

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการ
พูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

A DEVELOPMENT OF A LEARNING ACTIVITY BASED ON
THE GAMIFICATION APPROACH TO ENHANCE VOCATIONAL
STUDENTS' ENGLISH SPEAKING SKILL FOR BUSINESS



¹วริศรา ดีนาน และ ²วิเชียร อำนวยโสทธิสกุล

¹Warissara Deenan and ²Wichian Thamrongsotthisakul

มหาวิทยาลัยนเรศวร, ประเทศไทย

Naresuan University, Thailand

¹warissarad64@nu.ac.th, ²wichianth@nu.ac.th

Received: May 24, 2024; **Revised:** June 29, 2024; **Accepted:** August 30, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) สร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 75/75 2) เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้โดย 2.1) เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจหลังเรียน กับเกณฑ์ร้อยละ 75 และ 2.2) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดำเนินการวิจัยตามแนวทางของวิธีวิจัยและพัฒนา (Research & Development) กลุ่มตัวอย่าง คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 ที่ลงทะเบียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ รหัสวิชา 30000-1207 จำนวน 36 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน 2) แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ และ 3) แบบบันทึกภาคสนาม วิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน หาค่าประสิทธิภาพโดยใช้สูตร E_1/E_2 และการทดสอบค่าที่ ผลการวิจัย

¹ นิสิต สาขาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

พบว่า 1) ผู้วิจัยได้กิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) การกระตุ้นความสนใจ 2) การเรียนรู้ 3) การปฏิบัติภารกิจ 4) การประเมิน 5) การให้รางวัลมีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.61) และมีประสิทธิภาพ 79.17/77.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2) ทักษะภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจหลังเรียนของนักศึกษาสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักศึกษามีพัฒนาการในการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจทั้งในด้านของไวยากรณ์ และคำศัพท์ การจัดการภาษาระดับข้อความการออกเสียง และการมีปฏิสัมพันธ์

คำสำคัญ : กิจกรรมการเรียนรู้, เกมมิฟิเคชัน, ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

Abstract

The purposes of this research were: 1) to develop and assess the efficiency of learning activity based on the gamification approach at the level of 75/75 2) to study the outcome of tryout results of the learning activity based on the gamification approach 2.1) to compare the business English speaking skill after using the learning activity to reach a 75 percent criterion 2.2) to study the result of learning activity based on the gamification approach. The study followed a research and development process. The sample group consisted of 36 second-year vocational students who enrolled in a Business English course. The tools applied in the research include 1) Learning activity based on the gamification approach 2) Business speaking skill test and 3) field note. The data were analyzed by mean, standard deviation, effectiveness equal (E_1/E_2) and t-test. The result of the study revealed that: 1) the learning activity had five steps as follows; 1) Curiosity 2) Learning 3) Doing the Mission 4) Evaluating 5) Rewarding. The learning activity had appropriate quality with the highest level and was found to be efficient at the percentage level of 79.17/77.50 according to established criteria. 2) Business English speaking skill after using the learning activity was significantly higher than the 75% criterion and 3) Students have improved their English speaking skill for business in grammar and vocabulary, Discourse Management, Pronunciation and Interactive Communication.

Keywords: Learning activity, Gamification, Business English speaking skill

บทนำ

ในปัจจุบันสังคมโลกก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นยุคที่เทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามา มีบทบาทกับการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก ข้อมูลข่าวสารที่พบบนอินเทอร์เน็ตล้วนเป็นภาษาอังกฤษถึง 80% ซึ่งอินเทอร์เน็ตถือเป็นหนึ่งในแหล่งสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและถูกใช้งานทั่วโลก ดังนั้นภาษาอังกฤษจึงกลายมาเป็นภาษาทางธุรกิจและเป็นเครื่องมือในการเพิ่มศักยภาพสำหรับการจ้างงานในทุกสาขางานของแวดวงธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นในด้านของบริษัทซอฟต์แวร์ วิศวกรรมศาสตร์ การแพทย์ วิทยาศาสตร์ การบิน การศึกษา มนุษยศาสตร์ และอื่นๆ (Sankar & Kumar, 2016 : 101) ด้วยเหตุนี้คนไทยจึงมีความต้องการในการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อประกอบอาชีพมากขึ้น คนที่มีความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษมักจะได้เปรียบในการทำงานทางด้านธุรกิจ การเพิ่มโอกาสทางอาชีพ รวมถึงความก้าวหน้าในการทำงานตำแหน่งต่าง ๆ ดังที่ เยาวลักษณ์ ยิ้มอ่อน (2557 : 192) กล่าวว่าความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษอย่างเชี่ยวชาญจะเป็นคุณลักษณะสำคัญอย่างมากในการประกอบอาชีพในอนาคตของคนไทย เพราะผู้ที่สามารถใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารได้ดีน่าจะมีโอกาสได้รับการจ้างงานทั้งในประเทศ กลุ่มสมาชิกประชาคมอาเซียน และในตลาดโลก ส่วนผู้ที่ขาดทักษะในการใช้ภาษาอังกฤษก็จะตกอยู่ในฐานะเสียเปรียบในการประกอบอาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับ Durga (2018 : ออนไลน์) อธิบายว่าในปัจจุบันการแข่งขันของเศรษฐกิจในตลาดโลกระหว่างประเทศเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ นายจ้างจึงต้องการผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับบริบทระหว่างประเทศหรือข้ามชาติ ภาษาอังกฤษจึงถือเป็นคุณสมบัติเบื้องต้นสำหรับการจ้างงาน และความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษถือเป็นปัจจัยสำคัญของความสำเร็จในการทำงานและการก้าวหน้าในอาชีพ

การพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษของผู้เรียนเพื่อเตรียมความพร้อมในการประกอบอาชีพในอนาคต ภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจที่มีความจำเป็นอย่างมากที่จะนำไปใช้ในการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ ซึ่งถือเป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมในสังคมปัจจุบันการมีทักษะภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ จะช่วยให้ถ่ายทอดความคิด ติดต่อสื่อสาร สร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ที่ดีแก่ผู้รับสาร ส่งผลโดยตรงต่อภาพลักษณ์ขององค์กรให้ดียิ่งขึ้นตามคำกล่าวของวิเชียร วิทยอุดม (2551 : 1) กล่าวว่าการมีทักษะการสื่อสารทางธุรกิจทำให้การสื่อสารภายในองค์กรเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่นเดียวกับ Kantapruet (2563 : 1) ให้ความเห็นว่าความสามารถในการสื่อสารภาษาอังกฤษของพนักงานสามารถสร้างผลผลิตที่สูงขึ้นและสร้างโอกาสที่เพิ่มมากขึ้นสำหรับทั้งองค์กรและพนักงาน ดังนั้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะในการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจจึงเป็นประเด็นที่ควรให้ความสำคัญอย่างมาก ซึ่งการสื่อสารภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ประกอบด้วย 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง การพูด

การอ่าน และการเขียน ซึ่งทักษะที่กล่าวมาข้างต้นล้วนมีความสำคัญในการติดต่อสื่อสารและใช้ในการประกอบอาชีพทางธุรกิจ โดยเฉพาะทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจที่เป็นทักษะจำเป็นของผู้ส่งสาร ซึ่งหากผู้ส่งสารมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจที่ดี จะส่งผลให้ผู้รับสารเข้าใจวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะสื่อความหมายอย่างถูกต้องและเหมาะสมกับบริบทงาน อย่างไรก็ตาม สำหรับในแวดวงของการทำงานธุรกิจนั้น การมีทักษะการพูดภาษาอังกฤษที่ดียังคงขาดแคลน บริษัทต่างๆ ต้องการผู้ที่สามารถโต้ตอบได้อย่างประสบความสำเร็จ และมีส่วนร่วมในการอภิปราย การนำเสนอ และการสัมมนา (Pandey and Pandey, 2014 : 98) ผู้พูดจำเป็นต้องฝึกฝนทักษะการพูดภาษาอังกฤษอย่างมากเพื่อที่จะทำให้ได้ผลงานที่มีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของอาชีวศึกษามีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เข้าใจหลักการใช้ภาษาอังกฤษในงานอาชีพทางธุรกิจ สามารถนำภาษาอังกฤษไปใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารในงานอาชีพทางธุรกิจ รวมถึงการมีเจตคติและกิจนิสัยที่ดีในการใช้ภาษาอังกฤษในงานอาชีพและการศึกษาต่อ เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมและเพิ่มโอกาสในการประกอบอาชีพทางธุรกิจให้กับผู้เรียนมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามความสามารถทางภาษาอังกฤษของนักศึกษาไทยเมื่อเทียบกับมาตรฐานสากลยุโรป (CEFR) ยังมีมาตรฐานต่ำกว่าที่ควรจะเป็น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2562) ซึ่งปัญหาดังกล่าวมีสาเหตุมาจากหลายประการ เช่น สภาพการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ผู้เรียนมีโอกาสนในการฝึกฝนการพูดน้อย และบรรยากาศภายในห้องเรียนเป็นสถานการณ์ที่เคร่งเครียด ผู้เรียนไม่กล้าแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระในภาษาอังกฤษ Juhana (2012 : 101-103) กล่าวถึงปัจจัยบางประการที่เป็นอุปสรรคต่อผู้เรียนในการฝึกฝนการพูดในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ได้แก่ การกลัวการผิดพลาด การรู้สึกเขินอาย การรู้สึกกังวล การขาดความมั่นใจ และการขาดแรงจูงใจ นอกจากนี้ครูผู้สอนส่วนใหญ่ยังคงใช้การสอนแบบดั้งเดิม กล่าวคือการสอนแบบบอกความรู้ และเน้นการท่องจำเพื่อไปใช้ในการสอบ ทำให้เด็กไม่ได้เกิดทักษะที่จำเป็น (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์ และวรวรรณ นิमितพงษ์กุล, 2562 : 56-57) จากปัญหาดังกล่าวนี้ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้ โดยเฉพาะการพูดภาษาอังกฤษ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Apichat and Fatimah (2022 : 22) ที่ได้ศึกษาความยากลำบากของนักเรียนในการเรียนรู้การพูดภาษาอังกฤษ พบว่านักเรียนมีปัญหาในการพูดภาษาอังกฤษเนื่องจากขาดความมั่นใจ มีปัญหาในด้านการออกเสียง ไวยากรณ์ คำศัพท์ ฯลฯ ซึ่งนักเรียนส่วนใหญ่เชื่อว่าสภาพแวดล้อมเป็นปัจจัยหลักที่ทำให้เกิดอุปสรรคในการพูดภาษาอังกฤษ นอกจากนี้ครูอาจเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความสำเร็จของการสอนภาษาอังกฤษในชั้นเรียน เนื่องจากครูผู้สอนที่ไม่ใช่เจ้าของภาษายังคงใช้การสอนโดยเน้นครูเป็นศูนย์กลางให้ความสำคัญกับการสอนไวยากรณ์มากกว่าการฝึกฝนการพูด ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการพูด

ภาษาอังกฤษเมื่อนำไปใช้ในการประกอบอาชีพทางธุรกิจ เนื่องจากวิธีการสอนที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเท่าที่ควร (Putra, 2017 : 3)

จากข้อมูลมาข้างต้น การจัดการเรียนการสอนในยุคศตวรรษที่ 21 ควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพ ดังนั้นในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสำหรับนักศึกษาอาชีวศึกษา จึงควรออกแบบการจัดการเรียนการสอนแบบเชิงรุก (Active Learning) โดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากการศึกษา รูปแบบการจัดการเรียนการสอนต่าง ๆ ผู้วิจัยพบว่างานวิจัยที่ผ่านมาได้มีการนำแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษในห้องเรียน ซึ่งผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน สามารถช่วยกระตุ้นความสนใจ และสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนต้องการที่จะเรียนรู้การพูด และช่วยพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษได้ในทุกระดับชั้นตั้งแต่ระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา ตลอดจนจนระดับอุดมศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ (Gonzalez, 2022; Rofida, 2022; Moreno, 2023) นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ และเกิดการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Ahmed, 2021 : 36)

กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นการนำแนวคิด กลไกของเกมมากระตุ้นผู้เรียนให้มีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ ทำให้เกิดความสนุกสนาน และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งจะมีความแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบใช้เกม (Game-Based Learning) เนื่องจากเกมมิฟิเคชัน ไม่ได้ใช้ตัวเกมในการจัดการเรียนรู้ แต่นำมาเพียงกลไกของเกมเท่านั้น โดยเกมมิฟิเคชันมีวัตถุประสงค์หลักคือ การกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เน้นให้ความสำคัญกับการสะสมคะแนน หรือการให้รางวัลมาเป็นสิ่งจูงใจ (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560) ดังนั้นการนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน จะสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกฝนทักษะอย่างอิสระ ลดความกลัวในการล้มเหลว ทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่สามารถมองเห็นได้ เนื่องจากสามารถวัดผลได้ มีเป้าหมายที่ชัดเจน และได้รับข้อเสนอแนะทันที ส่งผลให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น รู้สึกผูกพัน และอยากที่จะเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีแนวโน้มที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สูง (Best, 2020; Ryan, 2022; Mulkeen, 2018)

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิด หลักการพื้นฐานและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน มาเป็นส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น คะแนนสะสม ระดับชั้น ความท้าทาย กระดานผู้นำ ผลสะท้อนกลับ และรางวัล มาประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นความสนใจ

และการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยจำลองสถานการณ์การเรียนรู้เสมือนกับการเล่นเกม ซึ่งผู้เรียนจะได้รับมอบหมายให้ทำภารกิจ ทั้งแบบกลุ่มและรายบุคคล นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำระบบจัดการเรียนการสอน Classcraft ซึ่งเป็นระบบที่ช่วยให้ครูสามารถออกแบบและดำเนินการสอนตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน โดยการเปลี่ยนห้องเรียนเป็นสถานการณ์สมมติ โดยครูผู้สอนจะมีบทบาทในการสร้างเนื้อหา กำหนดภารกิจและเกมการแข่งขันไว้ให้ผู้เรียนปฏิบัติภายในระบบ Classcraft คอยสังเกตพฤติกรรม ให้ความช่วยเหลือ กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนการกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนการเรียนรู้ ขั้นตอนการปฏิบัติภารกิจ ขั้นตอนการประเมิน และขั้นตอนให้รางวัล ซึ่งเป็นจัดการเรียนรู้ที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจให้กับผู้เรียน

แต่อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาค้นคว้างานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องต่างๆ ทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบช่องว่างของงานวิจัย เนื่องจากยังไม่พบงานวิจัยการจัดกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ในบริบทการสอนภาษาอังกฤษธุรกิจของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงในประเทศไทย และเนื่องจากกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันมีความน่าสนใจ และสอดคล้องกับปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของผู้เรียน ซึ่งสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75
2. เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดย
 - 2.1 เพื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ หลังเรียน กับเกณฑ์ ร้อยละ 75
 - 2.2 เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาตามกระบวนการของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ 30000-1207 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้วิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ 30000-1207 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก ตำบลในเมือง อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา ที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 1 ห้องเรียน 36 คน ซึ่งได้จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563 หมวดวิชาสมรรถนะแกนกลาง กลุ่มวิชาภาษาต่างประเทศ วิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ 30000-1207 มีเนื้อหาประกอบด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ 1) Job Interview 2) Customer Service 3) Business Trip และ 4) Telephoning

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 4 ชนิด ดังนี้

3.1 กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 4 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง

3.2 แบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

3.3 แบบวัดทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ซึ่งแบ่งการทดสอบออกเป็น 2 ตอน ได้แก่ ตอนที่ 1 เป็นการสอบแบบการสัมภาษณ์ (Interview) และตอนที่ 2 เป็นการสอบแบบการแสดงบทบาทสมมติ (Role-play) มีลักษณะการให้คะแนนแบบ Rubric score ตาม

แนวคิดของการประเมินทักษะภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของ Cambridge Assessment English, (n.d.) ประกอบด้วยองค์ประกอบในการให้คะแนน 4 ด้าน ได้แก่ 1) ไวยากรณ์และคำศัพท์ 2) การจัดการระดับข้อความ 3) การออกเสียง และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์

3.4 แบบบันทึกภาคสนาม ในการศึกษาพฤติกรรมของนักศึกษาที่เกิดขึ้นระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทั้ง 5 ขั้นตอน ซึ่งประเด็นและขอบข่ายพฤติกรรมในการสังเกตเป็นไปตามองค์ประกอบของทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ

4. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

4.1 วิเคราะห์ข้อมูลความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

4.2 หาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ตามเกณฑ์ 75/75 ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากสูตร E_1/E_2 (รัตนะ บัวสนธ์, 2564 : 87-88)

4.3 เปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง หลังเรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ กับเกณฑ์ร้อยละ 75 โดยใช้สถิติ t-test แบบ one sample

4.4 วิเคราะห์ผลที่ได้จากการบันทึกระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุป อ่างอิงบรรยายข้อมูลที่จำแนกได้ไปสู่ข้อมูลทั้งหมดในเอกสาร

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการสร้างและประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

1.1 ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ทำให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมี 5 ขั้นตอน คือ 1) การกระตุ้นความสนใจ 2) การเรียนรู้ 3) การปฏิบัติภารกิจ 4) การประเมิน 5) การให้รางวัล ซึ่งผลการตรวจสอบความเหมาะสมตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน พบว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีโดยมีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.61) และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.48)

1.2 ผลการประเมินประสิทธิภาพ โดย 1) การประเมินประสิทธิภาพแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1) เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของเนื้อหา ภาษา และเวลา กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก จำนวน 3 คน พบว่าคำศัพท์ประโยคและไวยากรณ์มีความยาก นักศึกษาไม่เข้าใจคำสั่งในบางกิจกรรมทำให้ทำงานไม่สำเร็จตามวัตถุประสงค์ และไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายสำเร็จตามเวลาที่กำหนด จากนั้นจึงปรับปรุงแก้ไข 2) การประเมินประสิทธิภาพแบบกลุ่มเล็ก (1:3) โดยทดลองใช้กับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 2 วิทยาลัยอาชีวศึกษาพิษณุโลก จำนวน 9 คน โดยผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้เท่ากับ 79.17/77.50 แสดงรายละเอียดดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงผลการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ตามเกณฑ์ 75/75

ร้อยละของค่าเฉลี่ยระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้				ร้อยละของคะแนนจากการทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ
ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	77.50
76.11	78.33	80.56	81.67	
ประสิทธิภาพกระบวนการ = 79.17				ประสิทธิภาพผลลัพธ์ = 77.50
$E_1/E_2 = 79.17/77.50$				

จากตารางที่ 1 พบว่า กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีประสิทธิภาพของกระบวนการ (E_1) เท่ากับ 79.17 และมีประสิทธิภาพผลลัพธ์ (E_2) เท่ากับ 77.50 ดังนั้นผลการประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน จึงเป็นไปตามเกณฑ์ 75/75 ที่กำหนดไว้

2. ผลการทดลองใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

2.1 ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ กับเกณฑ์ร้อยละ 75 หลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

ตารางที่ 2 แสดงผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ กับเกณฑ์ร้อยละ 75 กับคะแนนสอบหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	\bar{X}	S.D.	Mean	t	p
หลังเรียน	36	40	31.25	3.33	78.13	2.25 *	0.0154

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 พบว่าทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีค่าเฉลี่ย (\bar{X}) เท่ากับ 31.25 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 78.13 และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนประเมินหลังเรียนกับเกณฑ์ พบว่าคะแนนทดสอบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สูงกว่าเกณฑ์อย่างน้อยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5

2.2 ผลการศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักศึกษาจากการทำกิจกรรมต่างๆ จากองค์ประกอบของทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยใช้บันทึกภาคสนาม ผลปรากฏว่า 1) ไวยากรณ์และคำศัพท์ นักศึกษานำความรู้และทักษะจากชั้นการเรียนรู้มาใช้ในการสร้างบทสนทนาให้ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์และใช้คำศัพท์ที่เหมาะสมกับบริบททางธุรกิจ 2) การจัดระดับข้อความ นักศึกษาสามารถพูดโต้ตอบกับครูผู้สอน โดยเชื่อมโยงคำศัพท์ ประโยค พูดได้อย่างตรงประเด็น ไม่ซับซ้อน มีความลื่นและการพูดช้าลดลง 3) การออกเสียง นักศึกษาพูดออกเสียงคำศัพท์และประโยคในบทสนทนา การออกเสียงเน้นหนัก - เบา และการออกเสียงสูง - ต่ำ ถูกต้องตามหลักการออกเสียง และ 4) การมีปฏิสัมพันธ์ นักศึกษาใช้น้ำเสียงในการพูดให้เหมาะสม และพูดโต้ตอบบทสนทนาอย่างต่อเนื่อง

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีประเด็นในการอภิปราย ดังนี้

1. ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ที่ผู้วิจัยได้พัฒนาขึ้น ซึ่งผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ 3 คน โดยการตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ มีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$, S.D. = 0.61) และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีภาพรวมความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.48) เนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบเพื่อให้ได้กิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับการเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนที่ 1 การกระตุ้นความสนใจ ขั้นตอนที่ 2 การเรียนรู้ ขั้นตอนที่ 3 การปฏิบัติภารกิจ ขั้นตอนที่ 4 ขั้นตอนการประเมิน และขั้นตอนที่ 5 การให้รางวัล ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ผู้วิจัยเริ่มจากศึกษาสภาพปัญหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจในระดับอาชีวศึกษา จากนั้นพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ โดยในกระบวนการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้

- 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้และรายวิชาภาษาอังกฤษธุรกิจ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2563
- 2) ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดของการสอนภาษาอังกฤษธุรกิจที่เหมาะสมต่อการเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ซึ่งมีเป้าหมายในการกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจให้นักศึกษามีส่วนร่วมกับการเรียนรู้และการเกิดพฤติกรรมที่พึงประสงค์
- 3) ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดดังกล่าวมาออกแบบเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง และสร้างแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จำนวน 4 แผน
- 4) ผู้วิจัยนำกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นไปทดลองใช้กับนักศึกษา เพื่อหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีประสิทธิภาพ 79.17/77.50 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงกับเกณฑ์ร้อยละ 75 เท่ากับ 78.13 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่านักศึกษามี

ทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสูงขึ้น ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ Ahmed (2021) ได้ออกแบบโปรแกรมเกมมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน EFL ระดับมัธยมศึกษา พบว่าการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันช่วยพัฒนาทักษะการพูด และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียน กระตุ้นนักเรียนให้มีส่วนร่วมกับกิจกรรม และการทำแบบฝึกหัดที่หลากหลายช่วยให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะมากพอที่จะนำไปปรับปรุงความรู้ของตนเอง นอกจากนี้การใช้เกมมิฟิเคชันถือเป็นกิจกรรมที่สร้างแรงจูงใจ เนื่องจากมีองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน อันประกอบด้วย คะแนนสะสม ความท้าทาย ระดับชั้น กระดานผู้นำ รางวัล และผลสะท้อนกลับ เป็นตัวช่วยในการกระตุ้นให้นักศึกษามีส่วนร่วมกับการเรียนรู้ มีโอกาสในการฝึกฝนหลายครั้งทักษะผ่านการทำแบบฝึกหัดและกิจกรรม ทำให้นักศึกษาความรู้ ประสบการณ์ และทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจอย่างเต็มที่ ตามคำกล่าวของ ภาสกร ไหลสกุล (2557) ที่ได้อธิบายถึงหลักการขับเคลื่อนด้วยเกม ซึ่งเป็นองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันว่าเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ที่ถูกขับเคลื่อนโดยการเล่นเกมที่ก็คือความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการได้รับรางวัลตอบแทน การประสบความสำเร็จ ทำให้นักศึกษามีแรงจูงใจ ความกระตือรือร้นในการทำงาน และมีส่วนร่วมกับกิจกรรมการเรียนรู้ นำไปสู่การพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจของนักศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ Moreno (2023) ได้ใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์การสอน เพื่อพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า การใช้เกมมิฟิเคชันเป็นกลยุทธ์ในการสอนที่มีประสิทธิภาพในการจูงใจให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษ โดยการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ของเกม เช่น ระบบคะแนน และกระดานผู้นำ ซึ่งสามารถทำให้นักเรียนเรียนรู้ถึงความสำคัญและมองเห็นความก้าวหน้าในการพัฒนาทักษะการพูดของตนเอง นำไปสู่การมีแรงจูงใจและความกระตือรือร้นที่เพิ่มขึ้น ดังนั้นการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูด ทำให้การเรียนภาษาสนุกสนาน ให้อิสระแก่นักศึกษา และส่งเสริมสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เชิงบวก

องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษา

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจ ของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พบว่าหลังจากการสิ้นสุดการจัดการจัดกิจกรรมแล้ว นักศึกษามีการพัฒนาทักษะการพูดภาษาอังกฤษเชิงธุรกิจสูงขึ้นทั้งในด้านคำศัพท์และไวยากรณ์ การจัดการภาษาระดับข้อความ การออกเสียง และการมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะในการพัฒนากิจกรรมต่อไปโดยการที่ให้ครูผู้สอนควรให้คำแนะนำและผลสะท้อนกลับแก่นักศึกษาตลอดการดำเนินกิจกรรม เพื่อให้นักศึกษานำไปใช้ใน

การปรับปรุงการเรียนรู้ของในกิจกรรมถัดไป ควรอธิบายเป้าหมาย ภารกิจ เงื่อนไขการผ่านภารกิจ การได้รับคะแนนสะสม รวมถึงการเลื่อนลำดับชั้นของนักศึกษาให้ชัดเจน เพื่อให้ นักศึกษามีความเข้าใจที่ตรงกัน และเลือกใช้องค์ประกอบของเกมที่มีความหลากหลายมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้กิจกรรมมีความน่าสนใจ และช่วยกระตุ้นให้นักศึกษาเกิดแรงจูงใจในการทำกิจกรรม

เอกสารอ้างอิง

- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. สืบค้น 10 กันยายน 2565, จาก <https://touchpoint.in.th/gamification/>
- ภาสกร ไหลสกุล. (2557). *Gamification เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม*. สืบค้น 10 กันยายน 2565, จาก <https://tednet.wordpress.com/2014/05/19/gamification-เปลี่ยนโลกให้เป็นเกม/>.
- 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 : สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์ และวรวรรณ นิमितพงษ์กุล. (2562). *สอนสร้างสรรค์ เรียนสนุก ยุค4.0+* กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- วิเชียร วิทยอุดม. (2551). *การสื่อสารทางธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: ธนอักษรพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา. (2560). *แผนพัฒนาการอาชีวศึกษา พ.ศ. 2560-2579*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา.
- 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.
- 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/>
- 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
- 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>
- 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>
- Macmeekin, M. (2013). *Please, I need you to participate*. Retrieved 10 September 2022, from <https://anethicalisland.wordpress.com/2013/03/28/please-i-need-you-to-participate>
- 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/>
- 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>
- 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.