

การพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6*

THE DEVELOPMENT OF KOREAN SPEAKING SKILLS OF GRADE 12 STUDENTS USING GAMIFICATION TECHNIQUES

ทิพากร ภารกุล¹ และ ปาริชาติ ประเสริฐสังข์²

Thipakorn Phankul¹ and Parichat Prasertsung²

¹⁻²มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

¹⁻²Roi Et Rajabhat University, Thailand

Corresponding Author's Email: Thipakorn@cba.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลีโดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชัน และ 2) ศึกษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ของนักเรียนผ่านกระบวนการสะท้อนผล โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านที่ร้อยละ 75 ของคะแนนเต็ม กลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนจันทบุรุษเบกษาอนุสรณ์ จำนวน 37 คน ซึ่งเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันที่มีองค์ประกอบของระบบแต้มสะสมและกระดานผู้นำ 2) แบบประเมินทักษะการพูดภาษาเกาหลี และ 3) แบบสัมภาษณ์นักเรียน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยสถิติร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย มีดังนี้ วัตถุประสงค์ที่ 1 ด้านการพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี พบว่ากระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (PAOR) ทั้ง 3 วงรอบ ส่งผลให้นักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดภาษาเกาหลีดีขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยวงรอบที่ 1 ใช้กลไกการสะสมแต้มเพื่อสร้างแรงจูงใจ มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 56.76 วงรอบที่ 2 ปรับปรุงกิจกรรมด้วยการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 91.89 และวงรอบที่ 3 ยกระดับสู่กระบวนการใช้เพื่อนช่วยสอนเพื่อแก้ข้อบกพร่องเฉพาะจุด มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ครบทุกคน คิดเป็นร้อยละ 100 วัตถุประสงค์ที่ 2 ด้านแรงจูงใจในการเรียนรู้ ผลการสัมภาษณ์นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ในแต่ละวงรอบ ได้แก่ วงรอบที่ 1 จำนวน 16 คน และวงรอบที่ 2 จำนวน 3 คน สะท้อนให้เห็นว่าเทคนิคเกมิฟิเคชันสามารถลดความวิตกกังวลและความประหม่าในการสื่อสาร สร้างบรรยากาศ

* Received 11 May 2026; Revised 16 May 2026; Accepted 13 July 2026

การเรียนรู้ที่สนุกสนาน และเสริมสร้างความเชื่อมั่นในตนเองจนนักเรียนสามารถสื่อสารภาษาเกาหลีได้อย่างเป็นธรรมชาติ

คำสำคัญ: เกมฟิเคชัน, ทักษะการพูดภาษาเกาหลี, การวิจัยเชิงปฏิบัติการ, เพื่อนช่วยเพื่อน, แรงจูงใจในการเรียนรู้

Abstract

This action research aimed to 1) develop Korean-speaking skills through gamification techniques, and 2) examine students' learning motivation through a reflective process. A mastery criterion of 75% of the total score was established. The target group consisted of 37 Grade 12 students enrolled in the second semester of the 2025 academic year at Chantarubeksaanusorn School, selected through purposive sampling. The research instruments comprised: 1) lesson plans incorporating gamification techniques with stamp accumulation and leaderboard mechanisms, 2) a Korean-speaking skill assessment form, and 3) a student interview form. Quantitative data were analyzed using percentage, mean, and standard deviation, while qualitative data were analyzed through content analysis.

The findings were as follows. Regarding Objective 1, the three cycles of the action research process (PAOR) resulted in continuous improvement in students' Korean-speaking skills. In Cycle 1, a stamp accumulation mechanism was employed to foster motivation, and 56.76% of students met the criterion. In Cycle 2, activities were enhanced through peer-assisted learning, raising the pass rate to 91.89%. In Cycle 3, the intervention was elevated to a peer coaching process targeting specific individual weaknesses, and all students met the criterion, with the pass rate reaching 100%. Regarding Objective 2, interview data collected from students who had not met the criterion in each cycle—16 students in Cycle 1 and 3 students in Cycle 2—reflected that gamification techniques effectively reduced communication anxiety and apprehension, fostered an enjoyable learning atmosphere, and enhanced students' self-confidence to the point where they were able to communicate in Korean naturally.

Keywords: Gamification, Korean-Speaking Skills, Action Research, Peer-Assisted Learning, Learning Motivation

บทนำ

ภาษาเกาหลีได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อประเทศไทยอย่างกว้างขวาง ทั้งในด้านอุตสาหกรรม การท่องเที่ยว สื่อบันเทิง และเศรษฐกิจ โดยเฉพาะในบริบทของโลกยุคดิจิทัลที่สื่อออนไลน์และแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น YouTube และ Netflix มีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่กระแสความนิยมวัฒนธรรมเกาหลี (Korean Wave: Hallyu) ปรากฏการณ์นี้ส่งผลโดยตรงต่อกลุ่มเยาวชนไทยที่หันมาสนใจศึกษาภาษาเกาหลีเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการเข้าถึงองค์ความรู้และสร้างโอกาสทางอาชีพในระดับนานาชาติ สอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการที่บรรจุวิชาภาษาเกาหลีเป็นภาษาต่างประเทศที่สองในระดับมัธยมศึกษา (กิตยาพร คัมภีระ, 2564; สมาคมไทยครูสัมพันธ์, 2567)

อย่างไรก็ตาม จากประสบการณ์การจัดการเรียนการสอนรายวิชาภาษาเกาหลีเพื่อการสื่อสารของผู้วิจัย ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจันทรบุรุษอนุสรณ์ พบว่านักเรียนส่วนใหญ่ยังประสบปัญหาสำคัญด้านทักษะการพูด ซึ่งสะท้อนผ่านผลการสังเกตพฤติกรรมอย่างเป็นระบบในระยะก่อนการดำเนินงานวิจัย ผู้วิจัยพบข้อมูลเชิงประจักษ์ว่านักเรียนมีปัญหาด้านการออกเสียงที่ไม่ถูกต้องตามหลักภาษา มีลักษณะการพูดตะกุกตะกัก ไม่ต่อเนื่อง มีการเว้นวรรคในขณะพูดผิดพลาด และขาดความเชื่อมั่นในตนเองอย่างเห็นได้ชัด โดยแสดงออกผ่านพฤติกรรมการตื่นเต้นและประหม่าเมื่อต้องพูดหน้าชั้นเรียน การก้มหน้าหลบสายตา และที่สำคัญคือไม่สามารถแสดงท่าทางประกอบให้สอดคล้องกับบทบาทที่ได้รับ ส่งผลให้ปฏิสัมพันธ์ในการสื่อสารไม่สมบูรณ์และขาดความเป็นธรรมชาติสาเหตุของปัญหาดังกล่าวเกิดจากความซับซ้อนของไวยากรณ์ภาษาเกาหลีที่มีตัวชี้ทางไวยากรณ์ (Particles) ซึ่งแตกต่างจากภาษาไทย อีกทั้งยังมีกฎการออกเสียงที่ซับซ้อนและละเอียดอ่อน ประกอบกับการขาดโอกาสในการฝึกฝนในสถานการณ์จริง ทำให้ผู้เรียนเกิดความกังวลต่อข้อผิดพลาด

ผู้วิจัยจึงพิจารณาเห็นว่าแนวคิด เกมิฟิเคชัน (Gamification) เป็นนวัตกรรมที่เหมาะสมอย่างยิ่งในการทลายกำแพงความกลัวนี้ เนื่องจากการนำกลไกของเกมมาปรับใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นพฤติกรรมการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ (Kapp, 2012) ในเชิงจิตวิทยาการเรียนรู้ องค์ประกอบของเกมิฟิเคชัน เช่น ระบบแต้มสะสมแต้ม และรางวัล ทำหน้าที่เป็นตัวเสริมแรงเชิงบวก (Positive Reinforcement) ที่ให้ข้อมูลป้อนกลับทันที ช่วยลดระดับความวิตกกังวล (Affective Filter) ในขณะที่ยอดอันดับ (Leaderboard) จะช่วยเปลี่ยนบรรยากาศการเรียนรู้ที่ตึงเครียดให้กลายเป็นความท้าทายที่สนุกสนาน ส่งเสริมให้นักเรียนกล้าที่จะทดลองใช้ภาษาและก้าวข้ามขีดจำกัดของตนเองผ่านกลไกการแข่งขันอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Su (2016) และ Hamari et al. (2014) ที่ระบุว่าองค์ประกอบเกม

สามารถเพิ่มแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในทักษะการพูดที่ต้องการสภาพแวดล้อมที่ผ่อนคลายเพื่อลดความประหม่า

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลีโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อยกระดับความถูกต้อง ความคล่องแคล่ว และความมั่นใจในการสื่อสาร ผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนภาษาเกาหลีให้มีประสิทธิภาพ และสามารถประยุกต์ใช้เพื่อแก้ปัญหาทักษะการพูดในบริบทของภาษาต่างประเทศอื่น ๆ ได้อย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75
2. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ผ่านกระบวนการสะท้อนผล

วิธีดำเนินการวิจัย

1. รูปแบบงานวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ผู้วิจัยดำเนินการตามวงจรการวิจัยของ Kemmis และ McTaggart (1988) ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน (PAOR) ได้แก่ ขั้นวางแผน (Plan) ขั้นปฏิบัติ (Action) ขั้นสังเกต (Observe) และขั้นสะท้อนผล (Reflect) โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้

2. กลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568 โรงเรียนจันทบุรีเบกษาอนุสรณ์ จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 37 คน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกคือเป็นห้องเรียนที่ผู้วิจัยได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอน และเป็นกลุ่มนักเรียนที่ประสบปัญหาด้านทักษะการพูดภาษาเกาหลีจากการสำรวจสภาพปัญหาเบื้องต้นในด้านการออกเสียง รวมถึงการขาดแรงจูงใจในการเรียน สำหรับผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ คือ นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การประเมินในแต่ละวงจรปฏิบัติการ ได้แก่ วงรอบที่ 1 จำนวน 16 คน และวงรอบที่ 2 จำนวน 3 คน โดยใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์เพื่อสะท้อนผลและปรับปรุงแผนในวงรอบถัดไป

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยสร้างและพัฒนาเครื่องมือประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมฟิเคชัน จำนวน 9 แผน รวม 9 ชั่วโมง แบ่งเป็น 3 วงรอบปฏิบัติการ โดยมีการบูรณาการกลไกเกม (Game Mechanics) ที่เน้นการเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) ในแต่ละวงรอบดังนี้

วงรอบที่ 1 (การออกคำสั่ง) เน้นกลไกระบบสะสมแต้มปรายบุคคล เพื่อสร้างแรงจูงใจเบื้องต้นและการมีส่วนร่วม

วงรอบที่ 2 (การบอกกิจวัตรประจำวัน) เพิ่มการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer-Assisted Missions) เพื่อลดความวิตกกังวลในการสื่อสารผ่านการช่วยเหลือจากเพื่อนที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75

วงรอบที่ 3 (การกล่าวถึงอนาคต) เพิ่มการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน (Peer Coaching) เพื่อแก้ปัญหารายบุคคลให้ตรงจุดมากยิ่งขึ้น

2. แบบประเมินทักษะการพูดภาษาเกาหลี

ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนแบบ Rubic Score ครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ การออกเสียง ความคล่องแคล่ว ความถูกต้องของรูปประโยค ท่าทางประกอบ และความมั่นใจ

3. แบบสัมภาษณ์

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแรงจูงใจและแนวทางการพัฒนาในแต่ละวงรอบ

4. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยดำเนินการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดังนี้

1. นำเครื่องมือเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เสนอเครื่องมือต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาและความเหมาะสมของภาษา ซึ่งประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยและประเมินผล 1 ท่าน ด้านวิชาการภาษาเกาหลี 2 ท่าน และด้านหลักสูตรและการสอน 2 ท่าน

2. วิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) พบว่าแบบประเมินทักษะการพูดและแบบสัมภาษณ์มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.80 - 1.00 ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการปรับปรุงถ้อยคำที่อาจมีความกำกวมตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญก่อนนำไปใช้จริง

3. ประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ พบว่ามีค่าเฉลี่ยในระดับมากที่สุด ($\bar{x}$ = 4.72, S.D. = 0.43)

5. การเก็บรวบรวมข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลตามกระบวนการ PAOR ในแต่ละวงรอบ โดยมีการบันทึกหลังการสอนและการสัมภาษณ์เพื่อนำข้อมูลมาสะท้อนผล (Reflect) และปรับปรุงแผนในวงรอบถัดไป โดยมีการรวบรวมข้อมูลและหาวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1.ข้อมูลเชิงปริมาณ วิเคราะห์คะแนนทักษะการพูดโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) และ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยกำหนดเกณฑ์การผ่านร้อยละ 75

2.ข้อมูลเชิงคุณภาพ วิเคราะห์ข้อมูลจากบันทึกหลังสอนและแบบสัมภาษณ์โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อสรุปแนวทางการพัฒนาทักษะการพูดที่เหมาะสมกับบริบทของนักเรียน

ผลการวิจัย

จากการพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 37 คน มีทักษะการพูดภาษาเกาหลีที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 คิดเป็นร้อยละ 100 ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยทั้ง 3 วงรอบปฏิบัติการ โดยมีผลการวิจัยปรากฏในตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงผลการพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยใช้เทคนิคเกมิฟิเคชันของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วงรอบปฏิบัติการที่ 1-3

วงรอบปฏิบัติการที่ 1-3	จำนวนนักเรียน	ผ่านเกณฑ์	$\bar{x}$	S.D.	ร้อยละของนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์
1	37	21	13.16	4.73	56.76
2	37	34	15.76	2.21	91.89
3	37	37	17.32	2.14	100

จากตารางที่ 1 พบว่า การวิจัยในครั้งนี้เป็นการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 37 คน โดยแบ่งกระบวนการทำงานออกเป็น 3 วงรอบปฏิบัติการ เพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาทักษะอย่างเป็นขั้นตอน

วงรอบที่ 1 ผู้วิจัยเริ่มต้นด้วยการนำเทคนิคเกมิฟิเคชัน (Gamification) ในรูปแบบของการ สละสมแต้มปรายบุคคล มาใช้เพื่อสร้างแรงจูงใจในการเรียน เพิ่มความสนุกสนาน ผลปรากฏว่ามีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 จำนวน 21 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 56.76 โดยมีคะแนนเฉลี่ยอยู่ที่ 13.16 คะแนน อย่างไรก็ตาม พบว่านักเรียนอีก 16 คนยังมีปัญหาสำคัญคือ ขาดความมั่นใจ ไม่กล้าพูดหน้าชั้นเรียน และจดจำโครงสร้างประโยคไม่ได้ ทำให้พูดตะกุกตะกัก เว้นวรรคในการพูดผิดหลักภาษาเกาหลี ส่งผลให้การสื่อสารขาดความสมบูรณ์

วงรอบที่ 2 ผู้วิจัยจึงได้ปรับปรุงแผนโดยนำการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน (Peer Assisted Learning) เข้ามาผสมผสานกับเกมิฟิเคชัน เพื่อลดความตื่นตระหนกและช่วยให้มีคน

คอยแนะนำการออกเสียงอย่างใกล้ชิดโดยให้นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์คอยให้คำแนะนำนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ส่งผลให้ผลการประเมินดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด โดยมีนักเรียนผ่านเกณฑ์เพิ่มขึ้นเป็น 34 คน (ร้อยละ 91.89) และคะแนนเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้นเป็น 15.76 คะแนน อย่างไรก็ตามท้ายวงรอบปฏิบัติการที่ 2 พบว่ามีนักเรียน 3 คน ที่ยังไม่ผ่านเกณฑ์

วงรอบที่ 3 ซึ่งเป็นวงรอบสุดท้าย ผู้วิจัยได้นำผลการบันทึกหลังแผนการเรียนรู้และการสัมภาษณ์นักเรียนมาปรับเพื่อแก้ปัญหาให้ตรงจุดมากยิ่งขึ้น โดยผู้วิจัยนำการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน Peer Coaching โดยการให้เพื่อนช่วยฝึกซ้อมในจุดบกพร่องเฉพาะบุคคลของนักเรียน 3 คน ผ่านกระบวนการฝึกที่เข้มข้น 3 ด้าน ได้แก่ การฝึกออกเสียงแบบ "ฟัง-เลียนแบบ-แก้ไขทันที การฝึกพูดในสถานการณ์จำลองเพื่อความคล่องแคล่ว และการเรียบเรียงประโยคตามไวยากรณ์ที่ถูกต้อง ผลสรุปสุดท้ายพบว่า นักเรียนทั้ง 37 คนสามารถผ่านเกณฑ์การประเมินได้ครบทั้งหมด (ร้อยละ 100) โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงถึง 17.32 คะแนน

การสะท้อนผลและแนวทางการแก้ไข การพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วงรอบปฏิบัติการที่ 1-3

วงรอบปฏิบัติการที่ 1 ผู้วิจัยมุ่งเน้นการสร้างแรงจูงใจผ่านเทคนิคเกมพีเคชั่น ซึ่งช่วยให้บรรยากาศในชั้นเรียนสนุกสนานและนักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นอย่างเห็นได้ชัด อย่างไรก็ตามจากผลการบันทึกหลังแผนการเรียนรู้และผลการสัมภาษณ์พบว่านักเรียนร้อยละ 43.24 ยังไม่ผ่านเกณฑ์ เนื่องจากมีความกังวลในการพูดหน้าชั้นเรียน และใช้ไวยากรณ์ผิด ส่งผลให้การสื่อสารไม่สมบูรณ์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นข้อบกพร่องว่า การออกแบบกิจกรรมในรอบแรกเน้นไปที่กลไกของเกมและการคุมกติมากเกินไป จนอาจมองข้ามความพร้อมทางจิตวิทยาของนักเรียนกลุ่มอ่อน และการบริหารจัดการเวลาในการฝึกซ้อมพูดก่อนประเมินจริงยังไม่เพียงพอทำให้เกิดปัญหา พูดตะกุกตะกักเว้นวรรคผิดหลักภาษาเกาหลี และขาดความมั่นใจ จากผลการสัมภาษณ์นักเรียนที่ระบุว่าต้องการพื้นที่ฝึกซ้อมกับเพื่อนเพื่อลดความกดดัน ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลนี้มาเชื่อมโยงสู่ แนวทางแก้ไขในวงรอบที่ 2

วงรอบปฏิบัติการที่ 2 ผู้วิจัยได้ปรับจากการใช้เทคนิคเกมพีเคชั่นที่เน้นการสะสมแต้มปริายบุคคลมาเป็นการบูรณาการกับการเรียนรู้แบบ "เพื่อนช่วยเพื่อน" (Peer Assisted Learning) เพื่อสร้างเขตปลอดภัย (Safe Zone) ในการให้เพื่อนที่ผ่านเกณฑ์คอยให้คำแนะนำการออกเสียง ไวยากรณ์ การแสดงท่าทางต่าง ๆ ให้กับนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ผลลัพธ์คือความตึงเครียดลดลง นักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น การออกเสียงดีขึ้นอย่างเห็นได้ชัด ส่งผลให้ผ่านเกณฑ์ถึงร้อยละ 91.89 แต่ในขณะเดียวกันด้านการจัดการ ผู้วิจัยพบอุปสรรคด้านการกำกับดูแลกลุ่มย่อยไม่ทั่วถึง ทำให้บางกลุ่มเพื่อนยังให้คำแนะนำไม่ครบถ้วนและไม่ตรงจุดที่บกพร่องได้ ส่งผลให้นักเรียนอีก 3 คนยังไม่บรรลุเป้าหมาย ซึ่งทั้ง 3 คน มีปัญหาเฉพาะจุด

วงรอบปฏิบัติการที่ 3 ผู้วิจัยจึงยกระดับกลยุทธ์สู่การเรียนรู้แบบ เพื่อนช่วยสอน (Peer Coaching) โดยมุ่งเน้นการแก้ไขจุดบกพร่องรายบุคคลเชิงลึก ผ่านกระบวนการ "ฟัง-เลียนแบบ-แก้ไขทันที" ในรอบนี้ผู้วิจัยได้ปรับบทบาทตนเอง จากผู้คุมเกมมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกที่คอยให้ข้อมูลสะท้อนกลับ อย่างใกล้ชิดร่วมกับเพื่อนช่วยสอน เพื่อควบคุมความถูกต้องของภาษาให้แม่นยำขึ้น การปรับแนวทางที่สอดคล้องกับปัญหาจริงนี้ทำให้นักเรียนทั้ง 3 คนลดความวิตกกังวลและเปิดรับการพัฒนาได้เต็มที่ ส่งผลให้นักเรียนกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด ร้อยละ 100 สามารถพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลีจนผ่านเกณฑ์ได้สำเร็จตามวัตถุประสงค์ การวิจัยอย่างเป็นลำดับขั้น

อภิปรายผล

การวิจัยเชิงปฏิบัติการในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 3 วงรอบปฏิบัติการ ตามแนวคิดของ Kemmis and McTaggart (1988) โดยสามารถอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. เพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ให้ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75

ผลการวิจัยพบว่านักเรียนมีพัฒนาการด้านทักษะการพูดภาษาเกาหลีดีขึ้นอย่างต่อเนื่องทั้ง 3 วงรอบ โดยผ่านกระบวนการ PAOR ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นการวางแผน (Plan) ผู้วิจัยได้นำข้อมูลผลการประเมินทักษะการพูดและผลการสัมภาษณ์จากวงรอบที่ผ่านมาวิเคราะห์เพื่อระบุปัญหาเชิงลึก พบว่านักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ประสบปัญหาสำคัญ 2 ด้าน คือ ด้านความรู้ที่ไม่เข้าใจโครงสร้างไวยากรณ์อย่างแท้จริง และด้านจิตวิทยาที่ขาดความมั่นใจและมีความวิตกกังวลสูงเมื่อต้องพูดหน้าชั้นเรียน ผู้วิจัยจึงออกแบบกิจกรรมโดยใช้เทคนิคเกมพีเคชั่นร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน (Peer Coaching) เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการฝึกฝนรายบุคคลและการให้ข้อมูลย้อนกลับทันที ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ สุชัยญา เอื้องกลาง (2562) ที่เน้นว่าการใช้ข้อมูลป้อนกลับและการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาทักษะผู้เรียน

ขั้นการปฏิบัติ (Act) ผู้วิจัยบูรณาการเทคนิคเกมพีเคชั่นเพื่อสร้างแรงจูงใจภายนอกผ่านการสะสมแต้ม ซึ่งทำให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นและอยากพัฒนาตนเองอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบข้อสังเกตสำคัญว่าเกมพีเคชั่นทำหน้าที่เป็นเพียงตัวกระตุ้นแรงจูงใจ แต่ไม่สามารถถ่ายทอดความเข้าใจทางภาษาได้ทั้งหมด โดยเฉพาะในกลุ่มนักเรียนที่มีพื้นฐานอ่อน ผู้วิจัยจึงนำการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน (Peer Coaching) มาเพิ่มเติมเพื่อปิดช่องว่างดังกล่าว ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ภาษาในสถานการณ์จริงและลดความประหม่า ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Barata et al. (2013), Dominguez et al. (2013) และ Darfilal

(2015) ที่พบว่าเกมฟิเคชันช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ขั้นการสังเกต (Observe) ผลการปฏิบัติการในวงรอบที่ 3 พบว่านักเรียนร้อยละ 100 สามารถผ่านเกณฑ์การประเมินที่ระดับร้อยละ 75 ได้สำเร็จ โดยคะแนนเฉลี่ยเพิ่มสูงขึ้น และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานลดลง สะท้อนถึงพัฒนาการที่มั่นคง จากการสังเกตพฤติกรรมพบว่านักเรียนมีความกล้าแสดงออกและสื่อสารได้คล่องแคล่วขึ้น การเปลี่ยนแปลงนี้เป็นผลมาจากการที่นักเรียนได้รับ "แรงเสริม" จากเกมควบคู่กับการได้รับ "คำแนะนำ" ที่ตรงจุดจากเพื่อนแบบรายบุคคล ทำให้พฤติกรรมการพูดมีความต่อเนื่องและลดอาการหยุดชะงักระหว่างการสื่อสารได้อย่างชัดเจน

ขั้นการสะท้อนผล (Reflect) พบว่าการบูรณาการเทคนิคเกมฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอนสามารถลดความวิตกกังวลในการใช้ภาษาและส่งเสริมแรงจูงใจได้อย่างยั่งยืน ประเด็นสำคัญที่ค้นพบคือ เพียงการใช้รางวัลจากเกมในระยะแรกอาจมีข้อจำกัดในการรักษาความมุ่งมั่นหากนักเรียนยังไม่เข้าใจเนื้อหา แต่เมื่อเสริมด้วยการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน (Peer Coaching) กลับกลายเป็นกลไกที่ลงตัวในการพัฒนาทักษะการพูด สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุภาพร สมจิตต (2566) และ พรมมล นิมพานิชย์ (2565) ที่พบว่าการออกแบบกิจกรรมเกมฟิเคชันสามารถส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการพูดให้สูงกว่าเกณฑ์ และสอดคล้องกับ Francisco (2015) ที่ชี้ว่าเทคนิคนี้ช่วยสร้างประสบการณ์เชิงบวกและเสริมความมั่นใจในการใช้ภาษาของผู้เรียน

2. เพื่อศึกษาแรงจูงใจในการเรียนรู้ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมฟิเคชัน ผ่านกระบวนการสะท้อนผล

ผลการสัมภาษณ์นักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ในแต่ละวงรอบ ได้แก่ วงรอบที่ 1 จำนวน 16 คน และวงรอบที่ 2 จำนวน 3 คน พบว่าแรงจูงใจของนักเรียนเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจนในแต่ละวงรอบ โดยนักเรียนรายงานว่าเทคนิคเกมฟิเคชันช่วยลดความวิตกกังวลและความประหม่าในการสื่อสารภาษาเกาหลี ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลายและนักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น องค์ประกอบของเกม เช่น ระบบสะสมแต้มและกระดานผู้นำ สร้างความท้าทายและแรงเสริมเชิงบวกให้นักเรียนอยากฝึกซ้อมพูดอย่างต่อเนื่อง และการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน (Peer Coaching) ในวงรอบสุดท้ายช่วยให้นักเรียนได้รับการแก้ไขจุดบกพร่องเฉพาะจุดได้ทันที ทำให้เห็นพัฒนาการที่ชัดเจนและเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ผลดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ Su (2016) และ Hamari et al. (2014) ที่พบว่าองค์ประกอบเกมสามารถสร้างแรงจูงใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนได้อย่างมีนัยสำคัญ

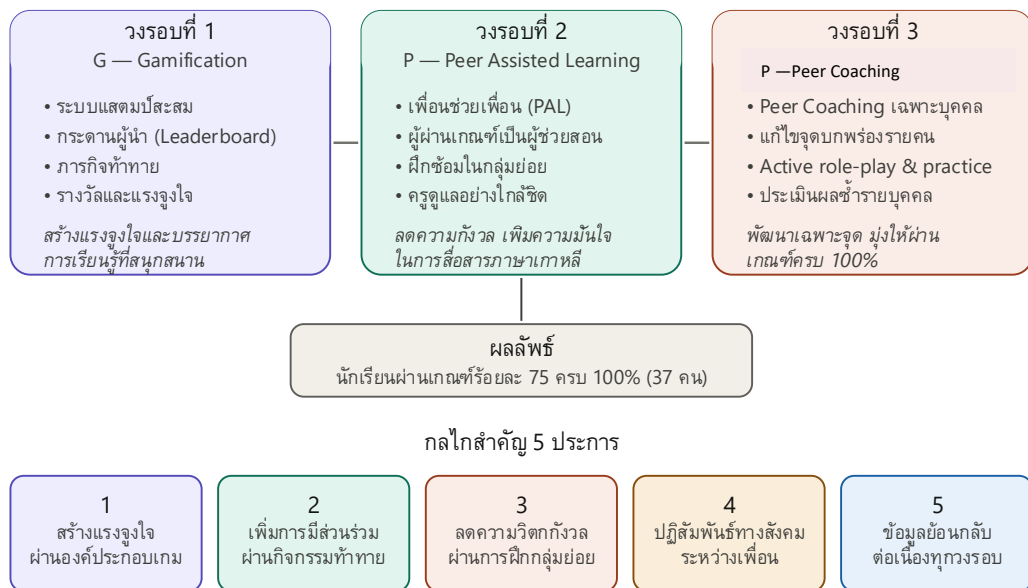
ดังนั้น พัฒนาการที่เป็นลำดับขั้นในงานวิจัยนี้เกิดจากการวิเคราะห์สภาพปัญหาจริงในชั้นเรียนและปรับเปลี่ยนกลยุทธ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน โดยมีเทคนิค

เกมิฟิเคชันเป็นตัวขับเคลื่อนแรงจูงใจ และมีการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอนเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะทางภาษา ทำให้การจัดการเรียนรู้ประสบความสำเร็จทั้งในระดับรายบุคคลและภาพรวม

องค์ความรู้ใหม่

G-PAL-P Speaking Model

รูปแบบการพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี



อ้างอิงทฤษฎี: Kapp (2012), Hamari et al. (2014), Su (2016), Francisco (2015)
(ทิพากร ภารกุล และ ปาริชาติ ประเสริฐสังข์, 2569)

จากการวิจัยครั้งนี้ได้สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ในรูปแบบ "G-PAL-P Speaking Model" ซึ่งเป็นรูปแบบการพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลีที่มีความต่อเนื่องเชิงกระบวนการผ่านวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ 3 วงรอบ ดังนี้ วงรอบที่ 1 (G-Gamification) ใช้เกมิฟิเคชันเป็นหลัก ได้แก่ ระบบแต้มสะสม กระดานผู้นำ การกิจ และรางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนาน วงรอบที่ 2 (PAL-Peer Assisted Learning) เพิ่มการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อน โดยให้นักเรียนที่ผ่านเกณฑ์เป็นผู้ช่วยฝึกซ้อมและแนะนำเพื่อนที่ยังไม่ผ่านเกณฑ์ และวงรอบที่ 3 (P-Peer Coaching) พัฒนาจากการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยเพื่อนสู่การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน โดยเน้นแก้ไขจุดบกพร่องเป็นรายบุคคลเพื่อการแก้ไขปัญหให้ตรงจุดโมเดลนี้มีกลไกสำคัญ 5 ประการ ได้แก่ 1) การสร้างแรงจูงใจผ่านองค์ประกอบเกม 2) การ

เพิ่มการมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรมท้าทาย 3) การลดความวิตกกังวลผ่านการฝึกกลุ่มย่อย 4) การใช้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างเพื่อน และ 5) การให้ข้อมูลย้อนกลับอย่างต่อเนื่องในแต่ละวงรอบ

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาทักษะการพูดภาษาเกาหลี โดยใช้เทคนิคเกมฟิเคชัน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนจันทบุรุษเบกษาอนุสรณ์ ผ่านนวัตกรรม G-PAL-P Speaking Model สามารถสรุปผลได้ดังนี้

พัฒนาการของทักษะการพูดภาษาเกาหลี ผลการใช้นวัตกรรม G-PAL-P Speaking Model ผ่านวงจรการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (PAOR) ทั้ง 3 วงรอบ พบว่านักเรียนมีทักษะการพูดพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในวงรอบที่ 1 มีนักเรียนผ่านเกณฑ์ร้อยละ 56.76 วงรอบที่ 2 เพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 91.89 และในวงรอบที่ 3 นักเรียนทุกคน (37 คน) ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 75 คิดเป็นร้อยละ 100 ของกลุ่มเป้าหมายทั้งหมด โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมสูงถึง 17.32 คะแนน จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน

แรงจูงใจในการเรียนรู้ ผลการศึกษาแรงจูงใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบ G-PAL-P Speaking Model ผ่านกระบวนการสะท้อนผล พบว่านักเรียนมีความกระตือรือร้นและมั่นใจในการสื่อสารเพิ่มขึ้น โดยสามารถเรียงลำดับประเด็นที่นักเรียนให้ความสำคัญมากที่สุด 3 อันดับแรก ดังนี้

ลำดับที่ 1 เทคนิคเกมฟิเคชันช่วยลดความวิตกกังวลและความประหม่าในการสื่อสารภาษาเกาหลี ทำให้บรรยากาศการเรียนรู้ผ่อนคลายและนักเรียนกล้าแสดงออกมากขึ้น

ลำดับที่ 2 องค์ประกอบของเกม (Gamification) เช่น ระบบสะสมแต้มและกระดานผู้นำ สร้างความท้าทายและแรงเสริมเชิงบวกให้นักเรียนอยากฝึกซ้อมพูดอย่างต่อเนื่อง

ลำดับที่ 3 การเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน (Peer Coaching) ในวงรอบสุดท้าย ช่วยให้นักเรียนได้รับการแก้ไขจุดบกพร่องเฉพาะจุดได้ทันที ทำให้เห็นพัฒนาการที่ชัดเจนและเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบ G-PAL-P Speaking Model ไปปรับใช้กับการสอนภาษาต่างประเทศอื่นได้ โดยออกแบบกลไกเกมให้เหมาะกับบริบทของผู้เรียน และควรระมัดระวังไม่ให้การแข่งขันสูงเกินไปจนส่งผลเสียต่อนักเรียนที่มีพื้นฐานอ่อน

2. โรงเรียนควรสนับสนุนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่บูรณาการเกมฟิเคชันร่วมกับการเรียนรู้แบบเพื่อนช่วยสอน เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกและลดความวิตกกังวลของผู้เรียนในทักษะการพูด

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาความคงทนของทักษะการพูดภาษาเกาหลี (Retention) หลังสิ้นสุดการเรียนการสอน 1–3 เดือน เพื่อตรวจสอบว่าเกมฟิเคชันส่งผลต่อความจำระยะยาวหรือไม่
2. ควรขยายกลุ่มเป้าหมายให้ครอบคลุมนักเรียนต่างระดับชั้นหรือโรงเรียนที่มีบริบทต่างกัน เพื่อเพิ่มความสามารถในการอ้างอิงผลการวิจัยในวงกว้าง
3. ควรเปรียบเทียบประสิทธิผลของ G-PAL-P Model กับรูปแบบการจัดการเรียนรู้อื่น เช่น Blended Learning หรือ Project-Based Learning

เอกสารอ้างอิง

- กิตยาพร คัมภีระ. (2564). การพัฒนาความสามารถด้านการพูดและความมั่นใจในการใช้ภาษาเกาหลีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้การสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร. ใน วิทยานิพนธ์ กศ.ม. สาขาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2560). การวิจัยเบื้องต้น. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สุวิทย์สาส์น.
- พรยมล ฉิมพานิชย์. (2565). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ใน สารนิพนธ์ กศ.ม. สาขาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สุชญญา เอื้องกลาง. (2562). การพัฒนาระบบการเรียนการสอนแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาและทักษะการเชื่อมโยงคณิตศาสตร์สู่ชีวิตจริงระดับประถมศึกษา. ใน ดุษฎีนิพนธ์ ปริญญาโท สาขาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- สุภาพร สมจิตต. (2566). การใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาทักษะการพูดและแรงจูงใจในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ใน การค้นคว้าอิสระ ศษ.ม. สาขาหลักสูตรและการสอน. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- Barata, G., et al. (2013). Engaging Engineering Students with Gamification. In Proceedings of the 5th International Conference on Games and Virtual Worlds for Serious Applications (VS-GAMES). Poole: Bournemouth University. 1-8.
- Darfilal, I. (2015). The Role of Role Play in Improving Students' Speaking Skill. In Master's Thesis. M.A. (English Studies). Biskra University.
- Domínguez, A., et al. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. Computers & Education, 63(0), 380-392.

- Francisco, J. F. F. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. In Master's Thesis. M.A. (Information Systems). University of Coimbra.
- Hamari, J., et al. (2014). Does Gamification Work? – A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences. Hawaii: IEEE. 3025-3034.
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer.
- Kemmis, S. & McTaggart, R. (1988). The Action Research Planner. Victoria: Deakin University.
- Su, C.-H. (2016). The Effects of Students' Motivation, Cognitive Load and Learning Anxiety in Gamified Learning. Computers & Education, 103, 45-61.