

ผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยโมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษา
ที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมิฟิเคชัน
เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น
EFFECT OF MOBILE-ASSISTED LANGUAGE LEARNING APPLICATION USING
TASK-BASED APPROACH AND GAMIFICATION TO ENHANCE JUNIOR HIGH
SCHOOL STUDENTS' ENGLISH WRITING SKILLS

Received : November 22, 2021

Revised : December 8, 2021

Accepted : December 13, 2021



ปวริศ ปิงเมือง¹
Pawarit Pingmuang



ประกอบ กรณีกิจ²
Prakob Koraneekij

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยโมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมิฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น กลุ่มตัวอย่างการวิจัยที่ใช้ในการทดลองเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นจำนวน 35 คน โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ทดลองการวิจัย ได้แก่ 1) โมบายล์แอปพลิเคชัน 2) แผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ฯ 3) ภาระงานเขียนภาษาอังกฤษ 4) แบบทดสอบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน 5) เกณฑ์การประเมินทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ และ 6) แบบสอบถามความคิดเห็นในการเรียนโดยใช้โมบายล์แอปพลิเคชัน

¹ บัณฑิตศึกษานิตยสารวิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา ภาควิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Student of M.Ed (Educational Technology and Communications) in Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Chulalongkorn University. e-mail: 6280087827@student.chula.ac.th

² รองศาสตราจารย์ ดร.ประจำภาควิชาเทคโนโลยีและการสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Associate Professor Dr. in Department of Educational Technology and Communications, Faculty of Education, Chulalongkorn University. e-mail: Prakob.K@Chula.ac.th

ในกระบวนการดำเนินการวิจัย ผู้วิจัยกำหนดเวลาในการทดลองจำนวน 8 สัปดาห์ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีและการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ

ผลศึกษา พบว่า ผลการวิเคราะห์ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน มีความแตกต่างของคะแนนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ พบว่า แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 1579.266, sig = .000$) และนักเรียนมีความคิดเห็นว่าการเรียนโดยใช้โมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมาก ในด้านในการใช้แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้

คำสำคัญ: โมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษา, การเรียนรู้ภาษาโดยใช้ภาระงานเป็นฐาน, เกมฟิเคชัน, ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

Abstract

The purpose of this research was to utilize of mobile-assisted language learning application using task-based approach and gamification to enhance junior high school students' English writing skills. The experiment sample was 35 junior high school students by simple sampling. The research instruments consist of the web application, English writing tasks, English writing pre-tests and post-tests, scoring writing rubrics, and questionnaire of student's satisfaction. The experimental period lasted for 8 weeks. The data were analyzed by using frequency, mean, standard deviation, priority needs an index, t-test dependent, and One-Way ANOVA with Repeated Measure Analysis.

Findings show the experiment result indicated that the samples had English writing skills in the post-test was higher than the pre-test at the .05 level of significance. The different of mean scores in English writing tasks showed that there was the different between English writing scores at the .05 level of significance ($F = 1579.266, sig = .000$). The result of student's satisfaction showed that the web application and learning process were very satisfied.

Keywords: mobile-assisted language learning application, task-based approach, gamification, English writing skills

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การจัดการเรียนภาษาอังกฤษในประเทศไทยได้มีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศให้แก่ผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้รับองค์ความรู้ด้านภาษาอังกฤษ และทักษะทางภาษา ประกอบไปด้วย 4 ทักษะ คือ ทักษะการฟัง ทักษะการพูด ทักษะการอ่าน และทักษะการเขียน โดยทักษะเหล่านี้มีความสัมพันธ์กันในการพัฒนาทักษะทางด้านภาษาให้กับผู้เรียน (Szecsy, 2008) การเขียนเป็นทักษะของมนุษย์ในการเข้ารหัสของข้อมูลหรือข้อความ ผ่านตัวอักษรหรือสัญลักษณ์ ด้วยเครื่องมือในการเขียน เพื่อให้ผู้ที่อ่านเข้าใจความรู้สึก ความคิด และความเข้าใจจากผู้เขียนไปสู่ผู้อ่าน ความสำคัญของทักษะการเขียนในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ คือ เป็นการพัฒนาความคิดเชิงเหตุผลให้กับผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีการจัดลำดับความคิด การสรุปความ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ การวิจารณ์ รวมไปถึงการสะท้อนคิดไปยังภาษาเป้าหมาย (วิไลพรรณ สุรินทร์ธรรม และนิติดา อดิภัทรนันท์, 2563)

ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีโครงสร้างเวลาเรียนวิชาภาษาอังกฤษในระดับชั้นมัธยมศึกษาที่ได้ออกแบบให้ผู้เรียน เรียนภาษาอังกฤษ จำนวนกว่า 240-360 ชั่วโมง (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) แต่อย่างไรก็ตามจากผลทดสอบทักษะการใช้ภาษาอังกฤษของสถาบัน Education First (EF) จากการใช้ English Proficiency Index (EPI) ในปี 2563 ในการประเมินพบว่า นักเรียนไทยถูกจัดเป็นอันดับที่ 89 จาก 100 ประเทศซึ่งอยู่ในกลุ่มที่มีทักษะการใช้ภาษาอังกฤษที่ต่ำมากต่อเนื่องกันร่วมเวลาเกือบทศวรรษตั้งแต่ปี 2554 ถึงปี 2563 (Education First, 2020) และยังคงสอดคล้องกับผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (O-Net) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562 ในรายวิชาภาษาอังกฤษโดยมีค่าเฉลี่ยคะแนนอยู่ที่ 33.25 จากคะแนนเต็ม 100 คะแนน (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2562) โดย ชัชชรีย์ บุนนาค (2561) และกรุงเทพ ธุรกิจ (2563) ได้นำเสนอปัญหาในสถานการณ์การสอนภาษาอังกฤษในปัจจุบันไว้ 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเรียนการสอน โดยวิธีจัดการเรียนการสอนยังไม่หลากหลาย และไม่สอดคล้องกับพื้นฐานนักเรียนยึดตามหลักไวยากรณ์ และจำนวนผู้เรียนต่อห้องมากเกินไป 2) ด้านสภาพแวดล้อม คือ ขาดการพัฒนาและการใช้ภาษา และขาดการกระตุ้นการใช้ภาษาเพื่อที่จะพูดหรือเขียนอย่างสม่ำเสมอ และ 3) ด้านการวัดผลประเมินผล คือ ระบบการวัดผลทักษะภาษา ยังคงมุ่งเน้นไปที่การใช้ภาษาอังกฤษตามหลักไวยากรณ์การอ่าน ซึ่งไม่ได้ส่งเสริมที่จะใช้ภาษาอังกฤษให้กับนักเรียนเท่าที่ควร

ปัจจุบันการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกาภิวัตน์ในศตวรรษที่ 21 ส่งผลกระทบต่อทุกภาคอุตสาหกรรมอย่างมีนัยสำคัญ อุปกรณ์ดิจิทัล โดยเฉพาะอุปกรณ์พกพา สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น และราคาไม่แพงสำหรับด้านการศึกษา (So, 2018) นอกจากนี้การเรียนรู้ผ่านมือถือและเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการสอนและการเรียนรู้ภาษา และขยายโอกาสในการออกแบบวิธีการสอนภาษาต่าง ๆ และส่งเสริมแรงจูงใจของผู้เรียนและประสบการณ์การเรียนรู้ภาษาที่มี

ความหมาย (Finardi et al., 2016; Shi et al., 2017; Yundayani et al., 2019) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษด้วยโมบายล์แอปพลิเคชันเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนนั้นได้เข้าถึงการเรียนภาษา ได้ทุกหน (Any time) ทุกแห่ง (Anywhere) (จินตวีร์ คล้ายสังข์, 2561; ใจทิพย์ ณ สงขลา, 2561) โดยโมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนภาษา (Mobile application assisted Language Learning) คือ การใช้เทคโนโลยีอุปกรณ์เคลื่อนที่มาเป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เรียนนั้นเรียนภาษาด้วยโมบายล์เลิร์นนิ่งช่วยการเรียนภาษามีลักษณะเด่นประกอบไปด้วย ความยืดหยุ่น (Flexibility) ในการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เคลื่อนที่ให้ผู้เรียนนั้นเรียนจากสถานที่ไหน หรือเมื่อไหร่ก็ได้ความต่อเนื่อง (Continuity) โดยผู้เรียนสามารถเข้าเรียนรู้ผ่านเครื่องมือใดก็ได้ การเข้าถึงง่ายของข้อมูลสารสนเทศ (Easy accessibility) ผ่านเครื่องมือหรือแพลตฟอร์ม ที่ได้ออกแบบไว้ และความสามารถในการปรับตัว (Adaptability) เข้ากับลักษณะการเรียนของผู้เรียน (Bhatt, 2020; Duman et al., 2015; Loewen et al., 2019; Mosavi Miangah & Nezarat, 2012)

ในการพัฒนาที่เน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ทางภาษา การเรียนรู้ภาษาโดยใช้ภาระงานเป็นฐานนั้น เป็นกระบวนการที่เน้นการใช้ทักษะทางภาษาควบคู่ไปกับความสามารถในการสื่อสาร ผ่านการเรียนภาษาในชั้นเรียนเพื่อให้ผู้เรียนนำความรู้ทางด้านภาษาไปใช้ในการสื่อสารได้ในชีวิตจริง (Richards & Rodgers, 2014; สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2558) โดยในกระบวนการนี้จะเน้นในการทำงานร่วมกัน หรือปัจเจกบุคคลเพื่อให้เพิ่มพูนองค์ความรู้ในทักษะการใช้ภาษาผ่านภาระงาน เพื่อที่จะให้ผู้เรียนตั้งศักยภาพทางด้านภาษามาใช้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนจนเกิดความเชี่ยวชาญผ่านการทำกิจกรรมการเรียนรู้ทางภาษาหรืองานที่ได้รับมอบหมาย (Ellis, 2009; Kongkeo, 2015; Peemmetasawad, 2018; Willis, 1996; Yundayani et al., 2019; ธัญวรรณ์ โหสุภา, 2559)

ในทำนองเดียวกันการเรียนรู้ภาษาโดยใช้ภาระงานเป็นฐานยังมีความสอดคล้องกับ แนวคิดเกมิฟิเคชัน (Gamification) ที่เป็นแนวทางการจัดการเรียนการสอนในยุคดิจิทัล (Idek, 2019) โดยที่ว่าเป็นการจัดสภาพแวดล้อมให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ในการเรียนรู้ผ่านการใช้อองค์ประกอบของเกม ทำให้เกิดการสร้างบรรยากาศ และแรงจูงใจระหว่างการเรียนรู้ให้ผู้เรียนนั้นสนุกผ่านการเล่น และเรียนรู้ จนมีความเพลิดเพลินและเกิดแรงจูงใจในการเรียน และรู้สึกท้าทายทำให้เกิดการดึงดูดผู้เรียนให้ทำกิจกรรมซ้ำ ๆ หลายครั้งจนเกิดการเรียนรู้และความเข้าใจ (Bicen & Kocakoyun, 2018; Kapp, 2012; Ozcinar et al., 2019; จันทิมา เจริญผล, 2558; รัตตมา รัตนวงศา, 2559)

ดังนั้น การเรียนภาษาอังกฤษในปัจจุบันเพื่อให้สอดคล้องกับกระแสโลกาภิวัตน์จึงจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน โดยผู้วิจัยเห็นว่าโมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนภาษาพร้อมกับแนวคิดเกมิฟิเคชันจะเป็นหนึ่งเทคโนโลยีที่สามารถเสริมสร้างองค์ความรู้และเจตคติที่ดีในการเรียนของผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการนำมาใช้ในการแก้ปัญหาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียน

โดยโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาและกระบวนการจัดการเรียนรู้จะเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ผ่านการทำภาระงานเขียนและเกิดความเพลิดเพลินในการเรียนรู้ในการเรียนภาษาอังกฤษ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของการวิจัยเรื่อง การพัฒนาโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมพีเคชั่นเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้ด้วยโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมพีเคชั่นเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

สมมติฐานการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ด้วยโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมพีเคชั่นนักเรียนมีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในแต่ละครั้งแตกต่างกัน
2. การจัดการเรียนรู้ด้วยโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมพีเคชั่นส่งเสริมให้นักเรียนมีทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยมีจุดประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียนตามการใช้โมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมพีเคชั่นที่มีตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมพีเคชั่น เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในระดับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยกลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 35 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจากการคัดเลือกนักเรียนที่กำลังศึกษาในโรงเรียนที่มีคุณลักษณะตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้ เพื่อที่จะดำเนินการทดลอง

- 1) โรงเรียนมีการสนับสนุนด้านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 2) โรงเรียนมีห้องเรียนสนับสนุนการเรียนโดยมีอุปกรณ์สนับสนุนให้แก่ผู้เรียน หรือโรงเรียนกำหนดนโยบายหลักการ Bring Your Own Device (BYOD) ให้กับผู้เรียน
- 3) โรงเรียนมีมาตรการสนับสนุนนักเรียนและครูผู้สอนในการจัดการเรียนการสอนในสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา 19 (โควิด) ในลักษณะการสอนทางไกล หรือการสอนออนไลน์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย

1. โมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีผลการประเมินรับรองในด้านภาพรวมของโมไบล์แอปพลิเคชัน องค์ประกอบของโมไบล์แอปพลิเคชัน ขั้นตอนของโมไบล์แอปพลิเคชัน การใช้งานของโมไบล์แอปพลิเคชัน โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก (ร้อยละ 4.517) จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ในด้านการออกแบบ โมไบล์แอปพลิเคชัน หรือโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษา หรือนักเทคโนโลยีการศึกษา

โดยโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษา ใช้เครื่องมือในการพัฒนาคือ WordPress โดยประยุกต์ใช้ปลั๊กอิน (plugins) เพื่อช่วยสร้างสภาพแวดล้อมแบบดิจิทัลในการเรียนรู้ภาษาและการบริหารผู้ใช้โมไบล์ แอปพลิเคชัน ได้แก่ wpDiscuzWP User Frontend และ Ultimate Member โดยผู้ใช้งานสามารถแสดงความคิดเห็น รับผิดชอบต่อกลับ และรับคะแนนจากเพื่อนผู้เรียนและครูผู้สอนได้นอกจากนั้นในการใช้แนวคิดเกมฟิเคชันในการประยุกต์ในโมไบล์แอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้ใช้ GamiPress ในการสร้างองค์ประกอบของเกม และกำหนดเงื่อนไขของเกมในโมไบล์แอปพลิเคชัน โดยผู้ใช้งานจะได้รับแต้มในรูปแบบ points gems และ energy จากการทำงานหรือกิจกรรมบนโมไบล์แอปพลิเคชันที่กำหนดไว้ เช่น การแสดงความคิดเห็น การโพสต์ภาระงานเขียน โดยโมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาจะนำไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในระดับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

The screenshot displays the KID KIAN mobile application interface, which is designed for learning English writing skills. It features a homepage with a navigation menu, a search bar, and a section titled "OPPORTUNITY TO LEARN ANYWHERE AND ANYTIME". The interface includes a "User Earning" section showing 30 Gems, 155 Points, and 680 Energy. Below this is a "User Points" table with columns for Thumbnail, Description, Date, and Points. The table shows a point deduction of -50 Points for a comment on a post 1 time on 28/06/2021. The interface also displays user comments and scores, such as "Overall Score: 5 stars" and "Grammar Score: 5 stars".

Thumbnail	Description	Date	Points
	-50 Points for comment on a post 1 time	28/06/2021	-50 Points

ภาพที่ 1 โมไบล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมฟิเคชัน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

2. แผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษในระดับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีผลการตรวจสอบคุณภาพ โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง ในด้านจุดประสงค์ เนื้อหา กระบวนการ สื่อ และการประเมิน มีความถูกต้องและเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.861 จากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการจัดการเรียนรู้เป็นขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของโมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาโดยมีรายละเอียดในแต่ละกระบวนการจัดการเรียนรู้ดังรูปและตารางต่อไปนี้



ภาพที่ 2 กระบวนการจัดการเรียนรู้ด้วยโมบายล์แอปพลิเคชันฯ

ตารางที่ 1 รายละเอียดขั้นตอนกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบโมบายล์แอปพลิเคชันฯ

รายละเอียด	บทบาทผู้เรียน	บทบาทผู้สอน	เป้าหมาย
ขั้น Preparation: Selecting themes			
วิเคราะห์ กำหนดเป้าหมาย และเลือก ลักษณะงานเขียน	-	ผู้สอนเลือก และวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เหมาะสมกับการทำกิจกรรมการเรียนรู้	เพื่อกำหนดทิศทางและกิจการม การเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน

รายละเอียด	บทบาทผู้เรียน	บทบาทผู้สอน	เป้าหมาย
วัตถุประสงค์ คุณลักษณะ หรือระดับของผู้เรียน		ทักษะการเขียนกับ ผู้เรียน	
ขั้น Pre-task: Exploring topics			
รับรู้ถึงหัวข้อ ภาระงาน จุดประสงค์ของการเรียน ประเด็นการเขียน ข้อมูล การสนับสนุนที่เชื่อมโยง กับประสบการณ์ของผู้เรียนต่อประเด็น การเขียน	ผู้เรียนรับรู้ถึงหัวข้อ ภาระงาน จุดประสงค์ของการ เรียนทักษะการ เขียน และทำ กิจกรรมที่เชื่อมโยง ความรู้และ ประสบการณ์จาก หัวข้อที่ผู้สอน กำหนด	ผู้สอนนำเสนอ ข้อมูล ที่เกี่ยวข้องกับทักษะ การเขียน และเชื่อมโยง เข้ากับประสบการณ์ และความรู้	รับรู้ถึงหัวข้อ ภาระ งาน จุดประสงค์ของ การเรียน ประเด็น การเขียน ข้อมูล การสนับสนุนที่ เชื่อมโยงกับ ประสบการณ์ของ ผู้เรียนต่อประเด็น การเขียน
ขั้น Task process: Drafting ideas			
ระดมความคิด อภิปราย แบ่งปัน ข้อมูล ศึกษา ตัวอย่างงานเขียน และ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ แบบกลุ่มเกี่ยวกับประเด็น ที่ได้รับ	ผู้เรียนทำกิจกรรม แบบกลุ่ม จาก ใบงานเกี่ยวกับ ประเด็นการเขียน หรือกิจกรรมในการ ระดมความคิด แลกเปลี่ยน ประสบการณ์ ที่ได้รับ	ผู้สอนเป็นผู้ สังเกตการณ์และให้ คำแนะนำ ช่วยเหลือ ผู้เรียนในการระดม ความคิด และการทำ แบบฝึกหัด	เพื่อให้นักเรียนค้นคว้า สืบเสาะข้อมูล นำเสนอ แลกเปลี่ยน ความคิด ระหว่าง ผู้เรียนในกลุ่มของ ตนเอง และนำข้อมูล ไปพัฒนางานเขียน
ขั้น Task process: Editing tasks			
พัฒนางานเขียนโดยใช้ ข้อมูลจากที่ได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ระหว่างผู้เรียนและ	ผู้เรียนพัฒนาภาระ งานที่ได้รับ โดยใช้ ประสบการณ์ที่ได้	ผู้สอนมอบหมาย ภาระงานเขียนผ่าน โมบายล์แอปพลิเคชัน	เพื่อให้ผู้เรียนได้นำ ความรู้ที่ได้เรียนรู้มา ออกแบบ เชื่อมโยง

รายละเอียด	บทบาทผู้เรียน	บทบาทผู้สอน	เป้าหมาย
บันทึกลงในโมไบล์ แอปพลิเคชัน	เรียนรู้เพิ่มเติมใน การพัฒนางานเขียน		และพัฒนาภาระงาน เขียนของตนเอง
ขั้น Task process: Giving feedbacks			
ศึกษา ประเมิน และแสดง ความคิดเห็นต่องานเขียน ของผู้เรียนอื่น ๆ ในโมไบล์แอปพลิเคชัน	ผู้เรียนให้คะแนน และแสดงความ คิดเห็น ต่องานเขียนของ เพื่อนร่วมชั้นเรียน	ผู้สอนแสดงความ คิดเห็นและประเมิน งานเขียนของผู้เรียน และเก็บรวบรวม จุดผิดพลาดที่เกิดขึ้น บ่อย ๆ ในงานเขียน	เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษา เปรียบเทียบประเด็น เนื้อหางานเขียน ในรูปแบบ ที่หลากหลาย
ขั้น Task process: Review submissions			
ทบทวนและปรับปรุงงาน เขียนตามข้อเสนอแนะที่ ได้รับในโมไบล์ แอปพลิเคชัน	ผู้เรียนปรับปรุง แก้ไขตาม ข้อเสนอแนะที่ได้รับ	-	เพื่อให้ผู้เรียนนำข้อมูล ผลป้อนกลับของภาระ งานเขียนของตนเอง มาเป็นแนวทางและ ปรับปรุงงานของ ตนเอง
ขั้น Language focus: Concluding findings			
สรุปข้อเสนอแนะ ข้อผิดพลาด ประเด็น เนื้อหาทางภาษาและสิ่งที่ ได้เรียนรู้จากงานเขียน	ผู้เรียนอภิปรายสิ่งที่ ได้เรียนรู้จากภาระ งานเขียนที่ได้ มอบหมาย และ แนวทางในการ พัฒนาการเขียน เพิ่มเติมในอนาคต	ผู้สอนอภิปรายประเด็น ข้อคิดเห็น และระดม ความคิด เนื้อหา ทางด้านภาษาที่ได้ เรียนรู้จากการทำงาน เขียนของผู้เรียน ในด้านเนื้อหา การใช้ ภาษา คำศัพท์ และ ไวยากรณ์	เพื่อให้ผู้เรียนสรุปและ ศึกษาข้อผิดพลาด ประเด็น เนื้อหา ทางภาษาเกี่ยวกับ งานเขียน

3. ภาระงานเขียนภาษาอังกฤษ จำนวน 6 หัวข้องานเขียน มีผลการตรวจสอบคุณภาพ โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องมีความถูกต้องและเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.835 จากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน

4. แบบทดสอบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษก่อนและหลังเรียน ประกอบไปด้วย ผลการตรวจสอบคุณภาพ โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องมีความถูกต้องและเหมาะสมของแบบทดสอบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.868 และแบบทดสอบทักษะการเขียนภาษาอังกฤษหลังเรียน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 0.890 จากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน

5. เกณฑ์การประเมินทักษะการเขียนภาษาอังกฤษแบบรูบิกส์มีลักษณะเป็นการประเมินด้วยรูบิกส์ 5 ระดับ ตามแต่ละองค์ประกอบ ได้แก่ ไวยากรณ์ (Grammar) การจัดเรียงประโยค (Organization) กลไกในการเขียน (Mechanics) เนื้อหา (Content) และคำศัพท์ (Vocabulary) และมีคะแนนรวม 25 คะแนน มีผลการตรวจสอบคุณภาพ โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องมีความถูกต้องและเหมาะสมอยู่ที่ 1 จากผู้เชี่ยวชาญที่มีประสบการณ์การสอนภาษาอังกฤษ จำนวน 3 ท่าน

6. แบบสอบถามความคิดเห็นในการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ฯ ใช้เกณฑ์การประเมินในการประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert Scale) ประกอบไปด้วย

6.1. ข้อมูลเบื้องต้น มีผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องมีความถูกต้องและเหมาะสม

6.2. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียน โดยใช้แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ฯ เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ มีผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.902 มีค่าความเที่ยงโดยรวมอยู่ที่ 0.943

6.3. แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ฯ มีผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1 มีค่าความเที่ยงโดยรวมอยู่ที่ 0.950

6.4. การใช้โมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการการเรียนรู้อยู่ มีผลการตรวจสอบคุณภาพโดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 0.958 มีค่าความเที่ยงโดยรวมอยู่ที่ 0.953

การดำเนินการวิจัยใช้โมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ฯกับการเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง เป็นแบบวิจัยเชิงทดลอง แบบศึกษากลุ่มเดียววัดหลายครั้งแบบอนุกรมเวลา (The One-Group Pretest-Posttest Time-Series Design) (วรรณิ แกมเกตุ, 2555) โดยใช้เวลาในการทดลองทั้งหมด 8 สัปดาห์

การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไป การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณเพื่อเปรียบเทียบคะแนน

ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษก่อนเรียนและทักษะการเขียนภาษาอังกฤษหลังจากการใช้เครื่องมือการวิจัยในสัปดาห์ที่ 8 โดยใช้ t-test dependent sample (paired t-test) และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากเกณฑ์ประเมินทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของผู้เรียนในสัปดาห์ที่ 1 สัปดาห์ที่ 3 สัปดาห์ที่ 5 และสัปดาห์ที่ 7 ด้วยการวิเคราะห์ความแปรปรวนทางเดียวแบบวัดซ้ำ (One-Way ANOVA with Repeated Measure Analysis)

ผลการวิจัย

ดำเนินการทดลองใช้โมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นกับตัวอย่าง แบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ข้อมูลเบื้องต้นของตัวอย่าง

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้นปีที่ 1 จำนวน 35 คน โดยเป็นเพศชายทั้งหมด เนื่องจากตัวอย่างการวิจัยอยู่โรงเรียนชายล้วน เมื่อพิจารณาถึงพฤติกรรมการใช้งานอินเทอร์เน็ตในการทำงานที่ได้รับมอบหมายในแต่ละสัปดาห์ พบว่า นักเรียนใช้อินเทอร์เน็ต 1-2 ชั่วโมงมากที่สุด (ร้อยละ 40) และ 2-3 ชั่วโมง (ร้อยละ 37.14) และการมีเทคโนโลยีในการใช้งานเป็นของตนเอง จะเห็นว่านักเรียนทุกคนมีคอมพิวเตอร์สำหรับใช้งานเป็นของตนเอง จำนวน 35 คน (ร้อยละ 100) โดยทุกคนสามารถเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตกับอุปกรณ์ได้ทุกคน ส่วนใหญ่มีสมาร์ทโฟนสำหรับการใช้งาน จำนวน 34 คน (ร้อยละ 97.14) และมีแท็บเล็ตสำหรับการใช้งาน จำนวน 20 คน (ร้อยละ 57.14) โดยนักเรียนใช้อุปกรณ์ในการเรียนเป็น โน้ตบุ๊ก มากที่สุด จำนวน 24 คน (ร้อยละ 68.57) รองลงมา คือ สมาร์ทโฟนแอนดรอยด์ จำนวน 15 คน (ร้อยละ 42.86) คอมพิวเตอร์พีซี จำนวน 11 คน (ร้อยละ 31.43) ไอแพด จำนวน 10 คน (ร้อยละ 28.57) ไอโฟน จำนวน 6 คน (ร้อยละ 17.14) และแท็บเล็ตแอนดรอยด์ จำนวน 2 คน (ร้อยละ 5.71)

ส่วนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนภาษาอังกฤษจำแนกตามการประเมิน

การวิเคราะห์ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน พิจารณาข้อมูลจากคะแนนเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียน มีคะแนนเต็ม 25 คะแนน ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบที่ พบว่า ในภาพรวมการทดสอบก่อนเรียนมีระดับคะแนนอยู่ในระดับดี (Mean = 18.08, SD = 4.74) และการทดสอบหลังเรียนมีระดับคะแนนอยู่ในระดับที่ดีมาก (Mean = 22.48, SD = 3.07) โดยมีความแตกต่างของคะแนนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์คะแนนการทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียนโดยการทดสอบที

	Mean	n	S.D.	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
				การทดสอบก่อนเรียน	18.08			
การทดสอบหลังเรียน	22.48	35	3.07					

การเก็บข้อมูลดำเนินการเก็บข้อมูลจากแบบประเมินในการเรียนครั้งที่ 1 ครั้งที่ 3 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 7 ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลแบบวัดซ้ำ มีผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำ (repeated measure) เก็บข้อมูลจากแบบประเมินตามเกณฑ์คะแนนรูบริค มีคะแนนเต็ม 25 คะแนน โดยการวิเคราะห์นำผลการประเมินในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 3 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 7 มาวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีค่าคะแนนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น จากผลการประเมินครั้งที่ 1 และครั้งที่ 3 อยู่ในระดับดี (Mean = 17.611, 18.71) และครั้งที่ 5 และครั้งที่ 7 อยู่ในระดับดีมาก (Mean = 20.223, 21.066) นอกจากนั้นคะแนนทักษะการเขียนในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 1579.266$, $sig = .000$) ซึ่งให้เห็นว่าโมไบล์แอปพลิเคชันร่วมกับการใช้กระบวนการการเรียนรู้อื่นๆ ช่วยส่งเสริมให้ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

ตารางที่ 3 ระดับทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

	การประเมิน											
	ครั้งที่ 1			ครั้งที่ 3			ครั้งที่ 5			ครั้งที่ 7		
	Mean	S.D.	ระดับ	Mean	S.D.	ระดับ	Mean	S.D.	ระดับ	Mean	S.D.	ระดับ
ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ	17.611	4.940	ดี	18.710	3.48	ดี	20.223	2.90	ดีมาก	21.066	3.598	ดีมาก

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำของคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 3 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 7

	ตัวแปร	SS	df	Mean Square	F	sig	สรุปผล
ทักษะการเขียน	การประเมิน	52713.683	1	52713.683	1579.266	.000	$7 > 5 > 3 > 1$
ภาษาอังกฤษ	ความคลาดเคลื่อน	1134.872	34	33.379			

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 3 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 7

การประเมินทักษะการเขียนภาษาอังกฤษใน การเรียน	Mean Difference (J)	Sig.	95% Confidence Interval of the Difference		
			Lower Bound	Upper Bound	
ครั้งที่ 1 (I)	ครั้งที่ 3(J)	-1.106*	.867	-3.180	.968
	ครั้งที่ 5(J)	-2.611*	.018	-4.902	-.321
	ครั้งที่ 7(J)	-3.454*	.002	-5.828	-1.081
ครั้งที่ 3 (I)	ครั้งที่ 1(J)	1.106	.867	-.968	3.180
	ครั้งที่ 5(J)	-1.506*	.055	-3.032	.021
	ครั้งที่ 7(J)	-2.349*	.002	-4.028	-.669
ครั้งที่ 5 (I)	ครั้งที่ 1(J)	2.611*	.018	.321	4.902
	ครั้งที่ 3(J)	1.506*	.055	-.021	3.032
	ครั้งที่ 7(J)	-.843	.532	-2.190	.505
ครั้งที่ 7 (I)	ครั้งที่ 1(J)	3.454	.002	1.081	5.828
	ครั้งที่ 3(J)	2.349	.002	.669	4.028
	ครั้งที่ 5(J)	.843	.532	-.505	2.190

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นต่อโมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมฝึกเขียนเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ความคิดเห็นต่อโมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐานและเกมฝึกเขียนเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น แบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้โมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ

การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ในภาพรวม พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่า กิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมมาก (Mean = 4.38 และ SD = 0.13) โดยเมื่อพิจารณาเพิ่มเติมเป็นประเด็นย่อย จะเห็นว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมากและมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.11 ถึง 4.51

ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อโมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้

การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อโมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ ในภาพรวม พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่า แอปพลิเคชันและกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมมากที่สุด (Mean = 4.56 และ SD = 0.10) โดยเมื่อพิจารณาเพิ่มเติมเป็นประเด็นย่อย จะเห็นว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมากและมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.43 ถึง 4.71

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้โมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการการเรียนรู้ การศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนต่อการใช้โมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการการเรียนรู้ พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นว่าการใช้โมบายล์แอปพลิเคชันและกระบวนการเรียนรู้มีความเหมาะสมมาก (Mean = 4.49 และ SD = 0.12) โดยเมื่อพิจารณาเพิ่มเติมเป็นประเด็นย่อย จะเห็นว่านักเรียนมีความคิดเห็นในระดับมากและมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยอยู่ระหว่าง 4.60 ถึง 4.17

อภิปรายผล

การวิเคราะห์ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียน พิจารณาข้อมูลจากคะแนนเฉลี่ยของคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและการทดสอบหลังเรียนใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลการทดสอบที่ พบว่า ในภาพรวมการทดสอบก่อนเรียนมีระดับคะแนนอยู่ในระดับดี (Mean = 18.08, SD = 4.74) และการทดสอบหลังเรียนมีระดับคะแนนอยู่ในระดับดีมาก (Mean = 22.48, SD = 3.07) โดยมีความแตกต่างของคะแนนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกจากนั้นการวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยทักษะการเขียนภาษาอังกฤษของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ใช้สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลแบบการวัดซ้ำ (repeated measure) เก็บข้อมูลจากแบบประเมินตามเกณฑ์คะแนนรูบริค โดยการวิเคราะห์นำผลการประเมินในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 3 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 7 มาวิเคราะห์ข้อมูล พบว่า ในภาพรวมนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นมีค่าคะแนนทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสูงขึ้น จากผลการประเมินครั้งที่ 1 และครั้งที่ 3 อยู่ในระดับดี (Mean = 17.611, 18.71) และครั้งที่ 4 ครั้งที่ 5 และ ครั้งที่ 7 อยู่ในระดับดีมาก (Mean = 20.223, 21.066) นอกจากนั้นคะแนนทักษะการเขียนในภาพรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ($F = 1579.266$, $sig = .000$) เห็นว่าการใช้โมบายล์แอปพลิเคชันโดยกระบวนการเรียนรู้ฯ เป็นขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ช่วยส่งเสริมให้ทักษะการเขียนภาษาอังกฤษสูงขึ้นนั้น มาจากการประยุกต์ใช้โมบายล์แอปพลิเคชันที่ส่งเสริมความสนใจในการเรียนภาษา (So et al., 2017) ควบคู่ไปกับการใช้แนวคิดการเรียนรู้โดยใช้ภาระงานเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียน โดยให้ผู้เรียนได้ทำภาระงานเขียนที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของนักเรียน (Pourdana et al., 2011) ควบคู่ไปกับการใช้แนวคิดของเกมพีเคชันมาใช้ในการเรียนภาษาอังกฤษซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในตัวแปรของการส่งเสริมแรงจูงใจ (Monther M. Elaiash et al., 2019) และประสิทธิภาพของการเรียนภาษา (M. M. Elaiash et al., 2019) ของผู้เรียนมัธยมศึกษาตอนต้น

ในการศึกษาครั้งนี้เป็นวิธีการทดลองภายในกลุ่ม (Within-subject design) ซึ่งเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยเป็นนักเรียนจากโรงเรียนเอกชนชายล้วน จำนวน 35 คน ทำการทดลองตลอดทั้งจำนวน 8 สัปดาห์ จึงมีประเด็นในการวิจัยนี้ยังขาดความเที่ยงตรงภายนอกในประเด็น การคัดเลือกตัวอย่างการวิจัย ที่ยังไม่ได้นำเสนอผลการทดลองกับนักเรียนเพศหญิง และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นระดับชั้นอื่น ๆ นอกจากนั้น ในประเด็นปฏิบัติการเนื่องจากการจัดสภาพของการทดลอง ซึ่งในระหว่าง

การทดลองนั้นได้เกิดการระบาดของไวรัสโคโรนา 2019 หรือ โควิด-19 ทำให้ตัวอย่างการวิจัยนั้นจำเป็นต้องทำการทดลองในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งอาจจะทำให้ตัวอย่างเกิดความเหนื่อยล้า (Fatigue Effect) เนื่องจากการเรียนออนไลน์ส่งผลให้ผลการวิจัยที่ได้คลาดเคลื่อนจากความเป็นจริงหรือการนำไปอ้างอิงสู่ประชากรได้ในอนาคต และในการทดลองตลอดทั้ง 8 สัปดาห์นั้น อาจเกิดผลร่วมของการได้รับตัวแปรทดลองหลาย ๆ ตัวติดต่อกัน (Carry over effect) ทำให้การสรุปผลของการเปรียบเทียบจึงไม่แน่ใจว่าเป็นผลจากการได้รับตัวแปรทดลองที่แตกต่างกันอย่างแท้จริง

จากผลการทดลองได้สอดคล้องกับการศึกษาของ Marashi and Dadari (2012) ในการใช้แนวคิดภาระงานเป็นฐานเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษกับนักเรียน จำนวน 56 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง โดยผลการศึกษา พบว่า แนวคิดภาระงานเป็นฐานนั้นส่งเสริมทักษะการเขียน (Pourdana et al., 2011) นอกจากนี้ยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย ในทำนองเดียวกันกับการศึกษาการใช้โมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษา ของ Al-Hamad et al. (2019) โดยพบว่า มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองของการพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษโดยใช้โมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษา นอกจากนี้แล้วการใช้เทคโนโลยีในการเรียนนั้นยังช่วยส่งเสริมความสนใจในการเรียนภาษา (So et al., 2017) การมีปฏิสัมพันธ์ อารมณ์ แรงจูงใจ ผลป้อนกลับ และความรู้ด้านภาษาศาสตร์อีกด้วย (Golonka et al., 2014) พร้อมกับการเข้าถึงการเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา (anywhere and anytime) ผ่านการแสดงผลที่แตกต่างกันได้ (Khlaisang, 2018) นอกจากนี้แล้วการนำเกมฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการเรียนทำให้ผู้เรียนมีความเพลิดเพลิน และสนุกไปกับการเรียนภาษาจากการศึกษาของ Saraubon (2021) ที่นำเกมฟิเคชันมาประยุกต์ใช้กับการเรียนภาษาอังกฤษ โดยได้ศึกษากับตัวอย่างการวิจัยเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาในประเทศไทย แบ่งเป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 32 คน และกลุ่มทดลอง จำนวน 30 คน โดยมีระยะเวลาการทดลอง 6 สัปดาห์ จากผลการศึกษาพบว่า มีผลลัพธ์จากการทดสอบที่ แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในระดับ .01 ซึ่งเกมฟิเคชันนั้นเป็นส่วนหนึ่งในตัวแปรของการส่งเสริมแรงจูงใจ (Monther M. Elaiash et al., 2019) ประสิทธิภาพของการเรียนภาษา (M. M. Elaiash et al., 2019) และประยุกต์ใช้กับโมบายล์แอปพลิเคชันในการเรียนภาษาได้อีกด้วย (Elaiash et al., 2017)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้

1. การนำโมบายล์แอปพลิเคชันไปใช้งานควรดำเนินตามขั้นตอนตามกระบวนการเรียนรู้ที่ได้นำเสนอ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษกับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. ในการนำกระบวนการเรียนรู้โมบายล์แอปพลิเคชันช่วยการเรียนรู้ภาษาที่ใช้ภาระงานเป็นฐาน และเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนภาษาอังกฤษ ใช้ให้เกิดประสิทธิภาพมากที่สุดควรใช้งานร่วมกับโมบายล์แอปพลิเคชันที่ผู้วิจัยได้ออกแบบไว้ ซึ่งเครื่องมือหลักที่จะช่วยส่งเสริมผู้เรียนและผู้สอนในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเขียนภาษาอังกฤษได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ในระหว่างการทดลองการเก็บข้อมูล ตัวอย่างการวิจัยมีความจำเป็นต้องเรียนในรูปแบบออนไลน์ทั้งหมดเนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสซึ่งอาจจะมีผลลัพธ์ทักษะทางการเขียนภาษาอังกฤษ ปัญหาและอุปสรรค ที่เกิดขึ้นที่แตกต่างจากการนำไปใช้ในห้องเรียนปกติ

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- กรุงเทพธุรกิจ. (2563). **4 อุปสรรคเรียนรู้ภาษาเด็กไทย ต้องปรับแก้ตั้งแต่ 'สอนจนถึงสอบ'**. เข้าถึงใน <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/865612>. สืบค้นเมื่อ 15 กันยายน 2564
- จันทิมา เจริญผล. (2558). **การพัฒนาระบบวิดีโอเสริมแบบปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ร่วมกับการเรียนแบบรอบรู้เพื่อเสริมสร้างความสามารถในการกำกับตนเองสำหรับนิสิต นักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จินตวีร์ คล้ายสังข์. (2561). **ยูบิควิตส์เทคโนโลยีที่ส่งเสริมการเรียนรู้: การออกแบบบทเน้นผลลัพธ์ การเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21**. หน่วยปฏิบัติการวิจัยสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม การศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา. (2561). **การออกแบบการเรียนรู้แนวคิดจิตล**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ซัซรี่ บุนนาค. (2561). **ปัญหาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย และข้อเสนอแนะ ด้านยุทธศาสตร์การพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ปี 2564 - 2568**. **การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 2**.
- ธัญวรรณ์ โทสุภา. (2559). **ผลของการจัดประสบการณ์โดยบูรณาการแนวการสอนแบบเน้นงานปฏิบัติ ที่มีต่อความเข้าใจคำศัพท์ภาษาอังกฤษของเด็กอนุบาลในโรงเรียนสังกัดสำนักงานการศึกษา กรุงเทพมหานคร**. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รัตตมา รัตตวงศา. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนในสภาพแวดล้อมแบบเกมมิฟิเคชัน โดยใช้การออกแบบเป็นฐานร่วมกับเครื่องมือทางทักษะเพื่อส่งเสริมการรู้ทางทักษะและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วรรณิ์ เกมเกตุ. (2555). **วิธีวิทยาการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์**. (ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิไลพรรณ สุรินทร์ธรรม และ นิธิตา อติภัทรนันท์. (2563). การจัดการเรียนรู้ที่เน้นปัญหาเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความสามารถในการเขียนภาษาอังกฤษและการเรียนอังกฤษด้วยตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร**. 22(2), 169-181.
- สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2562). **จำนวนและร้อยละของนักเรียนตามช่วงคะแนน ผลการสอบ O-NET ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2562**. สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. เข้าถึงใน http://www.newonetestresult.niets.or.th/AnnouncementWeb/PDF/ScoreRangeONETM3_2562.pdf. สืบค้นเมื่อ 20 สิงหาคม 2564.
- สถาบันภาษาอังกฤษ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2558). **คู่มือการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษแนวใหม่ตามกรอบมาตรฐานความสามารถทางภาษาอังกฤษที่เป็นสากล The Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) ระดับชั้นมัธยมศึกษา**. กลุ่มส่งเสริมการเรียนการสอนภาษา สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สพฐ.
- Al-Hamad, R., al-jamal, D., & Bataineh, R. (2019). The Effect of Mall Instruction on Teens' Writing Performance. **Digital Education Review**, 289-298.
- Bhatt, C., P. (2020). A Critical Study on Mobile Assisted Language Learning Through Tools. **UGC Care Journal**. 19(9), 268-278.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions of Students for Gamification Approach: Kahoot as a Case Study. **International Journal of Engineering and Technology (IJET)**. 13(2), 72-93.
- Duman, G., Orhon, G., & Gedik, N. (2015). **Research trends in mobile assisted language learning from 2000 to 2012**. *ReCALL*, 27(2), 197-216.
- Education First. (2020). **EF English Proficiency Index (9th ed.)**. [Online]. Available from: <https://www.ef.com/wwen/epi/>. Retrieved November 5, 2021.

- Elaish, M. M., Ghani, N. A., Shuib, L., & Al-Haiqi, A. (2019). **Development of a Mobile Game Application to Boost Students' Motivation in Learning English Vocabulary.** *IEEE Access*, 7, 13326-13337.
- Elaish, M. M., Shuib, L., Ghani, N. A., & Yadegaridehkordi, E. (2019). Mobile English Language Learning (MELL): a literature review. *Educational Review*. 71(2), 257-276.
- Elaish, M. M., Shuib, L., Ghani, N. A., Yadegaridehkordi, E., & Alaa, M. (2017). **Mobile Learning for English Language Acquisition: Taxonomy, Challenges, and Recommendations.** *IEEE Access*, 5, 19033-19047.
- Ellis, R. (2009). Task-based language teaching: sorting out the misunderstandings. *International Journal of Applied Linguistics*. 19(3), 221-246.
- Finardi, K., Leão, R., & Amorim, G. (2016). Mobile Assisted Language Learning: Affordances and Limitations of Duolingo. *Education and Linguistics Research*. 2, 48.
- Golonka, E. M., Bowles, A. R., Frank, V. M., Richardson, D. L., & Freynik, S. (2014). Technologies for Foreign Language Learning: A Review of Technology Types and Their Effectiveness. *Computer Assisted Language Learning*. 27(1), 70-105.
- Idek, S. (2019). Developing Soft Skills through Gamified English Language Activities (Zombie Challenge Series). *International Journal Of Eurasia Social Sciences*. 5, 894-905.
- Kapp, K. M. (2012). **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education.** Wiley.
- Khlaisang, J. (2018). CU Flipped Smart Application: A Learning Tool for 21st Century Learners. 6th IEEE **International Conference on Mobile Cloud Computing, Services, and Engineering**, MobileCloud 2018.
- Kongkeo, C. (2015). Suitable Approaches in Teaching English Language to Promote 21st Century Skills in Thai Context. *Journal of Education Naresuan University*. 17(2), 192-200.
- Loewen, S., Crowther, D., Isbell, D. R., Kim, K. M., Maloney, J., Miller, Z. F., & Rawal, H. (2019). **Mobile-assisted language learning: A Duolingo case study.** *ReCALL*. 31(3), 293-311.

- Marashi, H., & Dadari, L. (2012). **The Impact of Using Task-based Writing on EFL Learners' Writing Performance and Creativity.** *Theory and Practice in Language Studies.* 223-245.
- Mosavi Miangah, T., & Nezarat, A. (2012). Mobile-Assisted Language Learning. **International Journal of Distributed and Parallel Systems.** 3, 309-319.
- Ozcinar, Z., Zakirova, V. G., Kurbanov, R. A., & Belyalova, A. M. (2019). Analysis of the Documents Published in the Web of Science Database on Teachers' Gamification Method: A Content Analysis. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET).** 14(22), 82-94.
- Peemmetasawad, P. (2018). **A task-based approach to materials design and evaluation for young Thai EFL learners at an alternative school in Bangkok.** Thesis, Thammasat University.
- Pourdana, N., Behbahani, S. M. K., & Safdari, M. (2011). The Impact of Task Types on Aspects of Iranian EFL Learners' Writing Performance: Accuracy, Fluency, and Complexity. **International Conference on Humanities, Society and Culture (IPEDR),** Singapore.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). **Approaches and methods in language teaching.** Cambridge University Press.
- Saraubon, K. (2021). Development and evaluation of a mobile game as an English learning tool for ESL learners. **International Journal of Advanced and Applied Sciences.** 8(7), 77-83.
- Shi, Z., Luo, G., & He, L. (2017). Mobile-assisted Language Learning Using WeChat Instant Messaging. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET).** 12(2), 16-26.
- So, H.-J. (2018). **Skills for a connected world** (Report of the UNESCO Mobile Learning Week 2018, 26-30 March, Issue. [Online]. Available from: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265893>. Retrieved June 25, 2020.
- So, H. J., Shin, C., Wong, L. H., Seo, M., & Davaasuren, B. (2017). Language learning with mobiles, social media and gamification in Mongolia: **Possibilities and challenges.** **25th International Conference on Computers in Education: Technology and Innovation: Computer-Based Educational Systems for the 21st Century, ICCE 2017,**

- Szecsy, E. M. (2008). **Four-Skills Language Learning Theory**. In (pp. 313-314). SAGE Publications, Inc.
- Willis, J. (1996). **A Framework for Task-based Learning**. Longman.
- Yundayani, A., Kardijan, D., & Herawan, T. (2019). Integrating ICT in English for Academic Purposes Materials through Task-Based Approach. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)**. 14(17), 29-43.