

Research article

การพัฒนากิจกรรมการจัดการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะ  
การพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรปสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

THE DEVELOPMENT OF LEARNING ACTIVITIES BY APPLYING GAMIFICATION TO ENHANCE  
FRENCH SPEAKING SKILL ACCORDING TO CECRL FOR UPPER SECONDARY STUDENTS

สุริพร กันเรือง\* และผุสดี กลิ่นเกษร

Suriporn Kanruang\* and Phussadee Klinkesorn

สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
กรุงเทพมหานคร 10900 ประเทศไทย

Department of Education Program in Innovations in Learning and Teaching, Faculty of Graduate College of  
Management, Sripatum University, Bangkok 10900 Thailand

Journal of Industrial Education. 2024, Vol. 23 (No. 1), <https://doi.org/10.55003/JIE.23110>

Received: November 22, 2023, | Revised: January 25, 2024, | Accepted: March 21, 2024

ABSTRACT

This research was designed concerning about French learning activities based on gamification concepts in order to enhance students' French speaking skills according to the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). The samples used in the research were 32 students who were studying in grade 12 at Triamudomsuksa Nomklaokunnatee School in the academic year 2023 using purposive sampling. Data collection methodologies were used in this research regarding four lesson plans of French-speaking activities. Moreover, pretest and post-test assessments of the students' French-speaking skills were employed to find out the results of the research. The data. The collection was gathered from 18 periods of French language learning activities. The tests were done before and after learning the four lessons. The data were analyzed using mean score, standard deviation, one-sample t-test, and dependent sample t-test. According to the learning French speaking activities which were divided into 4 topics: Describing personalities, My activities, Asking questions, and Trading conversation as well as using the concept of gamification by allowing students to participate in collecting points and having Leaderboard, the results were shown that students' French speaking skill was significantly higher before they were employed the method at a level of .05, with the influence of the independent variable affecting the dependent variable at a large level. Additionally, it can be seen that students' French speaking skill was significantly higher than DELF A1 at a level of .05, with the influence size of the independent variable affecting the dependent variable at a high level.

**Keywords:** Gamification, French speaking skill, CECRL

## บทคัดย่อ

การวิจัยนี้เป็นการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสตามแนวคิดเกมพีเคชันสำหรับส่งเสริมทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรป กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าฯ กทม. วิธีการเลือกกลุ่มแบบเจาะจง จำนวน 32 คน ปีการศึกษา 2566 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาภาษาฝรั่งเศส จำนวน 4 แผน และแบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสก่อนเรียนและหลังเรียน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยทดสอบก่อนเรียน ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสทั้งหมด 18 คาบ ทดสอบหลังเรียน และวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน One-sample t-test และ Dependent sample t-test ผลการวิจัยพบว่าผลการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ แบ่งสาระการเรียนรู้ออกเป็น 4 เรื่อง ได้แก่ การบรรยายลักษณะบุคคล กิจกรรมของฉันทน์ การตั้งคำถาม และการพูดซื้อขาย พร้อมทั้งประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันโดยให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมสะสมแต้มและมีตาราง Leaderboard นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามในระดับมาก และนักเรียนมีทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส สูงกว่าเกณฑ์ DELF A1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามในระดับมาก

**คำสำคัญ:** แนวคิดเกมพีเคชัน, ทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส, กรอบมาตรฐานยุโรป

## 1. บทนำ

ในสังคมโลกปัจจุบัน ยุคศตวรรษที่ 21 โลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วทักษะการสื่อสารภาษาต่างประเทศจึงเป็นปัจจัยที่มีความสำคัญอย่างมากในการติดต่อสื่อสารกับต่างประเทศหรือกับประเทศในอาเซียนเองก็ตาม หากเรามีทักษะการสื่อสารภาษาต่างประเทศที่ดีสามารถสื่อสารโต้ตอบได้ จะส่งผลให้การสื่อสารครั้งนั้นมีความชัดเจน สามารถบอกถึงความต้องการของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพและครอบคลุม (Rujichom, 2018, pp. 199-210) การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในชีวิตประจำวัน เนื่องจากเป็นเครื่องมือสำคัญในการติดต่อสื่อสาร ช่วยพัฒนาผู้เรียนให้มีความเข้าใจตนเองและผู้อื่นดีขึ้น เรียนรู้และเข้าใจความแตกต่างของภาษาและวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี การคิด สังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง มีเจตคติที่ดีต่อการใช้ภาษาต่างประเทศและใช้ภาษาต่างประเทศเพื่อการสื่อสารได้ โดยภาษาต่างประเทศที่เป็นสาระการเรียนรู้พื้นฐาน ซึ่งกำหนดให้เรียนตลอดหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน คือ ภาษาอังกฤษ ส่วนภาษาต่างประเทศอื่น เช่น ภาษาฝรั่งเศส เยอรมัน จีน ญี่ปุ่น อาหรับ บาลี และภาษากลุ่มประเทศเพื่อนบ้าน หรือภาษาอื่น ๆ ให้อยู่ในดุลยพินิจของสถานศึกษาที่จะจัดทำรายวิชาและจัดการเรียนรู้ตามความเหมาะสม (Ministry of Education, 2008, pp. 1-8)

สำหรับการเรียนการสอนภาษาฝรั่งเศสในระดับมัธยมศึกษามีมากกว่า 50 ปีแล้ว โดยภาษาฝรั่งเศสจัดได้ว่าเป็นภาษาที่ได้รับความนิยมภาษาหนึ่งในบรรดาภาษาต่างประเทศที่เปิดสอนในระดับมัธยมศึกษาในประเทศไทย ถึงแม้ว่าปัจจุบันนี้จำนวนผู้เรียนจะลดน้อยลง อย่างไรก็ตาม สถานศึกษาได้ปรับการจัดการเรียนการสอนภาษาฝรั่งเศสให้มีมาตรฐานคุณภาพระดับมาตรฐานยุโรป (Le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues : CECL) โดยหน่วยงานระดับชาติของประเทศฝรั่งเศสที่ชื่อ Centre International de l'Études Pédagogiques : CIEP มีผลให้ปัจจุบันกระทรวงศึกษาธิการของประเทศฝรั่งเศสกำหนดหลักสูตรภาษาฝรั่งเศสระดับเบื้องต้นสำหรับนักเรียนชาวต่างชาติแบ่งออกเป็นอีก 2 ระดับ ได้แก่ ประกาศนียบัตรภาษาฝรั่งเศสระดับพื้นฐานชื่อ DELF (Diplôme d'Élémentaire de Langue Française) และประกาศนียบัตรภาษาฝรั่งเศสระดับสูงชื่อ DALF (Diplôme Approfondi de la Langue Française) ซึ่งในแต่ละระดับกำหนดให้มีการสอบเพื่อรับประกาศนียบัตร และจะประเมินความสามารถในการฟัง พูด อ่าน และเขียน ซึ่งตรงกับการจัดการเรียนการสอนภาษาต่างประเทศของไทยที่เน้นทักษะทางภาษา 4 ทักษะด้วยกัน อันประกอบไปด้วยทักษะฟัง พูด อ่าน และเขียน เช่นเดียวกัน (Alliance Française, 2023, Online)

การจัดการเรียนการสอนภาษาฝรั่งเศสในสถานศึกษานั้น พบว่ายังเกิดปัญหาในการเรียนการสอน โดยด้านการจัดการเรียนการสอน ระยะเวลาในการฝึกปฏิบัติหลังจากเรียนรู้ในส่วนของเนื้อหาบางส่วนยังไม่เพียงพอที่จะส่งเสริมให้นักเรียนเกิดทักษะด้านภาษา เพราะส่วนใหญ่มักจะเน้นการสอนไวยากรณ์และการท่องจำคำศัพท์ ซึ่งจะส่งผลให้นักเรียนมีปัญหาในการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร รวมไปถึงปัญหาการขาดครูผู้สอนชาวต่างชาติ สำหรับโรงเรียนที่ไม่มีความสามารถในการจ้าง เพราะค่าใช้จ่ายและการแข่งขันสูง ทำให้นักเรียนไม่มีโอกาสในการเข้าถึงเจ้าของภาษา ทำให้นักเรียนบางคนไม่กล้าซักถามในประเด็นที่ตนเองสงสัย แม้จะตั้งใจฟังแล้วก็ตาม หรือบางครั้งเมื่อไม่เข้าใจบทเรียนมักจะเลิกจดจ่อกับบทเรียนที่ครูกำลังถ่ายทอด อันเป็นปัญหาในการจัดการชั้นเรียนต่อครูผู้สอนตามมา นอกจากนี้ยังรวมถึงนักเรียนที่มีทักษะความสามารถด้านอื่น ๆ ต้องไปฝึกซ้อมทำให้ไม่ได้เข้าเรียนในชั้นเรียน (Sudrung & Thanompongchad, 2018, pp. 387-393) และการที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่กล้าพูดหรือกล้าแสดงออกในกิจกรรม

การเรียนการสอน ซึ่งเกิดจากการที่นักเรียนไม่เห็นความสำคัญของภาษาฝรั่งเศสเพราะคิดว่าไม่มีความจำเป็นต้องใช้ นักเรียนต้องเรียนหลายวิชาในวันเดียวทำให้ฝึกทักษะในการใช้ภาษาน้อย จำนวนนักเรียนในแต่ละห้องมีมากเกินไปทำให้ไม่ได้ฝึกทักษะได้อย่างทั่วถึงภายในระยะเวลาที่จำกัด นักเรียนคิดว่าภาษาฝรั่งเศสเป็นวิชาที่ยาก และไม่ได้มีโอกาสสื่อสารกับเจ้าของภาษา (Sangkanpanich et al., 2015, pp. 270-284) ดังนั้น การประยุกต์ใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในห้องเรียนอาจเป็นหนึ่งในความเป็นไปได้ ที่จะนำมาซึ่งความสำเร็จในการเรียนรู้วิชาภาษาต่างประเทศในปัจจุบันโดยใช้กิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันนั้น จะช่วยให้นักเรียนไม่รู้สึกรำคาญตัวเองกำลังเรียนรู้ตามวิธีแบบเดิมคือนั่งฟังสิ่งที่ครูผู้สอนได้ถ่ายทอด และบรรยายออกมา แต่จะเป็นการสร้าง ความสนใจต่อสิ่งเร้าที่จะช่วยกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียน การใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย มีเป้าหมายที่จะบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ได้อีกด้วย (Prathyusha, 2020, pp. 577-583) รวมไปถึงการสอนภาษาฝรั่งเศส ในโรงเรียนในปัจจุบันใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพ.ศ. 2551 ดังที่ Suppavej (2013, pp. 1-2) กล่าวว่า ในประเทศไทยมีการจัดการเรียนการสอนภาษาฝรั่งเศสโดยยึดหลัก L'approche actionnelle หรือ Les démarches actionnelles ซึ่งเป็นไปตามทฤษฎีการสอนภาษาเพื่อการสื่อสารระบบปฏิบัติการทางภาษาเป็นการสอนตามที่สภายุโรปกำหนด โดยวางพื้นฐานการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิดอย่างมีวิจารณญาณ รู้จักการสืบค้นหาข้อมูล รู้จักการแก้ปัญหา ค้นพบวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง จนสามารถพัฒนาทักษะเฉพาะตัวและทักษะที่เชื่อมโยงหรือการบูรณาการภาษาฝรั่งเศสกับวิชาอื่น ๆ ได้และสร้างชิ้นงาน (Des tâches) หลังการเรียนรู้ รวมไปถึงการประยุกต์ใช้แนวคิด PPP โมเดลซึ่งประกอบด้วยชั้นการสอน 3 ชั้น ได้แก่ ชั้นการ นำเสนอเนื้อหา (Presentation) ชั้นการฝึกปฏิบัติ (Practice) และชั้นการใช้ภาษาเพื่อการสื่อสาร (Production) และแนวทางในการจัดการกิจกรรมการใช้ภาษาให้แก่ผู้เรียนที่ครูสามารถนำไปปฏิบัติในการจัดการเรียนการสอนได้ (Namwong, 2011, pp. 1-9)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสตามแนวคิด เกมมิฟิเคชันสำหรับส่งเสริมทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรป เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสสำหรับ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งมุ่งเน้นให้นักเรียนเข้าใจและสามารถสื่อสารโดยใช้ภาษาพูดทั่ว ๆ ไป ที่ใช้ในชีวิตประจำวัน รวมถึงใช้ข้อความง่าย ๆ เพื่อแสดงความต้องการที่เป็นรูปธรรม วิธีการแนะนำตัวเอง และแนะนำผู้อื่น สามารถถามคำถาม เกี่ยวกับบุคคล และสามารถตอบคำถามชนิดเดียวกันได้ รวมไปถึงการสื่อสารด้วยวิธีง่าย ๆ เมื่อคู่สนทนาพูดช้า ๆ และชัดเจน และแสดงความร่วมมือ อีกทั้งผู้เรียนสามารถพูดเพื่อขอเรื่องให้ทำในสิ่งที่ประสงค์ได้ ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามง่าย ๆ ในเรื่องที่ ค้นเคยหรือเรื่องที่ใกล้ตัวเพื่อตอบคำถามในลักษณะเดียวกัน วัตถุประสงค์การวิจัย เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศส ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันสำหรับส่งเสริมทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรป เพื่อเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษา ฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรปของนักเรียนที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันก่อน และหลังเรียน และเพื่อเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็น ฐานตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันกับเกณฑ์ DELF A1

## 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ Sangpanich (2017, pp. 41-54) ได้กล่าวถึงการใช้เทคนิคการแสดงบทบาทสมมติเพื่อพัฒนาทักษะการพูด ภาษาฝรั่งเศสสำหรับนักศึกษาวิชาเอกการจัดการการท่องเที่ยวในคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้นและมีประสิทธิภาพในการสื่อสารภาษาฝรั่งเศส แนวทางนี้สามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะการพูด ภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนในสาขาวิชาการจัดการการท่องเที่ยวและสาขาอื่น ๆ ในอนาคต Bergström (2017, pp. 7-9) กล่าวว่า วิธีการสอนของครูมีผลต่อการพัฒนาทักษะการพูดของนักเรียน และเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน ผ่านการใช้เทคนิค ต่าง ๆ เช่น การถามคำถาม อ่านออกเสียง ฝึกพูดซ้ำ ๆ และกิจกรรมกระตุ้นที่เน้นการปฏิสัมพันธ์ของนักเรียน ผลการวิจัยชี้ให้เห็น ถึงความสำคัญของการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและเพิ่มโอกาสให้นักเรียนมีโอกาสฝึกพูดภาษาต่างประเทศอย่าง อิสระ โดยให้ความสำคัญกับการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกันเองในรูปแบบของกิจกรรมเล็ก ๆ ในห้องเรียน ซึ่งสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบนี้ส่งผลดีในการพัฒนาทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียน การจัดการเรียนการสอนแบบสื่อกลางมีผลใน การพัฒนาทักษะการพูด L2 และเพิ่มความสามารถในการสื่อสารภาษาต่างประเทศ การศึกษานี้ย้ำถึงความสำคัญของการเตรียม ความพร้อมในการสอนที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะการพูดอย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านการออกแบบการจัดการเรียนรู้แบบกว้างขวาง และการเสนอโครงงาน ซึ่งจะช่วยเพิ่มความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศในการสื่อสารอย่างมีคุณภาพและหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับ Pitura (2022, pp. 118-143) โดยเฉพาะการนำแนวคิดของเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษา ฝรั่งเศสในฐานะภาษาต่างประเทศ ที่ Cruaud (2018, pp. 330-343) กล่าวถึง การใช้เกมมิฟิเคชันเป็นนวัตกรรมการฝึกหัดที่มีความ

นำเสนอใจในการจัดการศึกษาและการฝึกอบรม ผ่านการนำกลไกของเกมมาใช้เพื่อกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในกระบวนการเรียนรู้และควบคุมตัวแปรแทรกซ้อนอื่น ๆ แนวโน้มในการนำแนวคิดเกมพีเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศแสดงให้เห็นถึงการเติมเต็มและพัฒนาการเรียนการสอนในรูปแบบที่มีความสนุกและน่าสนใจ นอกจากนี้ Saengprasert (2020, pp. 85-94) กล่าวว่า การใช้เกมพีเคชันในการสอนการอ่านภาษาอังกฤษส่งผลให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายมีความเข้าใจและมีเจตคติที่ดีต่อการสอนอ่านที่สูงขึ้น เมื่อเปรียบเทียบกับการเรียนโดยไม่ใช้เกมพีเคชัน ผลสรุปชี้ให้เห็นถึงศักยภาพของเกมพีเคชันในการส่งเสริมทักษะการอ่านและสร้างเจตคติที่สนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนในสถานการณการศึกษาทางภาษาอังกฤษ ผลการวิจัยเชื่อถือได้และช่วยเสริมแนวคิดในการนำเกมพีเคชันมาประยุกต์ใช้ในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการอ่านในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายอย่างมีประสิทธิภาพและเป็นที่น่าสนใจในการพัฒนาการศึกษาทางภาษาอังกฤษในอนาคต อีกทั้ง Chimpanit and Jantakoon (2022, pp. 18-32) แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมพีเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาให้แก่ักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ผ่านกิจกรรมที่สร้างขึ้น การเรียนรู้ที่ใช้เกมพีเคชันมีผลในการเพิ่มทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาที่ได้นำแนวคิดเกมพีเคชันมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้

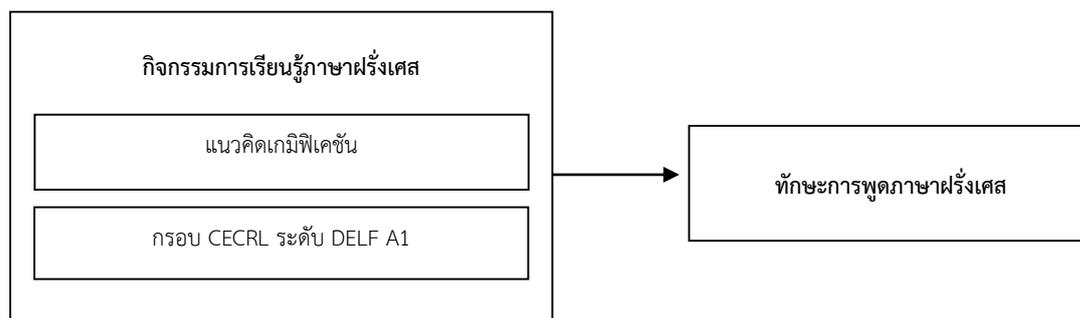
สมมติฐานการวิจัย ประกอบด้วย ทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรปของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมพีเคชันหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และสูงกว่าเกณฑ์ระดับ DELF A1

### 3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยก่อนการทดลอง (Pre-experimental design) มีแบบแผนการวิจัยแบบ One-group pretest-posttest design

#### 3.1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาษาเพื่อการสื่อสาร การใช้ภาษาต่างประเทศในการฟัง-พูด-อ่าน-เขียน แลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร แสดงความรู้สึกและความคิดเห็น ตีความ นำเสนอข้อมูล ความคิดรวบยอด และความคิดเห็นในเรื่องต่าง ๆ และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลอย่างเหมาะสม ภาษาและวัฒนธรรม การใช้ภาษาต่างประเทศตามวัฒนธรรมของเจ้าของภาษา ความสัมพันธ์ ความเหมือนและความแตกต่างระหว่างภาษาและวัฒนธรรมของเจ้าของภาษากับภาษาและวัฒนธรรมไทยและนำไปใช้อย่างเหมาะสม รวมถึง ภาษากับความสัมพันธ์กับชุมชนและโลก การใช้ภาษาต่างประเทศในสถานการณต่าง ๆ ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ชุมชน และสังคมโลก (Ministry of Education, 2008, pp. 2-3) ประกอบกับการศึกษาแนวคิดเกมพีเคชัน โดยศึกษาจากงานวิจัยของ O'Donovan et al. (2013, pp. 242-251) คือ การนำแนวคิดและกลไกในการออกแบบเกมมาใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการสอน โดยผู้สอนสามารถนำแนวทางของเกมมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ได้



รูปที่ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

### 3.2 ขอบเขตการวิจัย

#### 3.2.1 ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่เรียนภาษาฝรั่งเศสเป็นวิชาแผนการเรียนภาษาฝรั่งเศสและวิชาเลือกเพิ่มเติม โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าฯ กทม. จำนวน 169 คน ปีการศึกษา 2566

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าฯ กทม. ปีการศึกษา 2566 จำนวน 32 คน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive selection) มีเกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Faul et al., 2009, pp. 1149-1160) ได้แก่ เป็นนักเรียนที่ผ่านการเรียนในรายวิชา ภาษาฝรั่งเศสพื้นฐาน 1 (ฝ31205) ภาษาฝรั่งเศสพื้นฐาน 2 (ฝ31206) ภาษาฝรั่งเศสพื้นฐาน 3 (ฝ32205) และ ภาษาฝรั่งเศสพื้นฐาน 4 (ฝ32206) มาแล้ว เป็นนักเรียนที่มีชั่วโมงเรียนวิชาภาษาฝรั่งเศสไม่น้อยกว่า 2 คาบต่อสัปดาห์ และเป็นนักเรียนที่คะแนนการเรียนโดยมาจากแผนการเรียนโดยไม่ใช่นักเรียนกลุ่มที่เลือกเรียนแผนการเรียนภาษาอังกฤษ-ภาษาฝรั่งเศส

3.2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา ผู้วิจัยได้วิเคราะห์หลักสูตรรายวิชาเพิ่มเติม ภาษาฝรั่งเศสของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าฯ กทม. ซึ่งมีการจัดการเรียนการสอนภาษาฝรั่งเศสที่มุ่งเน้นการฝึกทักษะการสื่อสารภาษาฝรั่งเศส ทั้งการฟัง พูด อ่าน และเขียน เกณฑ์ DELF A1-A2 ตามกรอบมาตรฐานคุณภาพระดับมาตรฐานยุโรป (Le Cadre Européen Commun De Référence pour les Langues : CECRL) ซึ่งเป็นมาตรฐานที่ใช้วัดระดับความสามารถในภาษาต่างประเทศ และภาษาฝรั่งเศสก็ใช้มาตรฐานนี้ในการวัดระดับภาษาเช่นกัน โดยเนื้อหาที่ใช้ คือ สารการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาฝรั่งเศส) ตามหลักสูตรสถานศึกษา กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ (ภาษาฝรั่งเศส) กับกรอบเนื้อหาทางภาษาฝรั่งเศสตามมาตรฐานยุโรประดับ DELF A1 เกี่ยวกับทักษะการพูด ซึ่งเป็นเนื้อหาวิชาภาษาฝรั่งเศส (ฝ33205) ประกอบด้วย

- 1) Description physique การบรรยายลักษณะบุคคล เป็นการแนะนำตนเองและผู้อื่น โดยบอกลักษณะทางกายภาพทั่วไป
- 2) Mes activités กิจกรรมของฉัน เป็นการบอกกิจวัตรประจำวัน รสนิยมความชอบ กิจกรรมยามว่าง กีฬา ดนตรี
- 3) L'interrogation การตั้งคำถาม เป็นการตั้งคำถาม โดยใช้คำถาม รวมถึงการฝึกตอบคำถามเหล่านี้ด้วยเช่นกัน
- 4) Faire des achats การพูดซื้อขาย เป็นการฝึกพูดซื้อขาย การบอกความต้องการ

#### 3.2.3 ขอบเขตด้านระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วางแผนทำการทดลองโดยผู้วิจัยดำเนินการจัดการเรียนการสอน ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ใช้ระยะเวลาในการทดลองรวม 18 คาบเรียน และใช้เวลาทดสอบ 4 คาบเรียน คือ ทดสอบก่อนและหลังการทดลองอย่างละ 2 คาบเรียน รวมระยะเวลาในการวิจัยทั้งหมด 22 คาบเรียน

### 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ ประกอบไปด้วย

1. แผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน วิชาภาษาฝรั่งเศส จำนวน 4 แผนการจัดการเรียนรู้ ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอน ภาษาฝรั่งเศส จำนวน 1 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 1 ท่านและผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล การศึกษาจำนวน 1 ท่าน โดยมีผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแผนการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด ( $\bar{x} = 3.75$ ,  $SD = 0.14$ ) ตามเกณฑ์การให้คะแนนมาตรฐานค่า 4 ระดับ (Srisa-ard, 2017, p. 121)

2. แบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อประเมินทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน ซึ่งผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ของแบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสมีค่าดัชนี IOC อยู่ระหว่าง 0.67-1.00 แสดงว่ามีความเหมาะสมด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา และวิเคราะห์หาความยากง่าย (Difficulty) ค่าอำนาจจำแนก (Discrimination) เป็นรายข้อ โดยใช้เกณฑ์ คือ มีค่าความยากระหว่าง 0.20-0.80 และอำนาจจำแนก ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป พบว่าแบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสมีค่าความยากระหว่าง 0.23-0.48 แสดงว่ามีความยากในระดับค่อนข้างยากถึงระดับยากปานกลาง และมีค่าอำนาจจำแนก 0.41-0.66 แสดงว่าจำแนกได้ดีมาก จากนั้นคัดเลือกข้อสอบตามโครงสร้างของแบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสที่กำหนดไว้ที่ผ่านเกณฑ์ และหาค่าดัชนีความเชื่อมั่น (Reliability) โดยใช้สูตรการหาสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบาค (Cronbach's alpha coefficient) มีค่าเท่ากับ 0.809 ซึ่งมีค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดในระดับสูง (Lawthong, 2016, pp. 57-60)

### 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

1. ก่อนดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ผู้วิจัยทำการชี้แจงให้นักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทราบถึงข้อกำหนดและกติกาของการดำเนินกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนได้ปฏิบัติตนอย่างถูกต้อง

2. ผู้วิจัยทำการประเมินทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มทดลอง ใช้เวลา 1 คาบ และบันทึกคะแนนของกลุ่มตัวอย่างที่ได้เป็นคะแนนก่อนเรียน (Pre-test)

3. ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส โดยใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 คาบ คาบละ 50 นาที รวมเวลาทดลองทั้งหมด 18 คาบเรียน

4. เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 6 ตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จึงทำการประเมินทักษะโดยใช้แบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส ใช้เวลา 2 คาบ แล้วบันทึกคะแนนเป็นคะแนนหลังเรียน (Posttest)

### 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ เปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรปของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันก่อนและหลังเรียน

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติบรรยาย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) และ ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

2. สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน โดยเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรปของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันก่อนและหลังเรียน โดยใช้สถิติ Dependent sample t-test และวิเคราะห์คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ของนักเรียน และเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรปของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันเทียบกับเกณฑ์ DELF A1 ที่ระดับ 18 คะแนนจากคะแนนเต็ม 25 คะแนน โดยใช้สถิติ One sample t-test

## 4. ผลการวิจัย

### 4.1 ผลการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสตามแนวคิดเกมพีเคชันสำหรับส่งเสริมทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรป

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัย แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องและดำเนินการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้การสอนภาษาฝรั่งเศส โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ เกิดแรงกระตุ้นต่อการร่วมกิจกรรมที่ครูผู้สอนออกแบบ มีส่วนร่วมในปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในชั้นเรียนทั้งระหว่างครูกับนักเรียนและนักเรียนกับเพื่อน ๆ โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด PPP โมเดล (Faohapol, 2020, pp. 3-9) ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Presentation) ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Practice) และขั้นสรุป (Production) มีรายละเอียดของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน โดยแบ่งออกเป็น 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนจะแนะนำตัว ทักทายโต้ตอบกับนักเรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการพูด รวมถึงทบทวนคำศัพท์ ประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ทบทวนการใช้ V.être และ V.avoir โดยให้นักเรียนพูดแต่งประโยคโดยใช้ V.être และ V.avoir คนละ 1 ประโยค 2) ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Practice) เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน ที่มีกิจกรรม เกมที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาฝรั่งเศส การเน้นการฝึกทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส โดยมีการออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดเกมพีเคชันเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนด้วย และ 3) ขั้นสรุป (Production) เป็นขั้นตอนที่ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันในการออกแบบกิจกรรมเพื่อสรุปสาระสำคัญและประเมินทักษะการพูดผ่านการสะสมแต้มในการจัดการเรียนการสอนแต่ละครั้ง โดยการกำหนดรายละเอียดของโครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 โครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

แผนที่	เรื่อง	ผลการเรียนรู้	เนื้อหา	จำนวน (คาบ)
1	Description physique การบรรยายลักษณะบุคคล	1. จับใจความประโยค ข้อความ ประกาศ ข้อมูลสั้น ๆ จากการอ่านและฟัง 2. สนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับตนเองเรื่องต่าง ๆ โกลัตัว	การแนะนำตนเองและผู้อื่น โดยบอกลักษณะทางกายภาพทั่วไป เช่น ชื่อ นามสกุล อายุ ที่อยู่ ครอบครัว สถานภาพ ความสูง สัดส่วน หน้าตา ผิว ผม ลักษณะเด่นเฉพาะ เป็นต้น	4
2	Mes activités กิจกรรมของฉัน	1. จับใจความประโยค ข้อความ ประกาศ ข้อมูลสั้น ๆ จากการอ่านและฟัง 2. สนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับตนเองเรื่องต่าง ๆ โกลัตัว	การบอกกิจวัตรประจำวัน รสนิยมความชอบ กิจกรรมยามว่าง กีฬา ดนตรี การเดินทางท่องเที่ยว เป็นต้น	6
3	L'interrogation การตั้งคำถาม	1. จับใจความประโยค ข้อความ ประกาศ ข้อมูลสั้น ๆ จากการอ่านและฟัง 2. สนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับตนเองเรื่องต่าง ๆ โกลัตัว	การตั้งคำถาม โดยใช้คำถามที่ตอบใช่ ไม่ใช่ (Est-ce que?) รวมถึงคำถามที่ต้องการคำตอบ เช่น ใคร (Qui?) ที่ไหน (Où ?) เมื่อไหร่ (Quand?) อย่างไร (Comment?) กับใคร (Avec qui?) อะไร (Que?) เท่าไหร่ (Combien?) ทำไม (Pourquoi ?) รวมถึงการฝึกตอบคำถามเหล่านี้ด้วยเช่นกัน	4
4	Faire des achats การพูดซื้อขาย	1. จับใจความประโยค ข้อความ ประกาศ ข้อมูลสั้น ๆ จากการอ่านและฟัง 2. สนทนาโต้ตอบเกี่ยวกับตนเองเรื่องต่าง ๆ โกลัตัว	การฝึกพูดซื้อขาย การบอกความต้องการ การถามถึงสิ่งที่ต้องการ การถามราคา การชำระเงิน	4

ซึ่งผู้วิจัยได้มีการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมสะสมแต้มจำนวน 18 กิจกรรมย่อย โดยมีตาราง Leaderboard และการเก็บแต้มที่นักเรียนรวบรวมได้ เพื่อสร้างแรงกระตุ้น แรงจูงใจให้นักเรียนต้องการมีส่วนร่วมและมีของรางวัลให้นักเรียนเก็บแต้มสะสมเพื่อแลกเปลี่ยนระหว่างเรียนและเมื่อสิ้นสุดการเรียน ในการประเมินทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยได้ทำการประเมินด้วยแบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสก่อนเรียนและหลังเรียน รวมถึงมีการประเมินทักษะการพูดเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ DELF A1

#### 4.2 ผลการเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันก่อนและหลังเรียน

ตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนก่อนและหลังเรียน

การประเมิน	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	SD	df	t	p	Cohen's d
ก่อนเรียน	25	7.81	2.54	31	45.4	<.001	8.02
หลังเรียน		20.80	2.33	31			

จากตารางที่ 2 ผลการเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสหลังเรียน ( $\bar{x}$  = 20.80, SD = 2.33) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{x}$  = 7.81, SD = 2.54) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t(31) = 45.4, p < .001$ ) โดยมีขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามในระดับมาก ( $d = 8.02$ )

#### 4.3 ผลการเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันกับเกณฑ์ DELF A1

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนกับเกณฑ์ DELF A1

การประเมิน	คะแนนเต็ม	M	SD	เกณฑ์ DELF A1	df	t	p	Cohen's d
ทักษะการพูด	25	20.80	2.33	18	31	6.80	<.001	1.20

จากตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนกับเกณฑ์ DELF A1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส ( $\bar{X} = 20.80$ ,  $SD = 2.33$ ) สูงกว่าเกณฑ์ DELF A1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t(31) = 6.80$ ,  $p < .001$ ) โดยมีขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามในระดับมาก ( $d = 1.20$ )

## 5. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสตามแนวคิดเกมพีเคชันสำหรับส่งเสริมทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสตามกรอบมาตรฐานยุโรป ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันโดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพอยู่ในระดับเหมาะสมมากที่สุด เมื่อดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาฝรั่งเศสโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ตามแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว จึงทำการประเมินทักษะโดยใช้แบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส พบว่า ก่อนเรียนนั้นนักเรียนมีค่าเฉลี่ยทักษะการพูดเฉลี่ยเพียง 7.81 และเมื่อได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แล้วมีค่าเฉลี่ยทักษะการพูดหลังเรียนเพิ่มขึ้นมาถึง 12.98 โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 20.80 คิดเป็นร้อยละของพัฒนาการสัมพัทธ์เฉลี่ยถึงร้อยละ 76.79 ซึ่งเป็นการเกิดพัฒนาการในระดับสูงมาก และผู้วิจัยได้มีการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันก่อนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบที ผลการเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันก่อนและหลังเรียน พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสหลังเรียน ( $\bar{X} = 20.80$ ,  $SD = 2.33$ ) สูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X} = 7.81$ ,  $SD = 2.54$ ) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t(31) = 45.4$ ,  $p < .001$ ) โดยมีขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามในระดับมาก ( $d = 8.02$ ) และทำการเปรียบเทียบผลการประเมินกับเกณฑ์ DELF A1 ซึ่งเป็นเกณฑ์มาตรฐานในการกำหนดเป้าหมายของการจัดการเรียนการสอนภาษาฝรั่งเศสสำหรับผู้เรียนภาษาฝรั่งเศสเป็นภาษาที่สอง พบว่า นักเรียนทั้งหมดมีคะแนนผลการทดสอบทักษะการพูดผ่านเกณฑ์เมื่อเทียบกับเกณฑ์ DELF A1 และเมื่อเปรียบเทียบทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันกับเกณฑ์ DELF A1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส ( $\bar{X} = 20.80$ ,  $SD = 2.33$ ) สูงกว่าเกณฑ์ DELF A1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ( $t(31) = 6.80$ ,  $p < .001$ ) โดยมีขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามในระดับมาก ( $d = 1.20$ )

ผลการออกแบบการจัดการเรียนรู้การสอนภาษาฝรั่งเศสโดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมพีเคชันโดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด PPP โมเดล ได้แก่ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Presentation) ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Practice) และขั้นสรุป (Production) โดยมีรายละเอียดของการจัดการเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอน ซึ่งเป็นไปดังที่ Gomaratut (2016, pp. 60-61) ได้กล่าวไว้ว่ากระบวนการจัดการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศเพื่อให้การเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพมากขึ้น ครูผู้สอนต้องจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ทักษะ กระบวนการ มีความสามารถ และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ ครูต้องมีเทคนิควิธีการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสม โดยแบ่งออกเป็น 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนจะแนะนำตัว ทักทายโต้ตอบกับนักเรียน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการพูด รวมถึงทบทวนคำศัพท์ ประโยคสนทนาอย่างง่ายที่ใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น ทบทวนการใช้ V.être และ V.avoir โดยให้นักเรียนพูดแต่งประโยคโดยใช้ V.être และ V.avoir คนละ 1 ประโยค 2) ขั้นจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Practice) เป็นขั้นตอนที่ครูผู้สอนและนักเรียนร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนการสอน ที่มีกิจกรรม เกมที่มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาฝรั่งเศส การเน้นการฝึกทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศส โดยมีการออกแบบกิจกรรมตามแนวคิดเกมพีเคชันเพื่อกระตุ้นแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนด้วย และ 3) ขั้นสรุป (Production) เป็นขั้นตอนที่ประยุกต์ใช้แนวคิดเกมพีเคชันในการออกแบบกิจกรรมเพื่อสรุปสาระสำคัญและประเมินทักษะการพูดเบื้องต้นผ่านการสะสมแต้มในการจัดการเรียนการสอนแต่ละครั้ง ซึ่งการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิด PPP โมเดลนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและใช้คำศัพท์ ภาษาสำนวนที่แสดงความคุ้นเคย ผ่านการใช้ภาษาที่ใช้ในชีวิตประจำวัน ใช้ประโยคง่าย ๆ เพื่อขออภัยให้ทำในสิ่งที่ประสงค์ได้ สามารถแนะนำตนเอง แนะนำผู้อื่น สอบถามเกี่ยวกับที่อยู่อาศัย ความสัมพันธ์ต่อกัน บอกความเป็นเจ้าของ ฯลฯ และสามารถตอบโต้คำถามในเรื่องที่เกี่ยวกับตนเอง สามารถเข้าใจความหมายและโต้ตอบคู่สนทนาที่พูดซ้ำ ๆ ชัดเจนได้ (Suppavej, 2013, pp. 1-2) การกำหนดโครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 4 แผน แบ่งสาระการเรียนรู้ออกเป็น 4 เรื่องหลัก ได้แก่ การบรรยายลักษณะบุคคลเป็นการแนะนำตนเองและผู้อื่น กิจกรรมของฉันทนาการ

บอกกล่าวกิจกรรมที่ทำในชีวิตประจำวัน การตั้งคำถามโดยเป็นการถามตอบทั้งแบบสั้นและแบบยาว และการพูดซื้อขาย การบอกความต้องการ การถามถึงสิ่งที่ต้องการ การถามราคา การชำระเงิน ซึ่งใช้ระยะเวลาในการทดลองจำนวน 18 คาบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักเรียนสามารถจับใจความประโยค ข้อความ ประกาศ ข้อมูลสั้น ๆ จากการอ่าน ฟังและสนทนา ได้ตอบเกี่ยวกับตนเองเรื่องต่าง ๆ ใกล้ตัว สอดคล้องกับเกณฑ์ความสามารถในการสนทนา DELF A1 ที่ได้กำหนดไว้ว่าผู้เรียนสามารถสื่อสารโดยใช้ประโยคง่าย ๆ สามารถเข้าใจความหมายและโต้ตอบคู่สนทนาที่พูดซ้ำ ๆ ซ้ำ ๆ ชัดเจนได้ เพื่อขอร้องให้ทำในสิ่งที่ประสงค์ได้ ผู้เรียนสามารถตั้งคำถามง่าย ๆ ในเรื่องที่คุ้นเคยหรือเรื่องที่ใกล้ตัวเพื่อตอบคำถามในลักษณะเดียวกัน (Conseil de l'Europe, 2022, pp. 136-139) ซึ่งผู้วิจัยได้มีการประยุกต์ใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยมีการให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมสะสมแต้มจำนวน 18 กิจกรรมย่อย โดยมีตาราง Leaderboard และการเก็บแต้มที่นักเรียนรวบรวมได้เพื่อสร้างแรงกระตุ้น แรงจูงใจให้นักเรียนต้องการมีส่วนร่วมและมีของรางวัลให้นักเรียนเก็บแต้มสะสมเพื่อแลกของรางวัลในระหว่างเรียนและเมื่อสิ้นสุดการเรียน ในการประเมินทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนั้น ผู้วิจัยได้ทำการประเมินด้วยแบบวัดทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสก่อนเรียนและหลังเรียน รวมถึงมีการประเมินทักษะการพูดเพื่อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ DELF A1 สอดคล้องกับผลการพัฒนาทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสด้วยการแสดงบทบาทสมมติสำหรับนักศึกษาวิชาเอกการจัดการการท่องเที่ยว คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษมของ Sangpanich (2017, pp. 41-54) ที่ได้จัดกิจกรรมการสนทนาภาษาฝรั่งเศส ในชีวิตประจำวันด้วยการแสดงบทบาทสมมติ จำนวน 5 สถานการณ์ และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบก่อนเรียน และทดลองพัฒนาทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสด้วยการแสดงบทบาทสมมติ ทั้ง 5 สถานการณ์ ส่วนผลการเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมิฟิเคชันก่อนและหลังเรียนด้วยสถิติทดสอบที ผลการเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมิฟิเคชันก่อนและหลังเรียนพบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามในระดับมาก ซึ่งอาจเป็นเพราะการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดเกมิฟิเคชันนั้นช่วยส่งเสริมให้นักเรียนพัฒนาทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสได้ในระดับมาก เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้และส่งเสริมให้เกิดการฝึกซ้ำอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นทักษะที่เพิ่มสูงขึ้น รวมไปถึงบรรยากาศในชั้นเรียนที่มีความสนุกสนาน แรงเสริมทางบวกที่ครูผู้สอนได้มอบให้แก่ นักเรียนและการสะสมแต้มที่มีรางวัลในการดึงดูดนักเรียนให้มีส่วนร่วมต่อกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนจัดขึ้นทำให้ทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สอดคล้องกับ Sangpanich (2017, pp. 41-54) ที่พบว่านักศึกษามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นหลังจากได้รับการพัฒนาทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสด้วยการแสดงบทบาทสมมติที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และการจัดการเรียนการสอนแบบบรรยายต่อการทดสอบการสอบปากเปล่าในการเรียนภาษาฝรั่งเศสในฐานะภาษาต่างประเทศ ซึ่งให้นักเรียนอ่านออกเสียง ให้นักเรียนฝึกพูดซ้ำ ๆ ให้นักเรียนอ่านการนำเสนอที่เตรียมไว้ และกระตุ้นให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมซึ่งในการสอนของครูจะเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกันเอง โดยนักเรียนได้เคลื่อนไหวในห้องเรียนได้อย่างอิสระ การทำงานในกลุ่มเล็ก ๆ รวมถึงการพูดถึงหัวข้อต่าง ๆ ที่ช่วยส่งเสริมการฝึกพูดของนักเรียนให้เกิดทักษะการพูดที่สูงมากยิ่งขึ้น (Bergström, 2017, pp. 8-9) อีกทั้งมีข้อเสนอว่าการจัดการเรียนรู้โดยองค์รวม มีการสอดแทรกการเรียนรู้ผ่านการฝึกปฏิบัติทักษะทางภาษาจะช่วยให้ นักเรียน นักศึกษามีสมรรถนะทางภาษาที่สูงมากยิ่งขึ้น (Pitura et al., 2022, pp. 136-137) และมีคะแนนผลการทดสอบทักษะการพูดผ่านเกณฑ์เมื่อเทียบกับเกณฑ์ DELF A1 (18 คะแนน) และเมื่อเปรียบเทียบทักษะในการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมเป็นฐานตามแนวคิดเกมิฟิเคชันกับเกณฑ์ DELF A1 พบว่า นักเรียนมีทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสสูงกว่าเกณฑ์ DELF A1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีขนาดอิทธิพลของตัวแปรอิสระที่ส่งผลต่อตัวแปรตามในระดับมาก ซึ่งการที่ทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสของนักเรียนสูงกว่าเกณฑ์ DELF A1 นั้น อาจเกิดจากความสนุกที่ได้รับเมื่อจัดกิจกรรมผ่านแนวคิดเกมิฟิเคชัน รวมไปถึงการฝึกปฏิบัติทักษะการพูดอยู่เสมอ การสร้างสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันก็ช่วยให้นักเรียนสามารถกล้าที่จะพูดและมีเจตคติที่ดีต่อการพูดภาษาฝรั่งเศส สอดคล้องกับการวิจัยของ Saengprasert (2020, pp. 85-94) ที่พบว่าความเข้าใจในการอ่านภาษาอังกฤษของนักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ทักษะการอ่านโดยใช้เกมิฟิเคชัน (Gamifications) หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเจตคติต่อการสอนอ่านภาษาอังกฤษโดยใช้เกมิฟิเคชัน (Gamifications) โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด รวมไปถึงการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการพูดและความเข้าใจวัฒนธรรมของเจ้าของภาษาพบว่า ระดับทักษะการพูดภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษแบบผสมผสานตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน มีทักษะการพูดภาษาอังกฤษหลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Chimpanit & Jantakoon, 2022, pp. 18-32)

## 6. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้ ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสนั้น ควรมุ่งเน้นการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ฝึกปฏิบัติการพูด เพื่อให้เกิดการสร้างและพัฒนาทักษะได้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด โดยพิจารณาจากสถานการณ์ใกล้ตัวของนักเรียน คำที่เลือกมาใช้ควรมีการพิจารณาระดับความยากให้สอดคล้องกับประโยชน์สนทนาในชีวิตประจำวัน ผลการประเมินทักษะการพูดภาษาฝรั่งเศสสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายนั้นเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน DELF A1 ซึ่งเป็นระดับพื้นฐานที่หลักสูตรแกนกลางการศึกษาได้กำหนดไว้ และการจัดกิจกรรมโดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน ควรมีการกำหนดการสะสมแต้ม ตารางคะแนนรวมถึงรางวัลที่สอดคล้องกับบริบทรายวิชาภาษาฝรั่งเศส โดยมีการกระตุ้นแรงจูงใจผ่านตาราง Dashboard ให้นักเรียนได้รับรู้ถึงแต้มสะสมของตนเอง สำหรับข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการพัฒนาสื่อหรือกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดเกมิฟิเคชันในการสอนเพื่อพัฒนาทักษะภาษาฝรั่งเศสด้านอื่น ๆ รวมถึงกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ ควรมีการทดลองขยายผลโดยนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปทดลองใช้ในนักเรียนกลุ่มเป้าหมายต่างโรงเรียน หรือทดลองใช้โดยศึกษาแนวคิดในการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานร่วมกับการใช้แนวคิดเกมิฟิเคชัน ในการศึกษาวิจัยครั้งต่อไปควรมีการศึกษาในเชิงคุณภาพเพื่อให้ได้ข้อมูลและผลการวิจัยที่ครอบคลุมมากยิ่งขึ้น

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำและตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องมาโดยตลอด ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้กรุณาตรวจสอบเครื่องมือวิจัยเพื่อให้เครื่องมือมีประสิทธิภาพ ขอขอบคุณกลุ่มเป้าหมายในการวิจัย และผู้เกี่ยวข้องทุกท่านที่ให้ความร่วมมือและให้ความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจนทำให้งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี ทั้งนี้ผู้วิจัยได้รับประกาศนียบัตรรับรองการเข้าอบรมจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์เบื้องต้น ซึ่งผ่านการอบรมแบบออนไลน์ โดยกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้มอบประกาศนียบัตรให้เมื่อวันที่ 11 มีนาคม 2567 ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

## เอกสารอ้างอิง

- Alliance Française. (2023). *DELFL-DALFL! What is it?* Retrieved from <https://afthailande.org/en/delf-dalfl-en/#/>
- Bergström, S. (2017). *L'influence des méthodes didactiques sur la production orale en FLE*. Stockholm University.
- Chimpanit, P., & Jantakoon, J. (2022). The development of blended English learning activities based on the gamification concept to promote speaking skills and cultural understanding of native speakers for 6th Grade students. *Journal of Humanities and Social Sciences Mahamakut Buddhist University Isan Campus*, 3(2), 18-32. (in Thai)
- Conseil de L'Europe. (2022). *L'approche actionnelle*. Didier Fle.
- Cruaud, C. (2018). The playful frame: Gamification in a French-as-a foreign-language class. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 12(4), 330-343.
- Faohapol, R. (2020). *English teaching through Alc Books using PPP teaching method*. Defense Language Institute English Language Center. (in Thai)
- Faul, F., Erdfelder, E., Buchner, A., & Lang, A.-G. (2009). Statistical power analyses using G\*Power 3.1: Tests for correlation and regression analyses. *Behavior Research Methods*, 41(4), 1149-1160.
- Gomaratut, S. (2016). Foreign language learning strategies of the 21st century students. *Suthiparitath*, 33(105), 187-197. (in Thai)
- Lawthong, N. (2016). *Creation of educational research instruments*. CU Press. (in Thai)
- Ministry of Education. (2008). *Foreign language basic education core curriculum B.E. 2551*. Office of the Basic Education Commission. (in Thai)

- Namwong, A. (2011). Active 3Ps: The role of learning management that teachers should change. *Journal of Education Khon Kaen University*, 34(3), 1-9. (in Thai)
- O'Donovan, S., Gain, J., & Marais, P. (2013). A case study in the gamification of a university-level games development course. In J. McNeill, K. Bradshaw, P. Machanick, & M. Tsietsi (Eds.), *SAICSIT'13: The Proceedings of the South African Institute for Computer Scientists and Information Technologists Conference* (pp. 242-251). Amazon, Rhodes University, and IBM.
- Pitura, J. (2022). Developing L2 speaking skills in English-medium EFL higher education. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 16(2), 118-143.
- Prathyusha, N. (2020). Role of gamification in language learning. *International Journal of Research and Analytical Reviews*, 7(2), 577-583.
- Rujichom, K. (2018). English communication life skills of Thailand people in the 21<sup>th</sup> Century. *Journal of Arts Management*, 2(3), 199-210. (in Thai)
- Saengprasert, W. (2020). Effects of gamifications toward learning achievement on reading for comprehension and attitude on reading teaching of upper secondary students. In *the 10th STOU National Research Conference* (pp. 85-94). Sukhothai Thammathirat Open University. (in Thai)
- Sangkapan, J., Boonprakan, K., & Krairiksh, W. (2015). Situations and problems in learning english at secondary schools affiliated with municipalities in the three southern border provinces. In *Proceeding of the 6th Hat Yai National Proceeding in 26th June 2015* (pp. 270-284). Hat Yai University. (in Thai)
- Sangpanich, P. (2017). The development of French speaking skills through role-playing for students major in Tourism Management, Faculty of Management Sciences, Chandrakasem Rajabhat University. *The Bulletin de l'ATPF*, 40(2), 41-54. (in Thai)
- Srisa-ard, B. (2017). *Basic research*. Suweeriyasan. (in Thai)
- Sudrung, J., & Thanompongchad, P. (2018). Think out of the box. *Journal of Educational Studies*, 46(2), 387-393. (in Thai)
- Suppavej, C. (2013). *Adosphère 1 handbook*. Association Thaïlandaise des Professeurs de Français. (in Thai)