

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์

จิตาภา อมรากร*, ณัฐธรีนา โภยสมบุรณ์
สำนักการศึกษาทั่วไป สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์
E-mail: jidapaama@pim.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชัน ซึ่งเป็นการนำแนวคิดและกลไกการออกแบบเกมบางส่วนมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเพิ่มความสนใจและความมีส่วนร่วมในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ เนื่องจากผู้เรียนบางส่วนหมดความสนใจและแรงจูงใจในการเรียนภาษาจีนออนไลน์ ผู้สอนจึงต้องมีการปรับตัวปรับเปลี่ยนรูปแบบการสอนและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ น่าดึงดูด ทันสมัย และเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น บทความนี้จึงนำเสนอแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชันมาแนะนำเสนอให้ผู้สอนภาษาจีนออนไลน์มีแนวทางใหม่เพื่อนำไปปรับใช้กับชั้นเรียนของตนเองตามความเหมาะสม โดยนำองค์ประกอบบางส่วนของเกม เช่น การสะสมแต้มประสบการณ์และตารางจัดอันดับ มาใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อช่วยให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีแรงจูงใจต่อการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ ทั้งนี้แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ดังกล่าวยังต้องมีการนำไปใช้งานเพื่อวิจัยผลสัมฤทธิ์ต่อไปในอนาคตและปรับแก้เพื่อความเหมาะสมตามกลุ่มผู้เรียน

คำสำคัญ: การจัดกิจกรรมการเรียนรู้, เกมมิฟิเคชัน, ภาษาจีน, แรงจูงใจ

Gamification for Designing Learning Activity of Online Chinese Classroom

Jidapa Amarangkul*, Natthana Koeysomboon

General Education, Panyapiwat Institute of Management

E-mail: jidapaama@pim.ac.th

Abstract

The purpose of this article was to present guidelines of using gamification to manage online Chinese class. This study used the concept and some game design mechanisms for learning management to stimulate learner's attentiveness and participation in Chinese class. Due to the lack of interest and motivation in online Chinese class. Consequently, teachers are necessary to adapt and modify their teaching method to make their classroom more modern and appropriate to the current situation. This article suggests gamification for designing learning activity of online Chinese classroom to be a new guideline for teachers and taking some elements of the game, for instance: accumulate experience points and leaderboard to design class activities to help both teachers and learners to stay motivated to participate in online Chinese class. However, this study has only considered the context of designing teaching plan of online Chinese class and may be used for further research on future achievements and adjusted for appropriateness according to the group of learners.

Keywords: Learning Management, Gamification, Chinese, Motivation

บทนำ

วิชาภาษาจีนเป็นหนึ่งในรายวิชาเลือกในหมวดภาษาต่างประเทศในระดับอุดมศึกษาที่มีผู้เรียนให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เรียนเล็งเห็นถึงประโยชน์ของภาษาจีนที่มีต่อการเพิ่มโอกาสทางอาชีพในอนาคตและสามารถเป็นใบเบิกทางในการสร้างรายได้ ติดต่อกำขายได้ แต่ทว่าเมื่อได้เริ่มเรียนวิชาภาษาจีนแล้ว ผู้เรียนบางส่วนกลับหมดแรงจูงใจในการเรียน เนื่องจากพบกับอุปสรรคและปัญหาในการเรียน เช่น การท่องจำคำศัพท์ การออกเสียง การจดจำตัวอักษรจีน เป็นต้น ส่งผลให้กลายเป็นการเรียนเพื่อความจำเป็น ท้ายที่สุดจึงหมดแรงจูงใจและไม่ใส่ใจในการเรียนเท่าที่ควร เมื่อผู้เรียนพบกับภาวะหมดแรงจูงใจในการเรียน ความกระตือรือร้นและการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนจะลดลง ในบางครั้งอาจถึงขั้นไม่เข้าร่วมชั้นเรียน ส่งผลให้เรียนไม่ทันจนประสิทธิภาพในการเรียนลดลงในที่สุด นอกจากนี้ในปัจจุบันที่เราต้องเผชิญหน้ากับการแพร่ระบาดของโควิด 19 การจัดการเรียนการสอนมีการปรับเปลี่ยนจากการเรียนการสอนในห้องเรียน (On-site) เป็นการเรียนการสอนแบบออนไลน์ (Online) ซึ่งเป็นที่ทราบกันดีว่าการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์นั้นมีทั้งข้อดีและข้อจำกัดหลากหลายประการ จากประสบการณ์โดยตรงของผู้เขียนพบว่าการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์มีความสะดวกในเรื่องของเวลาและสถานที่ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในเรื่องของอุปกรณ์การเรียน สัญญาณอินเทอร์เน็ต และแรงจูงใจของผู้เรียนที่ลดลงเมื่อไม่มีผู้สอนดูแลอย่างใกล้ชิดเหมือนในห้องเรียน

เมื่อผู้เรียนอยู่ในภาวะที่ขาดแรงจูงใจ จากทั้งปัจจัยทางเนื้อหาวิชาและปัจจัยในเรื่องของรูปแบบการเรียนออนไลน์ ผู้สอนจึงต้องพยายามปรับเปลี่ยนกิจกรรมการเรียนรู้อันเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพการเรียนสูงสุด การเพิ่มแรงจูงใจให้แก่ผู้เรียนและการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในชั้นเรียนได้ดีขึ้น บทความนี้มีวัตถุประสงค์ที่จะนำการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้แบบเกมมิฟิเคชันเข้ามาใช้บทบาทในการจัดการเรียนการสอนภาษาจีนออนไลน์ ด้วยหวังว่าการนำกลไกและแนวคิดของการออกแบบเกมที่มีผู้เรียนมีความคุ้นเคย ซึ่งมีทั้งความน่าสนใจ ความสนุกสนานและความท้าทาย จะสามารถช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนมากขึ้น มีทัศนคติต่อการเรียนภาษาจีนออนไลน์ที่ดี มีแรงจูงใจในการเรียนเพิ่มขึ้น และท้ายที่สุดแล้วก็จะเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในที่สุด

พจนานุกรม Oxford ให้คำจำกัดความคำว่า Gamification หรือ เกมมิฟิเคชันไว้ว่าหมายถึงการนำองค์ประกอบต่างๆของเกมมาใช้กับกิจกรรมอื่นๆ เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่กิจกรรมนั้น ๆ ดังนั้นเมื่อนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการออกแบบการจัดการเรียนการสอน จึงหมายถึงการนำองค์ประกอบของเกมมาใช้ในชั้นเรียนเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ชั้นเรียน บทความนี้จะให้คำจำกัดความการใช้เกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนการสอนเป็นภาษาไทยว่า “การจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้เสมือนเกม” โดยจะไม่ใช้การนำเกมมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอน แต่เป็นการนำเพียงองค์ประกอบของเกมบางส่วนมาใช้ในการจัดการเรียนการสอน เช่น ตารางจัดอันดับ การสะสมแต้มประสบการณ์ การให้สิ่งตอบแทน เป็นต้น โดยแต้มประสบการณ์ที่ได้จากการทำกิจกรรมในชั้นเรียนไม่ได้ส่งผลต่อคะแนนของผู้เรียน เป็นเพียงสิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพื่อให้ได้รางวัลหรือสิ่งตอบแทนที่ต้องการเท่านั้น โดยมีงานวิจัยที่สนับสนุนแนวคิดการใช้เกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนมากมาย ฌูฟองส์ มีโจธรรม, ท่างลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้เกมมิฟิเคชันในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์และแบบสอบถามความพึงพอใจ ซึ่งการที่ผู้วิจัยมีแนวคิดในการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในชั้นเรียนนั้นเนื่องจากพบปัญหาที่ผู้เรียนขาดสมาธิและแรงจูงใจในการเรียนภาษาอังกฤษ ผลวิจัยพบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีระดับสูงขึ้นและความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมมิฟิเคชันก็สูงถึงระดับพึงพอใจมาก นอกจากนี้พันทิพา อมรฤทธิ์ และ ศยามน อินสะอาด (2562) ได้นำแนวคิดการใช้เกมมิฟิเคชันมาใช้กับการออกแบบการเรียนการสอนทางไกลของ โดยอธิบายถึงองค์ประกอบและขั้นตอนการออกแบบเกมมิฟิเคชัน ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในชั้นเรียนออนไลน์ได้อย่างเหมาะสม และต้องคำนึงถึงความพร้อมของทั้งผู้สอนและผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ ในการใช้เกมมิฟิเคชันในชั้นเรียนภาษา ยังสามารถช่วยส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนในการเรียนภาษา และพัฒนาทักษะด้านการจดจำคำศัพท์และการออกเสียงได้ด้วย (Joan-Tomas Pujola, 2021)

แรงจูงใจของผู้เรียนในบทความนี้ กล่าวรวมถึงทั้งแรงจูงใจภายในและแรงจูงใจภายนอกที่มีส่วนช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความต้องการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพิ่มมากขึ้น และคาดหวังว่าเมื่อผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียนภาษาจินออนไลน์แบบเสมือนเกมแล้ว ผู้เรียนก็จะมีแรงจูงใจที่จะรับความรู้ กล่าวที่จะฝึกฝนทักษะภาษาจินในชั้นเรียนและเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

เกมมิฟิเคชันเพื่อการศึกษา

เกมเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งที่มอบความบันเทิง ความสนุกสนานให้แก่มนุษย์มาตั้งแต่สมัยโบราณ และมักจะเป็นสิ่งแรกที่เรานึกถึงเมื่อต้องการความผ่อนคลายและความสนุก ดังนั้นการนำเกมเข้ามาใช้ในการจัดการเรียนการสอนก็มีวัตถุประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการสนุกสนาน แต่ด้วยรูปแบบของเกมมักถูกออกแบบให้เล่นเพื่อความสนุกเป็นหลัก ซึ่งต่างจาก เกมมิฟิเคชันที่ไม่ได้ออกแบบมาเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว แต่คือการเล่น “เพื่อเป้าหมายบางอย่าง” ที่ผู้ออกแบบต้องการ (เมธวิน ปิตพิรววิวัฒน์, 2563) โดยนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกม ไม่ว่าจะเป็น แต้มสะสม ระดับขั้น การได้รับรางวัล กระดานผู้นำ หรือการจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม เป็นต้น (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561) มาประยุกต์ใช้ในบริบทอื่นที่ไม่ใช่เกม MacMeekin (2017) ได้กล่าวไว้ว่าการออกแบบเกมมิฟิเคชัน คือการบูรณาการของศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้รางวัลเพื่อจูงใจให้กับผู้เล่นที่ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ นอกจากนี้ยังมีนักวิชาการหลายท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชันทางการศึกษา ดังนี้

อรรหาวิ เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่ามและสำราญ ผลดี (2560) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นการนำแนวคิดที่เกี่ยวกับเกมและการออกแบบเกม ไม่ว่าจะเป็น แต้ม ระดับการเล่น การผ่านภารกิจและเงื่อนไขต่าง ๆ รับของรางวัล เป็นต้น มาช่วยจูงใจทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ผ่านความพยายามที่จะบรรลุเป้าหมายใดเป้าหมายหนึ่ง

ใจทิพย์ ณ สงขลา (2561) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นการประยุกต์องค์ประกอบหลักการของเกม ให้เข้ากับบริบทที่ไม่ใช่เกม เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ ใช้พฤติกรรมตอบสนองของผู้เรียนด้วยกลไกของเกม ซึ่งเป็นการตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ ซึ่งเกมมิฟิเคชันที่ประยุกต์ใช้ในการเรียนที่สร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียนได้แก่ คะแนน สัญลักษณ์ความสำเร็จ ระดับความสำเร็จ เป้าหมายสิ่งตอบแทนเสมือน กระดานผู้นำและการมอบเป็นการกุศล

พันทิพา อมรฤทธิ์ และศยามน อินสะอาด (2562) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นเทคนิค กระบวนการจัดการเรียนการสอนที่ประยุกต์แนวคิดของเกมและนำกลไกของเกมมาเป็นองค์ประกอบ ร่วม เพื่อสร้างกิจกรรมการเรียนรู้บนพื้นฐานของการแข่งขัน ความสนุกจะกระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้

วรรณิตา ยลวิลาศ (2562) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชัน เป็นอีกแนวทางหนึ่งสำหรับการศึกษาไทย ที่ช่วยสร้างความสนุก สร้างแรงจูงใจ ความตื่นตัว และกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ที่สำคัญช่วยให้ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์แบบร่วมมือ มีการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงลักษณ์ เอื้อนครินทร์ (2564) กล่าวว่า เกมมิฟิเคชันเป็นหนึ่งใน เครื่องมือที่มีประสิทธิภาพสามารถสร้างประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน สามารถเปลี่ยนการเรียนรู้ ในห้องเรียนปกติ ให้มีบรรยากาศการเรียนรู้ที่เหมือนกับการเล่นเกมและเต็มไปด้วยความสนุกสนานได้ นอกจากนี้ยังสามารถจูงใจให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว ฝึกทักษะการร่วมมือ การแข่งขัน การมีส่วนร่วม ในกิจกรรมกลุ่ม การมีปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียน

กล่าวโดยสรุปแล้ว เกมมิฟิเคชัน คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเสมือนเกม โดยเน้นการ สร้างแรงจูงใจ ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ การมีส่วนร่วมในห้องเรียน การพยายามเพื่อให้บรรลุ ตามเป้าหมายที่วางไว้ นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้สนุก น่าตื่นตัว ทำให้ เนื้อหาบทเรียนน่าสนใจยิ่งขึ้น ที่สำคัญช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันภายในห้องเรียน ดังนั้น ผู้เขียน จึงเล็งเห็นว่าการนำเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนออนไลน์ จะสามารถช่วย สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้ผู้เรียนออนไลน์มีความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมมากขึ้น มีความ สนุกสนานและบรรลุเป้าหมายในการเรียนออนไลน์ได้มากยิ่งขึ้น

การเรียนการสอนออนไลน์กับเกมมิฟิเคชัน

การเรียนการสอนออนไลน์มีข้อดีหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความสะดวกในการเรียนที่สามารถ เรียนได้ทุกที่ที่สะดวกและมีสัญญาณอินเทอร์เน็ต ช่วยลดระยะเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทาง ได้ฝึก การใช้เทคโนโลยีใหม่ๆ หรือสามารถบันทึกการเรียนการสอนให้ผู้เรียนทบทวนซ้ำได้ ที่สำคัญช่วยลด ความเสี่ยงในการติดโควิด-19หรือโรคติดต่ออื่น ๆ เป็นต้น แต่อย่างไรก็ตามการจัดการเรียนการสอนก็มี ข้อจำกัดหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นข้อจำกัดทางอุปกรณ์การเรียนการสอน สัญญาณอินเทอร์เน็ต รูปแบบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ รวมไปถึงสภาพแวดล้อม เป็นต้น ที่ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของ ผู้เรียนลดน้อยลง หรือไม่ก็เป็นไปตามเป้าหมายที่ผู้สอนวางไว้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในรายวิชาภาษาจีน ที่ถือ เป็นการเรียนภาษาต่างประเทศ ที่ผู้เรียนไม่คุ้นเคย และต้องเรียนรู้ ทั้ง 4 ทักษะคือ การฟัง การพูด การ อ่าน และการเขียน ซึ่งต้องอาศัยแรงจูงใจในการเรียนเป็นอย่างสูง แต่ด้วยข้อจำกัดในหลายๆด้าน ไม่ว่าจะ เป็นสัญญาณอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้ได้ยินเสียงผู้สอนไม่ชัดเจน อุปกรณ์เครื่องมือที่ไม่พร้อมฝึกทำ กิจกรรม หรือการฝึกฝนการพูดที่ผ่านการแสดงบทบาทสมมุติ การโต้ตอบสนทนา เป็นต้น ส่งผลให้ ผู้เรียนขาดแรงจูงใจ ขาดแรงกระตุ้น ขาดการมีส่วนร่วมในห้องเรียน ขาดการมีปฏิสัมพันธ์ ไม่อยากเรียน จนปิดกั๊องเรียนไปในที่สุด ดังนั้นผู้เขียนจึงเล็งเห็นว่าการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเค ชันเป็นอีกทางเลือกหนึ่ง ที่สามารถช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วม มีแรงจูงใจ สนุกกับการเรียน ออนไลน์ และส่งผลให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายที่วางไว้ได้อย่างสมัครใจ ในมุมมองจิตวิทยา เกมมิฟิเคชัน คือ กระบวนการออกแบบเพื่อเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมบางอย่างของ ผู้ใช้ หรือ ผู้เล่น โดยใส่องค์ประกอบของ

ความสนุก(elements of fun) ลงไปเพื่อสร้างความเป็นเกม ซึ่งศาสตร์ในเชิงจิตวิทยาที่ใช้หลักๆคือการสร้างแรงกระตุ้นหรือแรงจูงใจในการทำอะไรบางอย่าง(motivational design) (เมธวิน ปิติพรวิวัฒน์, 2563) ดังเช่นทฤษฎี Octalysis ของ Yu-kai Chou ที่พูดถึงแรงจูงใจ 8 ด้านในการออกแบบเกม ซึ่งส่งผลให้ผู้เล่นมีความรู้สึกสนุก สนใจและอยากติดตาม

ด้านที่ 1 การเป็นคนสำคัญและมีความหมาย (Epic meaning and calling) แรงจูงใจในด้านนี้ของเกมส่วนใหญ่มักเป็นแรงจูงใจหลักที่ส่งผลให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความยิ่งใหญ่ของภารกิจที่จะต้องทำ เช่น การเป็นผู้ถูกเลือกเพียงผู้เดียวให้ทำภารกิจสำคัญ หรือการได้รางวัลชิ้นใหญ่ที่หายากในเกม เป็นต้น

ด้านที่ 2 พัฒนาการและความสำเร็จ (Development and accomplishment) คือหลักการให้แต้มสะสม สติเตอร์บอร์ด และโล่รางวัลแก่ผู้เล่นเกม เพื่อเป็นรางวัลจากความพยายามในการทำภารกิจต่าง ๆ ผู้เล่นจะรู้สึกถึงพัฒนาการและความสำเร็จของตนเองจากการได้สิ่งเหล่านี้ ส่งผลให้พยายามอย่างต่อเนื่องเพื่อให้ได้มากขึ้น

ด้านที่ 3 พลังแห่งการสร้างสรรค์และการได้ผลตอบรับ (Empowerment of creativity and feedback) อีกสิ่งหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจในการเล่นเกมนั้นคือการมีพื้นที่ให้ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และความต้องการที่จะได้รับคำติชม

ด้านที่ 4 ความเป็นเจ้าของและการได้ครอบครอง (Ownership and possession) เมื่อเราอยู่ในเกมเราสามารถที่จะมีเหรียญจำนวนมาก มีความร่ำรวย หรือมีทรัพย์สินมหาศาลได้ในระยะเวลาไม่นาน สิ่งนี้ตอบสนองความต้องการลึกๆของมนุษย์ทุกคน

ด้านที่ 5 ความสัมพันธ์ทางสังคม (Social influence and relatedness) ในบางเกมจะมีการทำกิจกรรมเป็นกลุ่มกับเพื่อนร่วมเกม เพื่อกระตุ้นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ที่ต้องการความรัก ความสัมพันธ์ทางสังคมนั้นเอง

ด้านที่ 6 ความขาดแคลนและขาดความอดทน (Scarcity and impatience) เมื่อเราไม่มีอะไรหรือไม่สามารถที่จะได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการ จะส่งผลให้เรามีความต้องการที่รุนแรงขึ้น เกมหลายเกมจึงใช้กำหนดเวลาหรือกำหนดชีวิตเป็นแรงจูงใจดึงดูดให้อยากติดตามเกมนั้นมากยิ่งขึ้น

ด้านที่ 7 ความคาดการณ์ไม่ได้และความอยากรู้อยากเห็น (Unpredictability and curiosity) แรงจูงใจในด้านนี้คือความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อะไรจะเกิดขึ้นต่อไปในเกม ผู้เล่นจึงไม่สามารถหยุดเล่นเกมได้นั่นเอง

ด้านที่ 8 การหลีกเลี่ยงการสูญเสีย (Loss and avoidance) เกมบางเกมมีกติกาให้ผู้เล่นต้องเล่นอย่างต่อเนื่อง หากหยุดเล่นอาจสูญเสียแต้มหรือรางวัลที่สะสมไว้ ทำให้ผู้เล่นต้องติดตามเป็นระยะเวลานานเพราะกลัวการสูญเสียสิ่งเหล่านี้

ทฤษฎี Octalysis ทั้ง 8 ด้าน ของ Yu-kai Chou ช่วยให้เราเข้าใจหลักการการออกแบบเกม และผลกระทบของเกมที่มีผลต่อจิตใจมนุษย์ ซึ่งมีส่วนช่วยในการออกแบบแผนการเรียนการสอน ภาษาจีนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชันได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

งานวิจัยเรื่องการเพิ่มแรงจูงใจ (Intrinsic motivation) และความมั่นใจในตนเอง (Self efficacy) ผ่านการเรียนรู้รูปแบบเกมมิฟิเคชันของ James Banfield และ Brad Wilkerson (2014, p.295) โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาหลักสูตรการบริหารระบบและความปลอดภัย มีการเปรียบเทียบ แรงจูงใจและความมั่นใจในตนเองของผู้เรียนระหว่างการเรียนแบบเกมมิฟิเคชันและการ

เรียนแบบเน้นการ สอนหรือการฟังบรรยายเป็นหลักพบว่าทั้งแรงจูงใจและความมั่นใจในตนเองของผู้เรียนมีเพิ่มมากขึ้นอย่าง เห็นได้ชัดในห้องเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชัน เนื่องจาก การจัดการเรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นความสนใจ สร้างแรงจูงใจในการเรียนให้แก่ผู้เรียน ได้อย่างแท้จริง ส่งผลให้ประสิทธิภาพในการเรียนเพิ่มขึ้นไปในทิศทางเดียวกัน ในชั้นเรียนที่มีการจัดการ เรียนการสอนแบบเกมมิฟิเคชันมีผู้เรียนมากถึง 90.3% ที่ให้คะแนนความมั่นใจในตนเองหลังจบคอร์สในระดับ 50-100 แตในชั้นเรียน ที่เน้นการสอนเป็นหลักมีผู้เรียนเพียง 28.5% ที่เลือกความมั่นใจในระดับนี้

การออกแบบแผนการสอนเสมือนเกม

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนในชั้นเรียนแบบออนไลน์มีความท้าทายหลากหลายด้าน เพราะถึงแม้ว่าการเรียนออนไลน์จะมีจุดเด่นในเรื่องของความสะดวกสบาย ประหยัดเวลา แต่ก็ยังมี อุปสรรคต่างๆ มากมายเช่นกัน เช่น สัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ไม่ดีทำให้ได้ยินเสียงไม่ชัดเจน ส่งผลให้ ผู้เรียนไม่สามารถฝึกทักษะการฟังและการพูดได้อย่างเต็มที่ รูปแบบกิจกรรมในชั้นเรียนออนไลน์มีจำกัด ผู้เรียนไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นได้เหมือนในห้องเรียน ส่งผลให้เกิดความเบื่อ หน่ายและหมดแรงจูงใจในการเรียน เป็นต้น ดังนั้นผู้สอนในยุคปัจจุบันจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ในชั้นเรียนให้มีความเหมาะสมกับรูปแบบการเรียนออนไลน์มากขึ้น เพื่อตอบสนอง ความต้องการของผู้เรียนและเพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนอยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

กิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่งที่ถูกนำมาใช้สร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนทั้งในรูปแบบ on-site และ ออนไลน์คือ “เกม” ไม่ว่าจะเป็นเกมจากแอปพลิเคชัน เว็บไซต์หรือการแบ่งกลุ่มเล่นเกมในห้องเรียน ล้วนเป็นกิจกรรมที่ผู้สอนจำนวนมากนำมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศในชั้นเรียน เนื่องจากการบรรยายอย่าง เดียวไม่เพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจผู้เรียนได้ เกมจึงเข้ามามีบทบาทในชั้นเรียนมากขึ้น แต่ข้อจำกัด ของเกมคือใช้ได้แค่กับเนื้อหาการเรียนบางส่วนเท่านั้น หากจะจัดกิจกรรมเล่นเกมตลอดคาบเรียนคงจะ เป็นไปได้ยาก จึงมีการนำแนวคิดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วย “เกมมิฟิเคชัน” มาใช้ ซึ่งแนวคิดนี้ หมายถึงการนำระบบหรือกลไกของเกมบางส่วนมาประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนการสอน

รองศาสตราจารย์ ดร.สุรพล บุญลือ (2561) ได้สรุปขั้นตอนการจัดการเรียนการสอนด้วยเกม มิฟิเคชันขั้นตอนไว้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

1. ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน
2. ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการ เรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุด ที่สำคัญผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้
3. ผู้สอนจะต้องมีเรื่องราวของเกม ที่สามารถดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกมและมี กิจกรรมการเรียนรู้
4. ผู้สอนจะต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอนให้ผู้เรียน
5. ผู้สอนสามารถสร้างทีมให้กับผู้เรียน เพราะการสร้างทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ ได้มากกว่าการเล่นเป็นรายบุคคล
6. ผู้สอนต้องมีการตรวจสอบให้แน่ใจก่อนว่า เกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน มีความท้าทาย มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

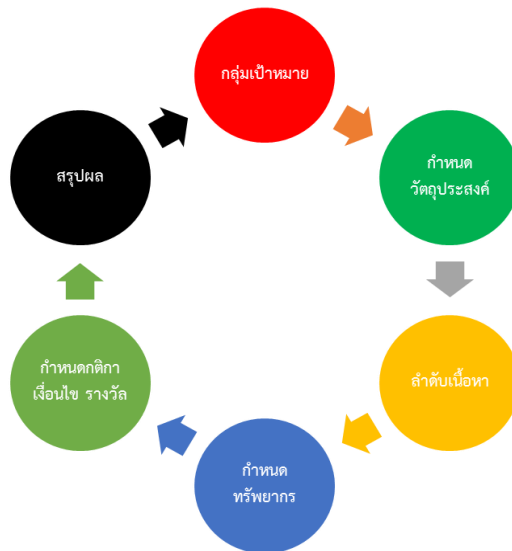
นอกจากนี้ Huang and Soman (2013) กล่าวว่าในการเตรียมพร้อมสำหรับการจัดการเรียนการสอนด้วยเกมมิฟิเคชัน ดังนี้

1) ผู้สอนต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับผู้เรียนว่าผู้เรียนเป็นใคร ขนาดกลุ่มเรียน ระยะเวลา รวมไปถึงเทคโนโลยีที่สามารถใช้ได้

2) ผู้สอนต้องกำหนดวัตถุประสงค์ที่ผู้สอนต้องการ วางโครงสร้างการเรียนรู้ตามลำดับความสำคัญของเนื้อหาจากง่ายไปยาก

3) วางแผนกลยุทธ์ และกติกาของกิจกรรมการเรียนการสอนที่ผู้เรียนต้องทำตามลำดับชั้น โดยนำหลักการของเกมมิฟิเคชัน เช่นแต้มสะสม กระดานผู้นำ ระดับชั้น หรือรางวัลมาใช้ในการจูงใจผู้เรียน

จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชันผู้สอนมีความจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับหลักการของเกมมิฟิเคชันเป็นอันดับแรก หากผู้สอนไม่มีเข้าใจเกมมิฟิเคชันก็ไม่สามารถนำเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ใช้หรือออกแบบการเรียนการสอนได้อย่างบรรลุเป้าหมาย ผู้เขียนจึงสรุปขั้นตอนการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนออนไลน์ ดังแผนภาพที่ 1



แผนภาพที่ 1 ขั้นตอนการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียน

บทความนี้ได้ออกแบบแผนการสอนเสมือนเกมสำหรับชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ โดยใช้กับรายวิชาภาษาจีนเพื่อการสื่อสาร 1 ซึ่งเป็นรายวิชาเลือกเสรี และนำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง สัทอักษรพินอินมาใช้เป็นตัวอย่าง องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

- 1) การสะสมแต้มประสบการณ์ (Experience Point)
- 2) รางวัล หรือ สิทธิพิเศษ (Reward)
- 3) ตารางจัดอันดับ (Leader board)

โดยมีผลลัพธ์การเรียนรู้ในบทที่ 1 เรื่องสัทอักษรพินอิน ดังนี้

- 1) ผู้เรียนเข้าเรียนตรงเวลา ประพฤติตามกฎระเบียบของชั้นเรียน มีส่วนร่วมในกิจกรรม
- 2) ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับภาษาจีนกลาง
- 3) ผู้เรียนสามารถฟัง พูด อ่านและแยกแยะเสียงพยัญชนะ สระเดี่ยว สระประสมและวรรณยุกต์ได้ถูกต้อง
- 4) ผู้เรียนสามารถอ่านออกเสียงคำได้ถูกต้อง

ตารางที่ 1 แผนการสอนเสมือนเกมสำหรับชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์

ขั้นตอนการเรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	การสะสมแต้มประสบการณ์ (Experience point)	หมายเหตุ
ขั้นนำสู่การเรียนรู้	1. ผู้เรียนเข้าเรียนตรงเวลา	5 แต้ม	
	2. ผู้เรียนเปิดกล้อง	10 แต้ม	
	3. เช็กชื่อผู้เข้าเรียน	-	
	4. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับนักท่องเที่ยวชาวจีน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำคัญของภาษาจีน	5 แต้ม	
	5. ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับภาษาจีนที่เคยรู้มา	5 แต้ม	
	6. ผู้สอนเสริมความรู้เกี่ยวกับภาษาจีน	-	
ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้	1. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับระบบสัทอักษรพินอิน	-	
	2. ผู้สอนออกเสียงและบอกเทคนิคการออกเสียงพยัญชนะในระบบพินอิน		
	3. ผู้เรียนอ่านเสียงพยัญชนะตามกำหนดได้ถูกต้อง	5 แต้ม	
	4. ผู้สอนออกเสียงและบอกเทคนิคการออกเสียงสระในสัทอักษรพินอิน	-	
	5. ผู้เรียนอ่านเสียงสระตามกำหนดได้ถูกต้อง	5 แต้ม	
	6. ผู้เรียนพูดแยกแยะพยัญชนะและสระในระบบพินอินได้ถูกต้อง	5 แต้ม	
	7. ผู้สอนบรรยาย ออกเสียง และหลักการจำสัญลักษณ์เสียงวรรณยุกต์ในระบบสัทอักษรพินอิน	-	

ขั้นตอนการ เรียนรู้	กิจกรรมการเรียนรู้	การสะสมแต้ม ประสบการณ์ (Experience point)	หมายเหตุ
	8. ผู้เรียนบอกเสียงและเขียนวรรณยุกต์ที่ได้ยินได้ถูกต้อง	5 แต้ม	
	9. ผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับการประสมคำระหว่างพยัญชนะสระ และกฎในระบบสัทอักษรพินอิน	-	
	10. ผู้เรียนประสมพยัญชนะ สระ และวางวรรณยุกต์ที่ได้ยินได้ถูกต้อง 10 คำ	10 แต้ม	
	11. ผู้เรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน นำพยัญชนะ สระ ในระบบพินอิน มาแต่งเป็นเพลง และนำเสนอหน้าชั้นเรียน	10 แต้ม	รับแต้มตามจำนวนคำที่เขียนถูก
	12. เพลงได้รับโหวตจากเพื่อนในห้องมากที่สุด	5 แต้ม	
	13. ผู้เรียนสรุปกฎในระบบพินอินส่งในเวลาที่กำหนด	10 แต้ม	
<u>ขั้นสรุปการ เรียนรู้</u>	1. ผู้เรียนช่วยกันสรุปจำนวนพยัญชนะ สระ เสียงวรรณยุกต์ กฎเกณฑ์เบื้องต้นในระบบสัทอักษรพินอิน	-	
	2. ผู้เรียนอ่านคำในระบบพินอินรายคน 10 คำ ก่อนออกจากห้อง	10 แต้ม	รับแต้มตามจำนวนคำที่อ่านถูก
	2. ผู้เรียนเปิดกล่องตลอดการเรียน	5 แต้ม	

ตารางที่ 1 คือแผนการสอนเสมือนเกมสำหรับชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ ในบทเรียนเรื่อง สัทอักษรพินอิน ซึ่งเป็นพื้นฐานในด้านการอ่านและการออกเสียงภาษาจีนกลาง โดยมีการแบ่งกิจกรรมการเรียนรู้เป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นนำสู่การเรียนรู้ ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้และขั้นสรุปการเรียนรู้ โดยในทุกขั้นตอนการเรียนรู้ได้มีการสอดแทรกแนวคิดเกมมิฟิเคชันลงไปเพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้ผู้เรียนรู้สึกอยากติดตาม อยากมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนการเรียนรู้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่งกระตุ้นให้ผู้เรียนเปิดกล่องตลอดการเรียนออนไลน์ สิ่งสำคัญก่อนการเข้าสู่กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ คือผู้สอนจะต้องอธิบายกติกาการเก็บแต้มประสบการณ์และของรางวัลให้ผู้เรียนเข้าใจอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ของการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ มีความสนใจต่อรางวัลและเกิดแรงจูงใจในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

การออกแบบแผนการสอนเสมือนเกมนั้นออกแบบให้ผู้เรียนมีโอกาสในการทำแต้มสะสมประสบการณ์จากกิจกรรมที่หลากหลาย และไม่ยากจนเกินไป เนื่องจากหากการสะสมแต้มมีความยากจนเกินไปจะส่งผลให้ผู้เรียนหมดกำลังใจในการสะสมแต้ม ดังนั้นผู้เขียนจึงออกแบบให้มีทั้งกิจกรรม

ที่มีระดับความยากง่ายที่หลากหลาย และมีทั้งกิจกรรมเดี่ยวและกิจกรรมกลุ่ม เช่น ในขั้นนำสู่การเรียนรู้ ผู้เรียนทุกคนสามารถได้แต้มสูงถึง 5-10 แต้ม เพียงเปิดกล่องตลอดคาบเรียน เข้าเรียนให้ตรงเวลา และพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยเสริมวินัยและความกล้าแสดงออกให้แก่ผู้เรียนโดยไม่มีการบังคับ ในขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนฝึกอ่านออกเสียงพินอินและทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกันด้วยการให้แต้มประสบการณ์ ผู้เรียนที่มีความเขินอายและไม่กล้าแสดงออกจะมีความกล้าและพยายามพูดมากขึ้น เพื่อที่จะได้มีแต้มสะสม ในขั้นสรุปการเรียนรู้หลังจากฟังผู้สอนสรุปเนื้อหาแล้ว ผู้เรียนได้มีโอกาสฝึกอ่านออกเสียงคำพินอินรายบุคคลอีกครั้ง นอกจากผู้เรียนจะได้รับแต้มสะสมเพิ่มแล้ว ผู้สอนยังสามารถประเมินผลลัพธ์การเรียนรู้ผู้เรียนได้เป็นรายบุคคล เป็นต้น จะเห็นได้ว่ากิจกรรมมีความหลากหลายและมีการสอดแทรกการเก็บแต้มประสบการณ์ไปในทุกขั้นตอนของกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งวิธีนี้ช่วยให้ผู้เรียนมีความตื่นตัวตลอดเวลา อยากมีส่วนร่วมในชั้นเรียนด้วยความสมัครใจ และมีความพยายามผลักดันตนเองให้ฝึกพูดภาษาจีนมากขึ้น เพราะมีความต้องการที่จะสะสมแต้มเพื่อรับรางวัล โดยรางวัลหรือสิ่งตอบแทนที่ผู้เรียนสามารถนำแต้มสะสมประสบการณ์ในชั้นเรียนมาแลกได้นั้น ควรเป็นสิ่งที่ผู้เรียนมีความสนใจและอยากได้ แน่ใจว่าสิ่งที่สามารถดึงดูดผู้เรียนได้นั้นคือ คะแนนและโอกาส ดังนั้นในการออกแบบแผนการสอนภาษาจีนออนไลน์เสมือนเกมจึงมีการให้รางวัลตามลำดับขั้นการสะสมแต้มประสบการณ์ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 รายการแลกเปลี่ยนรางวัลหรือสิ่งตอบแทน

จำนวนแต้มสะสม	รางวัล
100 แต้ม	รับเพิ่ม 10 แต้ม และสามารถนำมาแลกเปลี่ยนเป็นการทำการบ้านเสริมเพื่อเพิ่มคะแนนช่วยได้ 5-10 คะแนน หรือรับรางวัลพิเศษจากผู้สอน
50 แต้ม	สอบแก้ตัวเมื่อได้คะแนนสอบย่อยน้อยได้ 1 ครั้ง
30 แต้ม	เปลี่ยนคำศัพท์เวลาสอบย่อยได้ 1 คำ
20 แต้ม	เพิ่มเวลาในการสอบย่อยได้ 1 นาที
หมายเหตุ	ผู้เรียนที่ได้แต้มสูงสุดประจำสัปดาห์ จะได้รับแต้มเพิ่ม สัปดาห์ละ 5 แต้ม

จากทฤษฎี Octalysis ของ Yu-kai Chou (2015) สิ่งที่ทำให้องค์ประกอบความเป็นเกมมีความน่าสนใจและดึงดูดคนได้จำนวนมากคือแรงจูงใจหลากหลายด้าน ตารางที่ 2 แสดงถึงรายการแลกเปลี่ยนรางวัลหรือสิ่งตอบแทน ซึ่งการที่ผู้เรียนสามารถนำแต้มมาใช้แลกรางวัลได้ ทำให้การสะสมแต้มมีความหมายและทำให้ผู้เรียนรู้สึกสำคัญ เช่นเดียวกับการที่เราได้รับ item หรือสิ่งของมีค่าในเกมต่างๆ ซึ่งมีผลให้ผู้เรียนหรือผู้เล่นมีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมต่างๆต่อไปด้วยความหวังที่จะได้รางวัลขั้นต่อไป รางวัลหรือสิ่งตอบแทนจากการสะสมแต้มประสบการณ์มีทั้ง การสอบแก้ตัว การเปลี่ยนคำศัพท์ในการทดสอบย่อย การเพิ่มเวลาในการทดสอบย่อย ซึ่งรางวัลทั้งหมดเป็นการเพิ่มโอกาสในการทำคะแนนให้แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่านอกจากการวัดและประเมินผลในชั้นเรียนไม่ใช่เรื่องที่เคร่งเครียดจนเกินไปและยังมีโอกาสในการทำคะแนนเพิ่ม ซึ่งส่วนนี้จะช่วยสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนที่หมดกำลังใจในการเรียนได้เป็นอย่างดี โดยผู้เรียนสามารถตรวจสอบแต้มสะสมประสบการณ์ของตนเองได้จากตารางสะสมคะแนน (Leaderboard) ผู้สอนจะมีการลงบันทึกแต้มคะแนนทุกครั้งหลังเลิกเรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถตรวจสอบดูความคืบหน้าและวางแผนการสะสมแต้มได้ตามต้องการ นอกจากนี้ผู้เขียนยังเพิ่ม

แต่มีประสบการณ์ให้กับผู้ที่สะสมแต้มได้สูงสุดประจำสัปดาห์ เพื่อกระตุ้นผู้เรียนที่มีแต้มสูงอยู่แล้วให้มีแต้มสูงขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนไม่หยุดนิ่งที่จะพยายามมีส่วนร่วมในห้องเรียนตลอดภาคเรียน การศึกษา

ตารางที่ 3 ตัวอย่างตารางจัดอันดับ (Leaderboard)

อันดับ	ชื่อเล่น	XP สะสม	การแลกแต้ม
1	ซ่า	250	
2	มะปราง	235	
3	เมย์	220	
4	พีว	190	
5	มาย	180	
6	มด	155	12052022 แลก 100 เปลี่ยนศัพท์สอบย่อย
7	แนน	150	
8	เฟิร์น	140	
9	เอ๋	135	
10	ฟ้า	125	12052022 แลก 100 เปลี่ยนศัพท์สอบย่อย
11	เจน	120	
12	หนูนิง	100	
13	อัน	95	21042022 แลก 50 เปลี่ยนศัพท์สอบย่อย
14	ปึก	85	21042022 แลก 50 เปลี่ยนศัพท์สอบย่อย
15	จ๊อบแจ๊บ	80	

ตารางที่ 3 แสดงตัวอย่างตารางจัดอันดับ (Leaderboard) ซึ่งเป็นการใช้แรงจูงใจด้านพัฒนาการและความสำเร็จในการดึงดูดให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน (Yu-kai Chou, 2015) โดยมีการสรุปแต้มสะสมประสบการณ์และแสดงการจัดอันดับในทุกชั่วโมงการเรียนที่มีการจัดกิจกรรมจัดการเรียนรู้ในแบบเกมมิฟิเคชัน ผู้สอนจะต้องบันทึกแต้มสะสมประสบการณ์ที่ผู้เรียนสะสมตลอดคาบเรียนและนำมาสรุปลงในตารางจัดอันดับ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถติดตามผลการสะสมแต้มของตนเองได้ ผู้เรียนที่อยู่ในอันดับสูงจะเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจในความสำเร็จของตนเอง และมีกำลังใจที่จะมีส่วนร่วมในชั้นเรียนเพื่อให้มีแต้มสะสมสูงขึ้น ผู้เรียนที่อยู่ในอันดับต่ำจะมีแรงผลักดันมากขึ้นหลังจากเห็นตารางจัดอันดับ ส่งผลให้มีความพยายามในการมีส่วนร่วมในชั้นเรียนครั้งต่อไปเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีบันทึกการแลกรางวัลและสิ่งตอบแทนให้เห็นอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนเห็นประวัติการสะสมแต้มของตนเองอย่างโปร่งใส

บทสรุป

บทความนี้นำเสนอการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยเกมมิฟิเคชัน หรือการออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนเกม เพื่อสร้างแรงจูงใจในชั้นเรียนภาษาจีนออนไลน์ จากวิกฤตโควิด 19 การเรียนการสอนออนไลน์จึงกลายมาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนหลักในปัจจุบัน แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าการเรียนออนไลน์ผ่านจอไม่อาจได้ผลลัพธ์ดีเท่ากับการเรียนในห้องเรียนที่ผู้สอนกับผู้เรียน หรือผู้เรียนด้วยตนเอง ได้มีปฏิสัมพันธ์กันแบบเห็นหน้ากันจริงๆ ด้วยเหตุนี้จึงส่งผลให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดแรงจูงใจ ขาดความกระตือรือร้นในการเรียน บรรยากาศในห้องเรียนตึงเครียด โดยเฉพาะวิชาภาษาที่เป็นเป็นวิชาเลือกอย่างภาษาจีนที่ต้องมีการท่องจำคำศัพท์ การออกเสียงหรือการจำตัวอักษรจีน เป็นต้น ซึ่งอุปสรรคเหล่านี้ทำให้ผู้เรียนหมดใจ ขาดแรงจูงใจ ขาดความกระตือรือร้นและขาดการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน ปิดกั๊ง และ

ไม่เรียนในที่สุด ผู้เขียนจึงเล็งเห็นว่า การนำเกมมิฟิซึ้นมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาจีนออนไลน์ เป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาการเรียนการสอนออนไลน์ให้เกิดกิจกรรมที่นอกเหนือจากการบรรยาย ซึ่งเกมมิฟิเคชัน ไม่ใช่ เกม แต่เป็นการนำรูปแบบ เทคนิค หรือกลไกการออกแบบของเกมมาใช้ ไม่ว่าจะ เป็นการสะสมแต้ม การสะสมเหรียญ ระดับชั้น การได้รับรางวัล กระดานผู้นำ หรือการจัดการแข่งขัน ระหว่างผู้เข้าร่วม เป็นต้น ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนแบบเสมือนเกม จึงไม่ใช่การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นหลัก ในบทความนี้ผู้เขียนได้นำเสนอแผนการสอนเสมือนเกม หรือ แผนการสอน ภาษาจีนออนไลน์ด้วยเกมมิฟิเคชัน โดยใช้การสะสมแต้มแลกรางวัล ผ่านกิจกรรมยากง่ายตามลำดับ ซึ่ง จากประสบการณ์ผู้เขียนเล็งเห็นว่ารางวัลที่กระตุ้นผู้เรียนได้ดีที่สุดคือ “โอกาส” ในการ “เพิ่มคะแนน” หากมีกิจกรรมใดที่สามารถเพิ่มคะแนนให้ผู้เรียนได้ ผู้เรียนจะมีความกระตือรือร้นมากกว่าปกติ ดังนั้น ผู้เขียนจึงออกแบบให้ผู้เรียนสะสมแต้มประสบการณ์และนำแต้มมาแลกโอกาสในการเพิ่มคะแนน เพื่อหวังว่า กิจกรรมนี้จะช่วยเปลี่ยนแปลงการเรียนการสอนภาษาจีนออนไลน์ให้ดีขึ้น ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีชีวิตชีวา สนุกสนาน บรรยากาศในห้องไม่ตึงเครียด ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเข้าเรียน มีความกระตือรือร้นในการเปิดกล้อง มีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน เกิดความพยายาม ในการเรียนรู้และส่งผลต่อผลลัพธ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น ซึ่งจะทราบประสิทธิผลของการใช้เกมมิฟิเคชัน ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาจีนออนไลน์ได้นั้นต้องมีการทำการวิจัยในชั้นเรียนเพิ่มเติม เพื่อให้เกิด การพัฒนา ปรับปรุง แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สืบต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). *การออกแบบการเรียนแนวดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *เกมมิฟิเคชันเรียนเล่นให้เป็นเกม*. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2564, จาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48>
- ณัฐพงศ์ มีใจธรรม และทำรงค์ลักษณ์ เอื้อนครินทร์. (2564) การพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภาษาอังกฤษ โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน (GAMIFICATION) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 32(2), 76-90.
- พันทิพา อมรฤทธิ์ และศยามน อินสะอาด. (2562). เกมมิฟิเคชันกับการออกแบบการเรียนการสอน ทางไกล. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา*, 15(18), 34-44.
- เมธวิน ปิตีพรวิวัฒน์. (2563). Gamification. เปลี่ยนบทบาทจากผู้เล่นมาเป็นผู้สร้าง. สืบค้นเมื่อ 4 เมษายน 2564, จาก https://corporate.baseplayhouse.co/gamification_intro/
- วรรณธิดา ยลวิลาศ. (2562). *การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์).
- สุรพล บุญลือ. (2561). *สรุปการบรรยายการอบรมเชิงวิชาการ เรื่อง Gamification In Education*. สืบค้นเมื่อ 15 เมษายน 2564, จาก <http://qa.hcu.ac.th/km/fileuploads/Gamification-2561>
- อรรหาวิ เจ๊ะสะแม, นันทวัน นาคอร่าม และ สำราญ ผลดี. (2560). การพัฒนาต้นแบบเกมจำลองสถานที่ท่องเที่ยวโดยการใชรูปแบบเกมมิฟิเคชันกรณีศึกษาเกมบูรณาवासท่องเที่ยวพาเพลิน. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*, 1(1), 14-23.

- Huang, W. H.-Y., Soman, D. (2013). *Gamification of Education*. Report Series: Behavioural Economics in Action, 29.
- James, B. & Brad, W. (2014). Increasing Student Intrinsic Motivation and Self-Efficacy Through Gamification Pedagogy. *Contemporary Issues in Education Research*, 7(4), 291-298.
- Joan, T. P. (2021). Gamification Motivating Learning with Gameful Elements. Research-publishing.net. Retrieved 21 May 2021, From <https://researchpublishing.net/>
- MacMeekin, M. (2017). Gamification and Instructional Design. Retrieved 21 May 2021, From <https://anethaicalisland.wordpress.com/2013/03/08/gamification-and-instructional-design>
- Yu k. (2015). *Actionable Gamification: Beyond Points and Leaderboards*. USA: Octalysis Media.