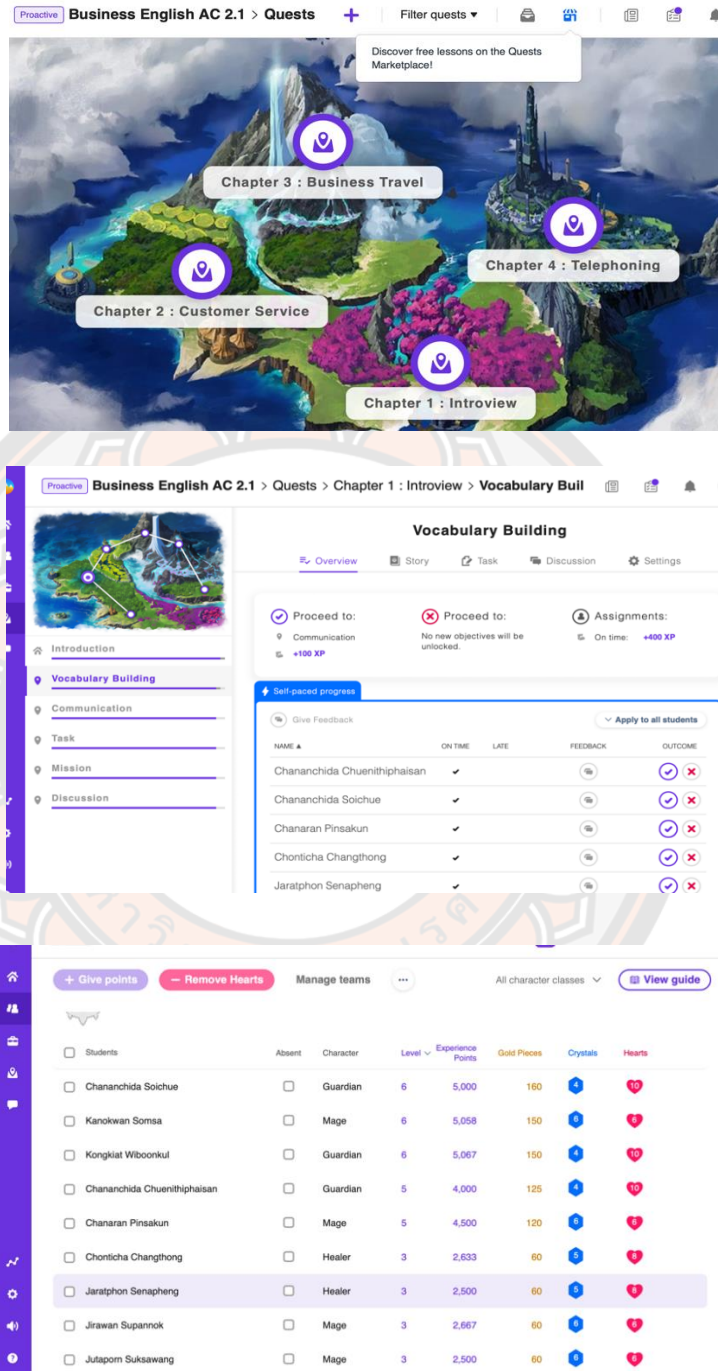
ภาคผนวก ด ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน



ภาพ 5 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน



ภาพ 6 ตัวอย่างภาพการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน



ภาพ 7 ตัวอย่างภาพการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน