



การ

พัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการ เรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

ชฎาภรณ์ บัวชุม^{1*} วราภรณ์ ไทมา²

รับบทความ: 19 สิงหาคม 2568 แก้ไขบทความ: 23 ตุลาคม 2568 ตอรับบทความ: 28 ตุลาคม 2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน 2) เปรียบเทียบความสามารถการเขียนภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) เปรียบเทียบความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้กับเกณฑ์ร้อยละ 70 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น กลุ่มเป้าหมายเป็นนักเรียนแผนการเรียนภาษาฝรั่งเศสระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 4 แผน 2) แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศส โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนจากกระทรวงศึกษาธิการฝรั่งเศสเพื่อวัดความสามารถทางการเขียน มีค่าความยาก เท่ากับ 0.785 มีค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.947 3) แบบประเมินความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ ผลการวิจัยพบว่า 1) การออกแบบการจัดการเรียนรู้ มี 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1.1 กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ 1.2 นำเข้าสู่บทเรียนด้วยเกมและกิจกรรม 1.3 จัดทีม 1.4 ดำเนินกิจกรรมเกมและฝึกทักษะการเขียน 1.5 แข่งขัน และ 1.6 สรุปบทเรียน 2) ความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากค่าเฉลี่ยก่อนเรียน 6.33 เป็น 12.30 หลังเรียน 3) นักเรียนทั้ง 20 คน (ร้อยละ 100) มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนร้อยละ 82 และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนนี้ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ เทคนิค TGT ความสามารถทางการเขียน ภาษาฝรั่งเศส

¹⁻² หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

* อีเมล: chadaporn0109@gmail.com

The Development of Basic French Writing Ability for Mattayomsuksa 5 Students Using a Cooperative Learning Model with TGT Technique Combined with Gamification Techniques

Chadaporn Buachum ^{1*}
Waraporn Thaima ²

Abstract

The purposes of this research were to: 1) design a collaborative learning model using the Teams-Games-Tournament (TGT) technique combined with gamification, 2) compare students' French writing ability before and after implementing the learning activities, 3) compare students' post-learning French writing ability against a 70% proficiency criterion, and 4) study students' satisfaction with the TGT collaborative learning model combined with gamification. This research employed a pre-experimental research design. The target group consisted of 20 Mattayomsuksa 5 students from the French language program. The instruments for collecting data were : 1. four lesson plans, 2. a French writing ability test, which employed the scoring criteria established by the French Ministry of National Education to assess writing ability. The test had a difficulty index (p) of 0.785 and a reliability coefficient of 0.947. The reliability of the test was determined using the Inter-rater Reliability method and 3. a satisfaction questionnaire. The statistics used for data analysis were percentage, mean, standard deviation, and relative gain scores. The research results found that: 1) the designed learning model consisted of six steps: 1. setting learning goals and objectives 2. introducing the lesson with games and activities 3. forming teams 4. conducting games and writing skill practice 5. holding competitions and 6. summarizing the lesson. 2) Students' French writing ability improved from a pre-test mean score of 6.33 to a post-test mean score of 12.30. 3) All 20 students (100%) achieved scores above the 70% criterion, with an average post-test score of 82%. And 4) Students expressed the highest level of satisfaction with this teaching model.

Keywords: Cooperative learning model, TGT technique, Writing ability, French

¹⁻² Master of Education Program in Learning and Teaching Innovation, Graduate College of Management, Sripatum University

* Email: chadaporn0109@gmail.com

บทนำ

ประเทศไทยตระหนักถึงความสำคัญของภาษาต่างประเทศในการพัฒนาศักยภาพผู้เรียนในโลกยุคปัจจุบันที่มีการเชื่อมโยงอย่างไร้พรมแดน ดังนั้น กระทรวงศึกษาธิการ จึงได้กำหนดให้ภาษาฝรั่งเศสเป็นหนึ่งในภาษาต่างประเทศที่สองที่นักเรียนสามารถเลือกเรียนได้ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 และฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะด้านภาษาต่างประเทศให้เป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารและพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้ ภาษาฝรั่งเศสถือเป็นภาษาที่มีความสำคัญในระดับโลก เนื่องจากเป็นภาษาทางการในองค์การระหว่างประเทศหลายแห่ง เช่น สหประชาชาติ (UN) สหภาพยุโรป (EU) และองค์การยูเนสโก (UNESCO) (Cummins, 2021) และมีผู้ใช้กว่า 300 ล้านคนในกว่า 29 ประเทศทั่วโลก (Richards & Rodgers, 2022) ดังนั้น การเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการสื่อสาร เปิดโอกาสทางเศรษฐกิจ การทูต วัฒนธรรม และเป็นภาษาที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาและการทำงานในระดับนานาชาติ

อย่างไรก็ตาม แม้ประเทศไทยจะมีการบรรจุในหลักสูตรและตระหนักถึงความสำคัญของภาษาฝรั่งเศส แต่การจัดการเรียนการสอนภาษาฝรั่งเศสในประเทศไทยยังคงประสบปัญหา โดยเฉพาะอย่างยิ่งทักษะการเขียนซึ่งเป็นทักษะที่นักเรียนไทยมักประสบปัญหามากที่สุด (ชลธิชา ทิพย์ดวงตา และคณะ, 2561) ปัญหาหลักที่พบบ่อยได้แก่ การเขียนประโยคไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์ เช่น การผันกริยาตามเพศและพจน์ที่ซับซ้อน การใช้โครงสร้างประโยคไม่ครบถ้วน รวมถึงการใช้คำศัพท์และสำนวนที่ไม่เหมาะสม (นันทนิช ฐปจักษ์ และคณะ, 2559) นอกจากนี้การจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายที่ขาดกิจกรรมกระตุ้นความสนใจ (สุมิตรา อังวัฒนกุล, 2564) ยังส่งผลให้นักเรียนเบื่อหน่ายและขาดแรงจูงใจในการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศส

จากการสังเกตการเรียนการสอนของผู้วิจัยในรายวิชาภาษาฝรั่งเศสระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 และ 5 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา ซึ่งเป็นโรงเรียนมัธยมขนาดใหญ่พิเศษในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษากรุงเทพมหานคร เขต 2 พบว่านักเรียนส่วนใหญ่มีปัญหาการเขียนภาษาฝรั่งเศสที่ผิดโครงสร้างไวยากรณ์ เช่น ขาดประธาน กริยา คำเชื่อม หรือคำขยาย ทำให้ไม่สามารถสื่อความได้ครบถ้วน นอกจากนี้ ผลการประเมินแบบฝึกหัดการเขียนและการสอบกลางภาคและปลายภาคในภาคเรียนที่ผ่านมา พบว่านักเรียนกว่าร้อยละ 70 มีคะแนนต่ำกว่าระดับร้อยละ 60 ในส่วนของทักษะการเขียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของผู้วิจัยว่า นักเรียนยังขาดพื้นฐานการเขียนและมีความสับสนด้านไวยากรณ์อย่างชัดเจน ปัญหาดังกล่าวสะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาการเรียนการสอนที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนมากยิ่งขึ้น เพื่อกระตุ้นแรงจูงใจและพัฒนาทักษะการเขียนอย่างยั่งยืน นอกจากนี้การสอนส่วนใหญ่ใช้การบรรยาย ซึ่งการเรียนการสอนรูปแบบนี้ยังไม่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นได้เพียงพอ ส่งผลให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายขาดความกระตือรือร้นและแรงจูงใจที่เพียงพอในการฝึกฝนทักษะที่ต้องการความแม่นยำและซับซ้อนอย่างการเขียน

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นว่าปัญหาการเขียนภาษาฝรั่งเศสมีความสำคัญที่ควรได้รับการพัฒนา เพื่อที่จะพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนให้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะใช้นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยการบูรณาการระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค Teams-Games-Tournament (TGT) ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันมาใช้เป็นแนวทางแก้ปัญหา ซึ่งทั้งสองแนวทางมีความเชื่อมโยงและเสริมประสิทธิภาพซึ่งกันและกัน การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Cooperative Learning) เป็นแนวคิดที่ได้รับการพัฒนาโดย Slavin (1987) และได้รับการยอมรับว่ามีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของผู้เรียน การเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยให้ผู้เรียนสามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ฝึกฝนการคิดวิเคราะห์ และพัฒนาทักษะทางภาษาได้ดียิ่งขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นเทคนิคหนึ่งของการเรียนรู้แบบร่วมมือที่ได้รับความนิยม โดยมีรูปแบบการเรียนรู้ที่นักเรียนจะทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มเพื่อแข่งขันวิชาการกันระหว่างกลุ่มเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน และการเรียนรู้จากเพื่อน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกและท้าทายมากขึ้น เทคนิค TGT ประกอบด้วย องค์ประกอบหลัก 5 ส่วน ได้แก่ (1) การนำเสนอเนื้อหา (Class Presentation) ครูนำเสนอบทเรียน (2) การจัดกลุ่มทีม (Teams) นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มย่อย 4-5 คนที่มีความสามารถหลากหลาย (3) การเรียนรู้ร่วมกัน (Team Study) สมาชิกในทีมช่วยเหลือกันเตรียมตัวสำหรับการแข่งขัน (4) การแข่งขันทางวิชาการ (Tournament) นักเรียนจากแต่ละทีมที่มีความสามารถใกล้เคียงกันมาแข่งขันที่โต๊ะทัวร์นาเมนต์ และ (5) การให้รางวัลและการยอมรับ (Team Recognition) ทีมที่ได้คะแนนสูงสุดจะได้รับการยกย่องเชิดชู การทำงานเป็นทีมจะกระตุ้นให้ผู้เรียนช่วยเหลือกันและกัน ทำให้การเรียนรู้ไม่น่าเบื่ออีกต่อไป (Slavin, 1987) งานวิจัยของ Johnson and Johnson (2019) พบว่าการเรียนรู้แบบร่วมมือช่วยพัฒนาทักษะการเขียนของผู้เรียนภาษาต่างประเทศได้อย่างมีนัยสำคัญ เมื่อผสมผสานกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งคือการนำกลไกและองค์ประกอบของเกมมาประยุกต์ใช้ในบริบทการศึกษา เช่น การให้คะแนน (Points) การจัดอันดับ (Leaderboards) เหรียญรางวัล (Badges) และความท้าทาย (Challenges) (Kapp, 2012) งานวิจัยของ Huang and Soman (2013) แสดงให้เห็นว่า การนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศช่วยเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของนักเรียน ส่งผลให้มีการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างมีนัยสำคัญ อีกทั้งงานวิจัยหลายงานพบว่าการใช้เกมมิฟิเคชันสามารถเพิ่มแรงจูงใจและความสนุกสนานในการเรียนรู้ และทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมทางภาษามากขึ้น (Kapp, 2012) ความสำคัญของการบูรณาการทั้งสองเทคนิคนี้อยู่ที่การเสริมประสิทธิภาพซึ่งกันและกัน ซึ่งจะช่วยเสริมจุดแข็งของแต่ละเทคนิคให้โดดเด่นยิ่งขึ้น โดยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มุ่งเน้นการทำงานร่วมกันเป็นทีมและการแข่งขันในเชิงบวก ขณะที่เทคนิคเกมมิฟิเคชันเพิ่มความสนุกสนานและแรงจูงใจผ่านการแข่งขัน การให้รางวัล และการสะสมคะแนนระหว่างทำกิจกรรมต่างๆ การรวมกันของทั้งสองแนวทางจะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสฝึกฝนการเขียนภาษาฝรั่งเศสในบริบทที่สนับสนุนทั้งการทำงานเป็นทีมอย่างกระตือรือร้นและไม่รู้สึกเบื่อหน่าย กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างแข็งขัน สร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีชีวิตชีวา งานวิจัยของ Dichev and Dicheva (2017) ได้

ยืนยันว่า การบูรณาการการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนในการเรียนภาษาต่างประเทศ

ด้วยเหตุผลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความมุ่งหมายที่จะพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนแผนการเรียนภาษาฝรั่งเศสชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนได้ดีขึ้น และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอนวิชาภาษาฝรั่งเศสมากขึ้น อันจะเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับการพัฒนาทักษะภาษาฝรั่งเศสในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน หลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน

วรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

แบบร่วมมือเทคนิค TEAMS - GAMES – TOURNAMENT (TGT)

Slavin (1987) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT เป็นการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือที่แบ่งผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย 4–6 คน โดยความสามารถ (เก่ง ปานกลาง อ่อน) ตามอัตราส่วนที่กำหนด เช่น 1:2:1 สมาชิกภายในกลุ่มจะเรียนรู้และฝึกฝนร่วมกัน จากนั้นเข้าร่วมการแข่งขันเชิงวิชาการแบบตัวต่อตัวกับสมาชิกจากกลุ่มอื่นที่มีระดับความสามารถใกล้เคียงกัน คะแนนที่ได้จากการแข่งขันของสมาชิกจะถูกรวมเป็นคะแนนรวมของทีม ทีมที่ทำคะแนนสูงสุดจะชนะและได้รับรางวัล นอกจากนี้ สุนิสา บุตรกัณหา และปริญ ทนันทชัยบุตร (2559) ได้ศึกษาและสรุปไว้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ TGT เป็นเทคนิคหนึ่งของการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนในกลุ่มที่มีความสามารถต่างกันทำงานและศึกษาร่วมกันจนทุกคนบรรลุเป้าหมายเดียวกัน สมาชิกจะมีปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยน อภิปราย และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โดยผู้เรียนเก่งจะช่วยอธิบายให้ผู้เรียนที่อ่อนกว่าเข้าใจ หลังจากฝึกฝนแล้วจะมีการแข่งขันตอบปัญหาเพื่อสะสมคะแนนเป็นคะแนนรวมของกลุ่ม เพื่อให้ทุกคนมีส่วนร่วมและยอมรับซึ่งกันและกัน

เทคนิคเกมมิฟิเคชัน

Kapp (2012) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นการประยุกต์องค์ประกอบหลักของเกมในบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อตอบสนองแรงจูงใจและความต้องการพื้นฐานของผู้เรียน นอกจากนี้ Buckley et al. (2016) ได้ศึกษาและสรุปไว้ว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นการประยุกต์รูปแบบเกมและปัจจัยของเกมกับกิจกรรมจริงเพื่อกระตุ้นพฤติกรรมให้บรรลุเป้าหมาย อีกทั้งยังมี รัตนา กลิ่นจ้อย (2565) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการใช้ องค์ประกอบของเกมเชิงระบบ (แต้มสะสม ระดับชั้น การกิจ รางวัลกระดานผู้นำ และการแข่งขัน) เพื่อสร้าง ประสบการณ์การเรียนรู้ที่สนุก ทำทาย และมีแรงจูงใจ

การเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้น

ทวิวรรณ คณนาม และ กันยารัตน์ สอนสุภาพ (2566) อธิบายว่า การเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้น หมายถึง การใช้ภาษาในลักษณะที่ง่าย ไม่มีความซับซ้อน เพื่อถ่ายทอดความคิด ประสบการณ์ และอารมณ์ ของผู้เขียนไปสู่ผู้อ่านในรูปแบบลายลักษณ์อักษร ลักษณะเด่นของการเขียนในระดับเบื้องต้นคือการเน้น ประโยคความเดียว (Phrase simple) ที่มีใจความเพียงหนึ่งเดียว และมีความหมายสมบูรณ์ ซึ่งโดยทั่วไป ประกอบด้วย ประธาน (Sujet) กริยา (Verbe) และ กรรม (Complément d'objet) หรืออาจไม่มีกรรม มารองรับก็ได้ การเขียนในระดับนี้เน้นการสื่อความหมายอย่างถูกต้อง ชัดเจน และตรงประเด็น โดยใช้ถ้อยคำ ที่กระชับ ไม่ฟุ่มเฟือย และเลือกใช้คำที่มีความหมายครอบคลุมเพียงพอ การสื่อสารจึงมีความสละสลวยแม้จะ อยู่ในระดับพื้นฐาน เช่น การกรอกแบบฟอร์ม การจดบันทึก หรือการบรรยายตนเอง บุคคลอื่น หรือ สถานการณ์ต่าง ๆ

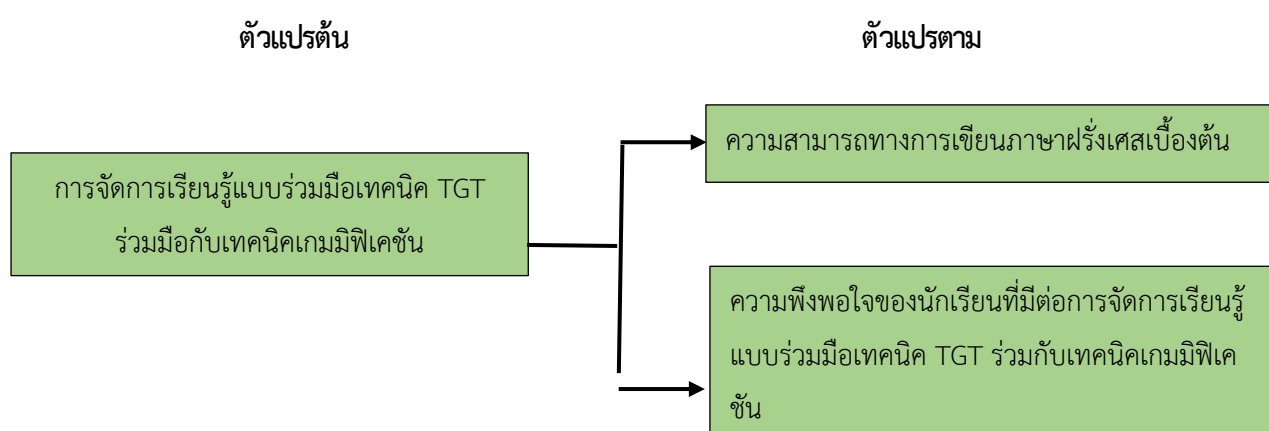
ความพึงพอใจ

สุนิสา เกาะอ้อม (2562), อุทุมพร มาโยม และ กาญจนา วิชญูปกรณ์ (2565) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นภาวะหรือระดับความรู้สึกที่เกิดจากทัศนคติและประสบการณ์ส่วนบุคคล ในทางบวก การได้รับการเอาใจใส่ ความยินดี และความสำเร็จตามความคาดหวัง นอกจากนี้ พัฒนา พรหมณีและคณะ (2563), ทวิวรรณ คณนาม และ กันยารัตน์ สอนสุภาพ (2566) ได้ศึกษาและสรุปไว้ว่า ความพึงพอใจเกิดจาก แรงจูงใจภายในที่ผลักดันให้เกิดความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ เมื่อได้รับการตอบสนองความต้องการและ ความคาดหวังตามเป้าหมายของแต่ละบุคคล

ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT มาผสมผสานกับเทคนิค เกมมิฟิเคชันเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพราะตอบสนองทั้งความต้องการทางการเรียนรู้ ความสนุกสนาน สร้างแรงจูงใจและ ประสบการณ์เชิงบวก เพิ่มความพึงพอใจในการเรียนและการพัฒนาทักษะสังคมไปพร้อมกัน

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยเรื่องการพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดการวิจัยตามแนวคิด หลักการ ทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (รัตนา บุตรอุดม, 2559; นวรัตน์ สุขวัฒนาสินธิ์, 2560; Slavin, 1987; Kapp, 2012) มากำหนดเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองขั้นต้น (Pre-Experimental Design) ด้วยเทคนิค One – Group Pretest – Posttest Design กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนแผนการเรียนฝรั่งเศส โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2568 (อ้างอิงจากงานทะเบียนวัดผล เว็บไซต์โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา, 2568) จำนวน 20 คน ใช้วิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง

การรวบรวมข้อมูล เครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างเดือนพฤษภาคม ถึง มิถุนายน 2568 โดยมีขั้นตอนดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การทดสอบก่อนการเรียนรู้ (Pre-test)

ผู้วิจัยวัดความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสในนักเรียนกลุ่มเป้าหมายก่อนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นที่เป็นข้อสอบอัตนัย 1 ข้อ เพื่อประเมินระดับความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนและเปรียบเทียบผลการพัฒนาหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน โดยผู้วิจัยเป็นคนตรวจข้อสอบของนักเรียนกลุ่มเป้าหมายจำนวน 20 คน

ขั้นตอนที่ 2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ผู้วิจัยดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชันที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 แผนการจัดการเรียนรู้ แผนละ 4 ชั่วโมง โดยใช้เวลาเรียนรวม 16 ชั่วโมง แต่ละแผนการจัดการเรียนรู้จะการบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชันทั้ง 2 เทคนิคเข้าด้วยกัน ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดความรู้ ทักษะ หรือพฤติกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาและตั้งเป้าหมายของเกม ได้แก่ กระตุ้นแรงจูงใจ พัฒนาทักษะการเขียนหรือความร่วมมือในทีม ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียนและชั้นสอน โดยใช้เกม กิจกรรมทบทวน หรือมัลติมีเดีย เพื่อเชื่อมโยงความรู้เดิมสู่เนื้อหาใหม่ และแนะนำระบบคะแนน กระดานผู้นำเพื่อสร้างแรงจูงใจ และนำเสนอเนื้อหา ครูอธิบายบทเรียนผ่านกิจกรรม Active Learning แทรกกลไกเกม ได้แก่การสะสมคะแนน (Points) และกระดานผู้นำ ขั้นที่ 3 จัดทีม แบ่งกลุ่มนักเรียนกลุ่มละ 4 คน คละนักเรียนที่มีความสามารถเก่ง ปานกลาง และอ่อน เพื่อให้สมาชิกร่วมกันปฏิบัติกิจกรรมและเตรียมความพร้อมที่จะเข้าแข่งขัน ขั้นที่ 4 ดำเนินกิจกรรมเกมและขั้นทำแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ และการเขียนเป็นประโยค ขั้นที่ 5 ขั้นการแข่งขัน เป็นการแข่งขันตอบคำถามจากเนื้อหาที่ผู้เรียนเรียนรู้เพื่อฝึกฝนทักษะการเขียนสะกดคำ เขียนเป็นประโยค ให้แต่ละทีมจะส่งตัวแทน 1 คนมาแข่งขัน โดยยึดหลักนักเรียนที่มีความสามารถทัดเทียมกัน คือ นักเรียนเก่งของแต่ละทีมแข่งขันกัน นักเรียนปานกลางแต่ละทีมแข่งขันกันและนักเรียนอ่อนแข่งขันกัน คะแนนของแต่ละคนมารวมเป็นคะแนนของทีมเพื่อให้ นักเรียนแข่งขันกับตนเอง และขั้นที่ 6 ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน สะท้อนผลการเรียนรู้ ประกาศผลทีมที่ได้คะแนนสูงสุด พร้อมมอบรางวัลและคำชื่นชม

ขั้นตอนที่ 3 การทดสอบหลังการเรียนรู้ (Post-test) และการทำแบบประเมินความพึงพอใจ

เมื่อสิ้นสุดกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามการทดลองแล้ว ผู้วิจัยดำเนินการทดสอบความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสด้วยแบบทดสอบชุดเดียวกับที่ใช้ในการทดสอบก่อนการเรียนรู้ จำนวน 1 ข้อ

ขั้นตอนที่ 4 การวิเคราะห์และเปรียบเทียบผลการทดสอบ

ผู้วิจัยนำผลการทดสอบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มาวิเคราะห์และเปรียบเทียบเพื่อประเมินความแตกต่างและพัฒนาความสามารถทางการเขียน โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชนิด ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิค เกมมิฟิเคชัน ประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ ขั้นที่ 2 นำเข้าสู่บทเรียนและขั้นสอน โดยใช้เกม กิจกรรมทบทวน ขั้นที่ 3 จัดทีม ขั้นที่ 4 ดำเนินกิจกรรมเกมและขั้น ทำแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ และการเขียนเป็นประโยค ขั้นที่ 5 แข่งขัน และขั้นที่ 6 สรุป จำนวน 4 แผน ที่ได้รับการตรวจสอบความเหมาะสมของคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนภาษาฝรั่งเศส ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน และผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและ ประเมินผลการศึกษา โดยแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 4 แผน มีค่าเฉลี่ยรวม $\bar{X}$ เท่ากับ 4.53 ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.26 ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด การแปลผลระดับความเหมาะสมเป็นไป ตามเกณฑ์การประเมินของบุญชม ศรีสะอาด (2560) ที่กำหนดว่าค่าเฉลี่ยระหว่าง 4.51 – 5.00 หมายถึง มี ความเหมาะสมในระดับมากที่สุด

2. แบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศส ซึ่งเป็นแบบทดสอบอัตนัย 1 ข้อ 15 คะแนน โดยมีสถานการณ์ดังนี้ นักเรียนกำลังเข้าร่วมโครงการแลกเปลี่ยนนักเรียนที่ประเทศฝรั่งเศส ให้ นักเรียนเขียนอีเมลถึงเพื่อนชาวไทยเพื่อเล่าถึงชีวิตของนักเรียนปัจจุบันในประเทศฝรั่งเศส โดยมีความยาว อย่างน้อย 80 คำ โดยเนื้อหาที่ต้องเขียนประกอบด้วย การเขียนบรรยายเพื่อนสนิทที่สุดในประเทศฝรั่งเศส การเขียนบรรยายห้องเรียนในประเทศฝรั่งเศส การเขียนบรรยายชีวิตประจำวันในประเทศฝรั่งเศส และการ เขียนเล่าวันหยุดที่ชอบที่สุดในประเทศฝรั่งเศส โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนจากกระทรวงศึกษาธิการฝรั่งเศส (France Éducation internationale, 2022) เพื่อวัดความสามารถทางการเขียน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน 5 ด้าน ดังนี้ 1. การตอบโจทย์ของงานเขียน 2. ความต่อเนื่องและความเชื่อมโยงของเนื้อหา 3. ความเหมาะสม ของภาษาต่อสถานการณ์ทางสังคม 4. คลังคำศัพท์ที่ใช้ถูกต้องและเหมาะสมกับหัวข้อ 5. ไวยากรณ์และ โครงสร้างประโยค ด้านละ 3 คะแนน รวมทั้งหมด 15 คะแนน โดยนำแบบทดสอบความสามารถทางการเขียน ภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นที่ผ่านการตรวจแก้ไขและการเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาฝรั่งเศสที่มี ประสบการณ์การสอนมากกว่า 10 ปี 3 คน ไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนกลุ่มทดลองซึ่งเป็นชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ บดินทรเดชา จำนวน 11 คน โดยนักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนน เฉลี่ย 11.77 จาก 15 คะแนนเต็ม จากนั้นนำคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียน ภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของกลุ่มทดลองมาคำนวณหาค่าความยากง่าย (P) โดยที่ $p = \text{ดัชนีความยาก (Item Difficulty Index)}$ $\bar{X}$ = คะแนนเฉลี่ยของกลุ่มทดลอง $X_{\max}$ = คะแนนเต็ม (15 คะแนน) $p = \bar{X} / X_{\max}$ $p = 11.77 / 15 = 0.785$ แบบทดสอบจึงมีค่าความยาก (p) เท่ากับ 0.785 (พิชิต ฤทธิ์จรรยา, 2567) ซึ่งอยู่ในระดับ ปานกลางแสดงว่าแบบทดสอบมีความยากที่เหมาะสมสำหรับการวัดความสามารถการเขียนภาษาฝรั่งเศส เบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และมีค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.947 โดยหาความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบโดยใช้วิธี Inter-rater Reliability หรือ ความเชื่อมั่นระหว่างผู้ประเมิน โดยให้

ผู้เชี่ยวชาญด้านภาษาฝรั่งเศส 3 คน ตรวจสอบทดสอบวัดความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนกลุ่มทดลอง 11 คน โดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน ตรวจสอบและให้คะแนนแบบทดสอบชุดเดียวกัน จำนวน 11 ฉบับ อย่างอิสระ โดยไม่ปรึกษากัน ซึ่งค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.947 ซึ่งแสดงว่าแบบทดสอบมีความเชื่อมั่นในระดับสูงมาก สามารถนำไปใช้ในการวัดความสามารถการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นได้อย่างเชื่อถือได้ (Jacob Cohen, 1960 และ Kilem Li Gwet, 2001–2002)

3. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน โดยกำหนดรูปแบบของแบบประเมินความพึงพอใจโดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนที่ 1 เป็นข้อมูลส่วนตัว ส่วนที่ 2 เป็นแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มีข้อความครอบคลุม 4 ด้าน คือ ด้านเนื้อหา ด้านครูผู้สอน ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และ ด้านการวัดผลและประเมินผล จำนวน 15 ข้อ โดยปรับใช้ Likert Scale ที่มีมาตราให้เลือกตอบ 5 ระดับ โดยมีระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ ส่วนที่ 3 เป็นข้อเสนอแนะให้ผู้ตอบแสดงความคิดเห็น โดยมีค่าความสอดคล้องจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน เฉลี่ยอยู่ที่ 0.91

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ 1) Ma copine/ Mon copain (เพื่อนสนิทของฉัน) 2) Ma classe idéale (ห้องเรียนในจินตนาการของฉัน) 3) Ma vie quotidienne (ชีวิตประจำวันของฉัน) 4) Mes vacances préférées (ปิดเทอม/วันหยุดที่ฉันชอบ) มี 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดความรู้ ทักษะ หรือพฤติกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาและตั้งเป้าหมายของเกม เช่น กระตุ้นแรงจูงใจ พัฒนาทักษะการเขียน หรือความร่วมมือในทีม 2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยใช้เกม กิจกรรมทบทวน หรือมัลติมีเดีย 3. ขั้นจัดทีม 4. ขั้นดำเนินกิจกรรมเกมและขั้นทำแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ และการเขียนเป็นประโยค 5. ขั้นการแข่งขัน 6. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน สะท้อนผลการเรียนรู้

ตารางที่ 1 การประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน

แผน	ชื่อแผนการจัดการเรียนรู้	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความเหมาะสม	อันดับ
1	เพื่อนสนิทของฉัน	4.67	0.26	มากที่สุด	1
2	ห้องเรียนในจินตนาการของฉัน	4.50	0.31	มากที่สุด	3
3	ชีวิตประจำวันของฉัน	4.55	0.29	มากที่สุด	2
4	ปิดเทอม/วันหยุดที่ฉันชอบ	4.42	0.17	มาก	4
เฉลี่ย		4.53	0.26	มากที่สุด	

การพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

จากตารางที่ 1 พบว่า ค่าความเหมาะสมของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 4.53, S.D.= 0.26) ซึ่งมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด

วัตถุประสงค์ที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าคะแนนความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นก่อนเรียน ซึ่งก่อนเรียนนั้นนักเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 6.33, S.D.= 2.01) และเมื่อได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วมีค่าเฉลี่ยความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นหลังเรียนเพิ่มขึ้นมาถึง 5.98 โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 12.3, S.D.= 1.69) คิดเป็นร้อยละของพัฒนาสัมพัทธ์เฉลี่ยร้อยละ 68.18 ซึ่งเป็นการเกิดพัฒนาการในระดับสูง

ตารางที่ 2 ผลคะแนนความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสรายบุคคล ก่อนเรียนและหลังเรียน

เลข ที่	คะแนน สามารถ ทางการเขียน (15 คะแนน)		ผลต่าง คะแนน	ร้อยละ พัฒนา การ สัมพัทธ์	ระดับ พัฒนา การ	เลขที่	คะแนน สามารถ ทางการเขียน (15 คะแนน)		ผลต่าง คะแนน	ร้อยละ พัฒนา การ สัมพัทธ์	ระดับ พัฒนา การ
	ก่อน	หลัง					ก่อน	หลัง			
1	8.5	15	6.5	100	สูงมาก	11	6	11	5	55.56	สูง
2	7	12	5	62.5	สูง	12	4	11	7	63.63	สูง
3	8.5	13	4.5	69.23	สูง	13	8.5	15	6.5	100	สูงมาก
4	6	11	5	55.56	สูง	14	4	11	7	63.63	สูง
5	6	11	5	55.56	สูง	15	4	11	7	63.63	สูง
6	5.5	12	6.5	68.42	สูง	16	10	15	5	100	สูงมาก
7	5.5	11	5.5	57.89	สูง	17	8.5	12	3.5	53.84	สูง
8	4	11	7	63.63	สูง	18	8.5	15	6.5	100	สูงมาก
9	5.5	11	5.5	57.89	สูง	19	4	11	7	63.63	สูง
10	4	12	8	72.72	สูง	20	8.5	15	6.5	100	สูงมาก
ค่าเฉลี่ยรวม							6.33	12.30	5.98	68.18	สูง

วัตถุประสงค์ที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100

ตารางที่ 3 ความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

จำนวน นร.	คะแนนเต็ม	คะแนนตาม เกณฑ์ ร้อยละ 70	ค่าเฉลี่ย ร้อยละ หลังเรียน	ค่าเฉลี่ยคะแนน หลังเรียน ($\bar{X}$)	S.D.	จำนวน นร. ผ่านเกณฑ์ (≥ 10.5)	ร้อยละ ที่ผ่าน
20	15	10.5	82	12.3	1.69	20	100

จากตารางที่ 3 พบว่านักเรียนทั้ง 20 คน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีคะแนนเฉลี่ย ($\bar{X}$ = 12.30, S.D. = 1.69) ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 82

วัตถุประสงค์ที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้วิชาภาษาฝรั่งเศส

ประเด็นการวัดความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ		การแปลค่า ระดับ	อันดับ
	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้านเนื้อหา	4.30	0.59	มาก	4
2. ด้านครูผู้สอน	4.76	0.85	มากที่สุด	2
3. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.73	0.84	มากที่สุด	3
4. ด้านการวัดและประเมินผล	4.85	0.93	มากที่สุด	1
เฉลี่ยรวมทั้ง 4 ด้าน	4.70	0.82	มากที่สุด	

จากตารางที่ 4 พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.70, S.D. = 0.82) เรียงลำดับจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}$ = 4.85, S.D. = 0.93) ด้านครูผู้สอน ($\bar{X}$ = 4.76, S.D. = 0.85) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ($\bar{X}$ = 4.73, S.D. = 0.84) ด้านเนื้อหา ($\bar{X}$ = 4.30, S.D. = 0.59) ตามลำดับ

อภิปรายผล

1. ผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ดังนี้ 1. ขั้นกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดความรู้ ทักษะ หรือพฤติกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาและตั้งเป้าหมายของเกม เช่น กระตุ้นแรงจูงใจ พัฒนาทักษะการเขียน หรือความร่วมมือในทีม 2. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน โดยใช้เกม กิจกรรมทบทวน หรือมัลติมีเดีย 3. ขั้นจัดทีม 4. ขั้นดำเนินกิจกรรมเกมและขั้นทำแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ และการเขียนเป็นประโยค 5. ขั้นการแข่งขัน 6. ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน สะท้อนผลการเรียนรู้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Slavin (1987) ที่ระบุว่า TGT ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้อย่างเท่าเทียม และ ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของพรกนก นาคำเกลี้ยง (2566) ที่ยืนยันว่า TGT กระตุ้นการมีส่วนร่วมและพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน รวมถึงงานวิจัยของรัตนากลั่นจ้อย (2565) ที่ชี้ว่าเกมมิฟิเคชันช่วยสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมทักษะภาษา นอกจากนี้งานวิจัยของ Suryono et al. (2023) ยังชี้ว่าการใช้ TGT ทำให้นักเรียนแสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่ดีขึ้น

2. ผลการเปรียบเทียบความสามารถการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ก่อนเรียนกับหลังเรียน พบว่าความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาทักษะทางภาษาของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ พรกนก นาคำเกลี้ยง (2566) ที่รายงานว่าการฝึกภาษาจีนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญหลังเรียนด้วย TGT และเกมมิฟิเคชัน รวมถึงงานวิจัยของ ปญฺชรสมิ์ อินแสง (2565) ที่พบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านคำศัพท์ภาษาอังกฤษหลังเรียนด้วยเกมมิฟิเคชันอยู่ในระดับดี ผลการวิจัยเหล่านี้ชี้ชัดว่าการประยุกต์ใช้ TGT และเกมมิฟิเคชันสามารถยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ

3. ผลการเปรียบเทียบความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันหลังเรียนกับเกณฑ์ร้อยละ 70 พบว่านักเรียนทั้ง 20 คน ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 82 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรกนก นาคำเกลี้ยง (2566) ที่พบว่าการบูรณาการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันช่วยยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์อย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากการเรียนรู้ลักษณะนี้เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม ทำงานเป็นทีม และเรียนรู้ผ่านการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ จึงช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ สร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน และพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีระบบ

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า โดยภาพรวมนักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.70$, S.D. = 0.82) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของพรกนก นาคำเกลี้ยง (2566) ที่พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT อยู่ในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ บุญญฉัตร สังกัดกลาง และ ทรงภพ ขุนมธุรส (2566) ที่รายงานว่าการบูรณาการ TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชันส่งผลให้นักเรียนมีความสุข สนุก และเห็นคุณค่าในการเรียนรู้มากขึ้นทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้ลักษณะดังกล่าวเปิดโอกาสให้นักเรียนทำงานร่วมกันอย่างมีเป้าหมาย มีการแข่งขันเชิงสร้างสรรค์ และได้รับแรงเสริมทางบวก ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดแรงจูงใจในการเรียน เกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตนเอง และมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้มากขึ้น อันเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผู้เรียนเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนและมีความพึงพอใจโดยรวมในระดับสูงสุด

สรุปและข้อเสนอแนะ

1. ผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนกำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดความรู้ ทักษะ

หรือพฤติกรรมที่ต้องการให้ผู้เรียนพัฒนาและตั้งเป้าหมายของเกม เช่น กระตุ้นแรงจูงใจ พัฒนาทักษะการเขียน หรือความร่วมมือในทีม 2) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน โดยใช้เกม กิจกรรมทบทวน หรือมัลติมีเดีย 3) จัดทีม 4) ชี้นำดำเนินกิจกรรมเกมและขั้นทำแบบฝึกทักษะการเขียนสะกดคำ และการเขียนเป็นประโยค 5) ขั้นการแข่งขัน 6) ขั้นสรุป ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน สะท้อนผลการเรียนรู้ ดังนั้นการผสมผสานเทคนิคทั้งสองจึงเป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพสูงในการพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสสำหรับนักเรียนมัธยมปลาย เพราะตอบสนองทั้งความต้องการทางการเรียนรู้ ความสนุกสนาน และการพัฒนาทักษะสังคมไปพร้อมกัน

2. ความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 6.33, S.D. = 2.01) และความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นหลังเรียน ($\bar{X}$ = 12.30, S.D. = 1.69) แสดงว่าความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นหลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นก่อนเรียน

3. หลังจากนักเรียนได้รับการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน นักเรียนทั้ง 20 คน มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนอยู่ที่ร้อยละ 82 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์

4. ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชัน พบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเทคนิคเกมมิฟิเคชันโดยภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูควรนำการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชันไปใช้ในการสอนเพื่อสร้างความสนุกสนาน กระตุ้นแรงจูงใจ และพัฒนาทักษะการเขียนภาษาฝรั่งเศสอย่างมีประสิทธิภาพ

2. ครูควรเข้าใจขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมมิฟิเคชันอย่างชัดเจน และแจ้งจุดประสงค์ของกิจกรรมให้นักเรียนทราบ

3. ครูควรบูรณาการการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT และเกมมิฟิเคชันในแผนการสอนรายวิชาเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

4. ครูสามารถปรับใช้รูปแบบการเรียนการสอนนี้กับรายวิชาอื่น ๆ เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่มีส่วนร่วมและกระตุ้นความสนใจผู้เรียน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรวิจัยโดยขยายกลุ่มเป้าหมายไปยังนักเรียนในระดับชั้นอื่น ๆ และโรงเรียนอื่น ๆ เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการศึกษา

2. ควรทำการวิจัยเชิงเปรียบเทียบระหว่างรูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชัน กับเทคนิคอื่น ๆ เช่น Jigsaw, STAD, หรือ PBL เพื่อค้นหาวิธีที่เหมาะสมที่สุดในการพัฒนาทักษะการเขียนภาษา

3. ควรศึกษาผลกระทบของรูปแบบการเรียนรู้นี้ต่อทักษะภาษาอื่น ๆ เช่น การฟัง การพูด หรือการอ่าน เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการที่รอบด้านของผู้เรียน

4. ควรศึกษาความเป็นไปได้ในการนำรูปแบบการเรียนรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้กับการสอนภาษาต่างประเทศอื่น ๆ เพื่อยืนยันความเหมาะสมของเทคนิคในบริบทวิชาที่หลากหลายมากขึ้น

บรรณานุกรม

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560)*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.

ชลธิชา ทิพย์ดวงตา, ศักดา สวาทยานันท์, นงลักษณ์ เขียนงาม และพรสวรรค์ เฟ่งพิศ. (2561). ผลการใช้เพลงภาษาฝรั่งเศสเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนประโยคความเดียวของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโนนทัยพายัพ จังหวัดเชียงใหม่. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยศิลปากร สาขามนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปะ*, 11(1), 273-289. <https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/view/118410/90826>

นวรรตน์ สุขวัฒนาสินธุ์. (2560). ผลของการใช้รูปแบบการสอน 7E ร่วมกับเทคนิคกลุ่มร่วมมือแข่งขันวิชาหลักภาษาไทยที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาหลักภาษาไทยและทักษะชีวิตของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1. *วารสารครุศาสตร์*, 45(4), 72-88. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDUCU/article/view/125435>

นันทนิจ ฐปจัญญ์, ศุภลักษณ์ วิริยะสุนัน และเพ็ญพรรณ ทิพย์คง. (2559). *การพัฒนาความสามารถในการเขียนภาษาฝรั่งเศส โดยใช้วิธีการเขียนแบบเน้นกระบวนการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา ภาคเหนือ จังหวัดพิษณุโลก [วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิตไม่ได้ตีพิมพ์]*. มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม.

ทวิวรรณ คณะนาม และกันยารัตน์ สอนสุภาพ (2566). การจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือเทคนิค STAD เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาฝรั่งเศสเบื้องต้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 18(2), 210-219. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/rmuj/article/view/275081>

บุญชม ศรีสะอาด. (2560). *การวิจัยเบื้องต้น* (พิมพ์ครั้งที่ 10). สุวีริยาสาส์น.

- บุญญฉัตร สังกัดกลาง และทรงภพ ขุนมธูรส. (2566). การพัฒนาความสามารถในการเขียนสะกดคำของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้การจัดการเรียนรู้เทคนิคเกมมิฟิเคชันร่วมกับการใช้วรรณกรรมเป็นฐาน. *วารสารร้อยแก่นสาร*, 8(6), 203-218. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JRKSA/article/view/261483/176550>
- บุญชูรัมย์ อินแสง. (2565). การพัฒนาความสามารถด้านการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี*, 10(2), 115-129. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/UDRUJ/article/view/259686/174996>
- พรกนก นาคำเกลี้ยง. (2566). การศึกษาทักษะด้านการฟังคำศัพท์ภาษาจีนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับเกมมิฟิเคชันของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1. *วารสารวิชาการวิทยาลัยแสงธรรม*, 16(2), 152-166. <https://so01.tci-thaijo.org/index.php/scj/article/view/269113>
- พัฒนา พรหมณี, ยุพิน พิทยาวัฒนชัย, และจิระศักดิ์ ทัพพา. (2563). แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจและการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจในงาน. *วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.)*, 26(1), 59-66. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/apheit-ss/article/view/241557/164592>
- พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2567). *เทคนิคการพัฒนาเครื่องมือวัดและประเมินผลการเรียนรู้* (พิมพ์ครั้งที่ 1). เพชรเกษมการพิมพ์.
- รัตนา กลิ่นจ้อย. (2565). ผลกระทบของการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันต่อเจตคติและผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ในรายวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการนำตนของผู้เรียนชั้นปีที่ 1 มหาวิทยาลัยสวนดุสิต ศูนย์การศึกษานอกที่ตั้งลำปาง. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 24(3), 254-259. https://so06.tci-thaijo.org/index.php/edujournal_nu/article/view/247556
- รัตนา บุตรอุดม. (2559). *การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT โดยใช้ชุดฝึกทักษะการอ่านและเขียนภาษาไทยสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ใช้ภาษาถิ่นในชีวิตประจำวัน โรงเรียนอนุบาลบึงนาราง (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา)*. BUUIR. <https://buuir.buu.ac.th/xmlui/handle/1234567890/12197>
- สุนิสา บุตรกัณหา และปริญ หนันชัยบุตร. (2559). การพัฒนาความสามารถทางการเขียนภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือแบบ TGT ร่วมกับกิจกรรมเกมพัฒนาการเขียน. *วารสารศึกษาศาสตร์ ฉบับวิจัยบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 10 (ฉบับพิเศษ), 161-165. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/EDGKKUJ/article/view/88161>

- สุนิสา เกาะอ้อม. (2562). การพัฒนาความสามารถการเขียนความเรียงภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้แผนผังความคิด (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต). DPU. <https://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Sunisa.Kor.pdf>
- สมิตรา อังวัฒนกุล. (2564). วิธีการสอนภาษาต่างประเทศ (ฉบับปรับปรุง) (พิมพ์ครั้งที่ 6). สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อุทุมพร มาโยม และ กาญจนา วิชญาปกรณ. (2565). การพัฒนาทักษะการเขียนสะกดคำด้วยการเรียนรู้แบบร่วมมือเทคนิค TGT ร่วมกับชุดการสอน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. วารสารการบริหารนิติบุคคลและนวัตกรรมท้องถิ่น, 9(8), 919-930. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jsa-journal/article/download/265139/180847/1054242>
- Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1162–1175. <https://doi.org/10.1080/10494820.2014.964263>
- Cohen, J. (1960). A coefficient of agreement for nominal scales. *Educational and Psychological Measurement*, 20(1), 37–46. <https://doi.org/10.1177/001316446002000104>
- Cummins, J. (2021). *Rethinking the education of multilingual learners: A critical analysis of theoretical claims*. Multilingual Matters.
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(9), 1-36. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- France Éducation internationale. (2022). *DEL F A1: Grille d'évaluation de la production écrite*. <https://www.france-education-international.fr/document/grille-pe-a1>
- Gwet, K. L. (2002). Inter-rater reliability: Dependency on trait prevalence and marginal homogeneity. *Statistical Methods for Inter-Rater Reliability Assessment*, 2, 1–9. <https://doi.org/10.4236/ojs.2024.145021>
- Huang, W. H. Y., & Soman, D. (2013). *Gamification of education*. Rotman School of Management, University of Toronto. <https://mybrainware.com/wp-content/uploads/2017/11/Gamification-in-Education-Huang.pdf>

- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2019). Cooperative learning: The foundation for active learning. In S. M. Brito (Ed.), *Active learning—Beyond the future* (pp. 59-71). IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2022). *Approaches and methods in language teaching* (4th ed.). Cambridge University Press.
- Slavin, R. E. (1987). Developmental and motivational perspectives on cooperative learning: A reconciliation. *Child Development*, 58, 1161–1167. <https://doi.org/10.2307/1130612>
- Suryono, J., Rahayu, N. T., Kusumaningsih, D., Astuti, P. I., & Hile, A. (2023). Empowering creative ideas in advertising storyboards: Using group learning and TGT to implement cooperative learning theory. *AMCA Journal of Education and Behavioral Change*, 3(2), 54–59. <https://doi.org/10.51773/ajeb.v3i2.289>