

การพัฒนาารูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถ  
ของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

Development of blended training model using gamification to develop early  
childhood teachers' knowledge and abilities in organizing English language  
experiences for early childhood children

วนิชชา สิทธิพล<sup>1</sup> ประดิษฐา ภาษาประเทศ<sup>2</sup> นิชาภัทร โทณรัตน์<sup>3</sup> และ ชนาสร นิมนวล<sup>4\*</sup>  
Wanitcha Sittipon<sup>1</sup> Pradittha Parsapratet<sup>2</sup> Nichapat Thonnaratana<sup>3</sup>  
and Chanasorn Nimnual<sup>4\*</sup>

<sup>1,2</sup> คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี  
(Faculty of Home Economics Technology, Rajamangala University of Technology Thanyaburi)

<sup>3</sup> สถาบันโคเซ็นแห่งสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
(KOSEN King Mongkut's University of Technology Thonburi)

<sup>4</sup>คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา  
(Faculty of Education, Burapha University)

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและศึกษาผลการใช้รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อเสริมสร้างความรู้และความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือครูปฐมวัยที่สอนในระดับอนุบาลปีที่ 1-3 โรงเรียนในจังหวัดปทุมธานี จำนวน 30 คน จาก 3 สังกัด ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น ได้มาด้วยวิธีการจากกลุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ (1) แบบประเมินความรู้และความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษ และ (2) แบบสอบถามความพึงพอใจของครูปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบฝึกอบรม ข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ด้วยสถิติเชิงพรรณนา (ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน) และสถิติทดสอบค่าที (t-test) ที่ระดับนัยสำคัญ .01 ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ (1) ชั้นเรียนรู้ผ่านออนไลน์ เพื่อศึกษาบทเรียนและวิเคราะห์กลุ่มเด็กเป้าหมาย (2) ชั้นออกแบบและพัฒนา โดยวางแผนการสอนและสร้างกิจกรรมเกม และ (3) ชั้นนำไปใช้ ผ่านการทดลองสอน บันทึกวิดีโอ และสะท้อนผลกับวิทยากรผู้เชี่ยวชาญ หลังการอบรม ครูปฐมวัยมีคะแนนความรู้เฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก (M=6.52, SD=3.24) เป็น (M=13.27, SD=2.89) และคะแนนความสามารถเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก (M=10.70, SD=0.62) เป็น (M=11.91, SD=0.55) โดยผลต่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันสามารถส่งเสริมความรู้และความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสาน เกมมิฟิเคชัน การศึกษาปฐมวัย การจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษ  
การพัฒนาครู

## ABSTRACT

This research aimed to develop and examine the effects of a blended training model incorporating gamification to enhance early childhood teachers' knowledge and competencies in organizing English learning experiences for young children. The sample group consisted of 30 early childhood teachers teaching kindergarten levels 1 to 3 in schools located in Pathumthani Province, representing three different educational affiliations, and were selected through stratified random sampling. The research instruments included: (1) an assessment form for teachers' knowledge and competencies in organizing English learning experiences, and (2) a questionnaire to measure teachers' satisfaction with the blended training model. Data were analyzed using descriptive statistics (mean and standard deviation) and a t-test at the .01 level of statistical significance. Research Findings: (1) the training model combined online and face-to-face learning approaches with gamification elements to motivate teachers to improve their knowledge and competencies. The training process consisted of three main stages: (a) online learning and analysis of target children; (b) designing and planning English learning activities through game-based methods; and (c) implementation, including real classroom teaching, video recording, and reflective sessions with experts. (2) The results showed a significant improvement in the teachers' knowledge, increasing from a moderate level ( $M=6.52$ ,  $SD=3.24$ ) to a good level ( $M=13.27$ ,  $SD=2.89$ ), and their competencies increased from a good level ( $M=10.70$ ,  $SD=0.62$ ) to a higher good level ( $M=11.91$ ,  $SD=0.55$ ). The improvement in both knowledge and competencies was statistically significant at the .01 level. The findings indicate that the blended training program incorporating gamification effectively enhanced the knowledge and ability of early childhood teachers in organizing English language learning experiences for preschool children.

**KEYWORDS:** Blended training model, Gamification, Early childhood educations, English Language Experience Organization, Teacher development

---

*\*Corresponding author, E-mail: chanasom@go.buu.ac.th Tel.081-7582729*

*Received: 7 August 2025 /Revised: 6 October 2025 /Accepted: 31 October 2025 /Published online: 26 December 2025*

## บทนำ

การจัดประสบการณ์ภาษาต่างประเทศสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นหนึ่งในองค์ความรู้หลักที่เด็กปฐมวัยควรจะได้รับ การพัฒนาให้มีทักษะและความสามารถในการใช้ภาษา รวมถึงการส่งเสริมให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ภาษาที่สอง นักวิชาการได้ให้ข้อเสนอว่าการสอนภาษาต่างประเทศจะได้ประสิทธิภาพสูงสุดต้องเริ่มตั้งแต่ช่วงปฐมวัย เนื่องจากความสามารถในการเรียนรู้ภาษาที่สองจะพัฒนาได้สูงสุดในช่วงแรกเกิดถึง 6 ขวบ หลังจากนั้นความสามารถจะลดลงตามลำดับ (Partnership for 21st Century Skill, 2015)

วิธีการเรียนรู้ภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัยผ่านกระบวนการเลียนแบบ การฟัง และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว การเรียนรู้ภาษาอังกฤษตั้งแต่ช่วงปฐมวัยได้ถูกกล่าวถึงว่าเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมที่สุดในการวางรากฐานทางภาษาที่ดี เนื่องจากเป็นวัยที่สมองของเด็กมีความสามารถในการเรียนรู้และจดจำสิ่งใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็วเป็นธรรมชาติ และมีศักยภาพสูงในการซึมซับภาษา การส่งเสริมประสบการณ์ภาษาอังกฤษในวัยนี้ไม่เพียงแต่เพื่อพัฒนาทักษะทางภาษา แต่ยังช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสมอง การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา รวมถึงพัฒนาการทางสังคมและอารมณ์ มีความมั่นใจ กล้าแสดงออก

และเปิดกว้างยอมรับความหลากหลายทางวัฒนธรรม อันเป็นรากฐานสำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น (Chomsky, 1959; Lenneberg, 1967)

ครูปฐมวัยถือเป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการและจัดประสบการณ์ทางภาษา ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ทางภาษาที่มีความสอดคล้องกับธรรมชาติและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ซึ่งต้องคำนึงถึงหลักการเรียนรู้แบบบูรณาการอย่างสอดคล้องกับพัฒนาการ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เน้นการมีส่วนร่วม และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนาน แต่ในทางปฏิบัติพบว่า ครูหลายคนยังคงใช้วิธีการสอนแบบเดิม ที่เน้นการอ่านเขียนซึ่งขัดแย้งกับธรรมชาติการเรียนรู้ภาษาอังกฤษที่ต้องเริ่มด้วยการฟังพูด อีกทั้งกิจกรรมขาดความน่าสนใจและความเหมาะสมกับพัฒนาการเด็ก ส่งผลต่อเจตคติในการเรียนรู้ที่ไม่เหมาะสม (Marksap, Phruttikul, & Sucher, 2021) ดังนั้น ครูปฐมวัยจึงมีความต้องการจำเป็นในการพัฒนาความสามารถในการจัดประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างทักษะทางภาษาอังกฤษ ในฐานะภาษาที่สองให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

การพัฒนาศักยภาพของครูผ่านการฝึกอบรมเป็นแนวทางหนึ่งที่มีความสำคัญที่ทำให้ครูมีความรู้ ความเข้าใจและความสามารถในการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยที่สามารถแยกแยะเนื้อหาสาระออกเป็นหน่วยย่อยที่มีความสัมพันธ์กัน ทำให้ผู้เข้าอบรมได้เรียนรู้ไปทีละน้อยตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก (Phromwong, 2012) และเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดอบรมควรมีความหลากหลาย ทั้งภาคทฤษฎีที่มีการบรรยาย และการฝึกปฏิบัติ ซึ่งปัญหาของการพัฒนาตนเองของครูประจำการในปัจจุบัน คือ ครูมีภาระงานมาก ไม่สามารถทิ้งห้องเรียนเพื่อการพัฒนาตนเองในเวลาปกติได้ ดังนั้น การฝึกอบรมที่เหมาะสมกับสภาพการทำงานของครู คือ การฝึกอบรมแบบผสมผสาน (Blended training) ที่เป็นการฝึกอบรมที่ผสมผสานระหว่างการฝึกอบรมแบบเผชิญหน้าในห้องฝึกอบรม (Face to face classroom) กับการฝึกอบรมแบบผ่านออนไลน์ (Online training) (Srisong, 2016) ซึ่งวิธีการฝึกอบรมแบบผสมผสานสามารถช่วยให้ครูสามารถทบทวนความรู้ สามารถเข้าถึงเนื้อหาการฝึกอบรมได้ ไม่ว่าจะอยู่ที่ใดก็ตาม ซึ่งจะช่วยให้ครูเข้าใจเนื้อหาการฝึกอบรมได้อย่างต่อเนื่อง สามารถปฏิบัติตามเนื้อหาการฝึกอบรมได้ และหากมีข้อสงสัยก็สามารถสอบถามกับวิทยากรได้ (Naka, 2019)

ภายใต้แนวโน้มของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ หนึ่งในแนวคิดที่ได้รับความนิยม คือ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (Glover, 2013) เกมมิฟิเคชันเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ช่วยสร้างแรงจูงใจและทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องสนุก โดยผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการดำเนินกิจกรรม ใช้แนวคิดของเกมเป็นเครื่องมือกระตุ้นความสนใจ และช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นเป้าหมายของเกมมิฟิเคชันคือการกระตุ้นความสนใจและสร้างความผูกพันระหว่างผู้เรียนกับการเรียนรู้ ทั้งยังส่งเสริมให้เกิดพฤติกรรมตามที่คุณสมบัติกิจกรรมต้องการ (Simóes, Redondo & Vilas, 2013) จุดเด่นของการออกแบบเกมที่นำมาปรับใช้ในบริบทการศึกษา คือการสร้างบรรยากาศและความพึงพอใจ ซึ่งช่วยเพิ่มแรงจูงใจและความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทั้งสนุกและมีคุณค่า (Banfield & Wilkerson, 2014; Barata et al., 2013; Kim, 2013) การใช้เกมมิฟิเคชันในการเรียนการสอนมุ่งเน้นการสร้างประสบการณ์ที่สนุกสนาน ตื่นเต้น และท้าทาย ซึ่งจะช่วยเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนไปในทิศทางที่ดีขึ้น การนำเสนอกิจกรรมที่มีลักษณะคล้ายการเล่นในเกมในชีวิตประจำวัน ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกกับการเรียน เกิดความกระตือรือร้นที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมมากขึ้น รวมถึงช่วยให้ผู้เรียนมีสมาธิจดจ่อกับการเรียนรู้ของตนเอง (Foreman, 2012; Yu-kai, 2013; Kim, 2013) กลไกสำคัญของเกมมิฟิเคชันที่นำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การสร้างเรื่องราว (Story) การกำหนดเวลา (Time) ความท้าทาย (Challenge) การแข่งขัน (Competition) การสะสมแต้ม (Score) การเลื่อนระดับ (Level) การใช้สัญลักษณ์แสดงความสำเร็จ (Badges or Achievements) เงินตราเสมือน (Virtual Currency) และของรางวัล (Gifting) รวมถึงการซื้อขายหรือแลกเปลี่ยนสิ่งของในเกม (Kapp, 2012) ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้กระตุ้นให้ผู้เรียนติดตามกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง และสร้างแรงจูงใจให้ตั้งใจเรียนหรือทำแบบทดสอบเพื่อรับรางวัล ดังนั้น เกมมิฟิเคชันจึงเป็นการ

ประยุกต์แนวคิดและกลไกของเกมมาใช้ในบริบทการเรียนการสอน เพื่อสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนานให้ผู้เรียน มีส่วนช่วยพัฒนาทั้งทักษะและความรู้ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นแนวทางที่ตอบโจทย์การจัดการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน (Dominquez et al., 2012)

การพัฒนาครูปฐมวัยด้วยการฝึกอบรมแบบผสมผสาน (Blended Training) จึงเป็นทางเลือกที่ตอบโจทย์ต่อข้อจำกัดด้านเวลาและภาระงานของครู ช่วยให้สามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ยืดหยุ่นทั้งในรูปแบบออนไลน์และเผชิญหน้า อย่างไรก็ตามแม้วิธีการนี้จะช่วยเพิ่มโอกาสในการเรียนรู้ แต่ก็ยังคงมีความท้าทายที่สำคัญคือ การสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องของครูผู้เข้าอบรม หากกิจกรรมการฝึกอบรมมีเพียงการบรรยายหรือเน้นเนื้อหาวิชาการมากเกินไป อาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย ขาดแรงกระตุ้น และไม่สามารถนำความรู้ไปปรับใช้ในบริบทจริงได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ ดังนั้น จึงมีความจำเป็นต้องบูรณาการ แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เข้าสู่การฝึกอบรมแบบผสมผสาน เพื่อเพิ่มความสนุกสนาน ความท้าทาย และแรงจูงใจในการเรียนรู้ องค์ประกอบของเกม เช่น การสะสมแต้ม การเลื่อนระดับ และการให้รางวัล ช่วยสร้างการมีส่วนร่วมที่มากขึ้น ส่งผลให้ครูเกิดการเรียนรู้อย่างลึกซึ้งและพร้อมที่จะนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนารูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อให้ครูปฐมวัยมีความรู้ความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยได้อย่างเหมาะสมและสามารถส่งเสริมพัฒนาเด็กในชั้นเรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ

### วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนารูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย
2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย หมายถึง คุณลักษณะของครูปฐมวัยที่แสดงออกทั้งด้านความรู้และด้านความสามารถในการออกแบบและจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย ประเมินด้วยแบบประเมินความรู้และความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยแบ่งออกเป็น 2 มิติสำคัญ ได้แก่

(1) ด้านความรู้ (Knowledge) หมายถึง ความเข้าใจของครูที่นำไปสู่การจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย ธรรมชาติในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย เทคนิคและวิธีการจัดประสบการณ์ และ สื่อ สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

(2) ด้านความสามารถ (Ability) หมายถึง การนำความรู้ไปใช้ในการปฏิบัติจริงเพื่อจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย การกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์ การจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย และ การเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อม

2. รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชัน หมายถึง การจัดระบบการดำเนินการในการนำหลักการวัตถุประสงค์ เนื้อหา กลยุทธ์ ขั้นตอน ลักษณะของการดำเนินการ และการประเมินผล ที่สอดคล้องกับแนวคิดการอบรมแบบผสมผสานและแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเป็นกระบวนการพัฒนาครูที่เน้นการเรียนรู้เชิงปฏิบัติ โดยนำหลักการ/กลไกของเกมมา

ประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ผสมผสานระหว่างการเรียนรู้แบบออนไลน์และเผชิญหน้า ซึ่งช่วยเสริมสร้างความรู้ความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษและแรงจูงใจในการเรียน -

### วิธีดำเนินการวิจัย

การพัฒนาแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นงานวิจัยและพัฒนา โดยผู้วิจัยแบ่งวิธีการดำเนินการวิจัยออกมาเป็น 2 ระยะ คือ **ระยะที่ 1** พัฒนารูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

1. ศึกษาค้นคว้าและทบทวนองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย เกมมิฟิเคชั่น และกระบวนการฝึกอบรมครูแบบผสมผสาน รวมถึงศึกษาระเบียบวิธีการวิจัย จากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. สังเคราะห์กรอบแนวคิดรูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ดังภาพที่ 1

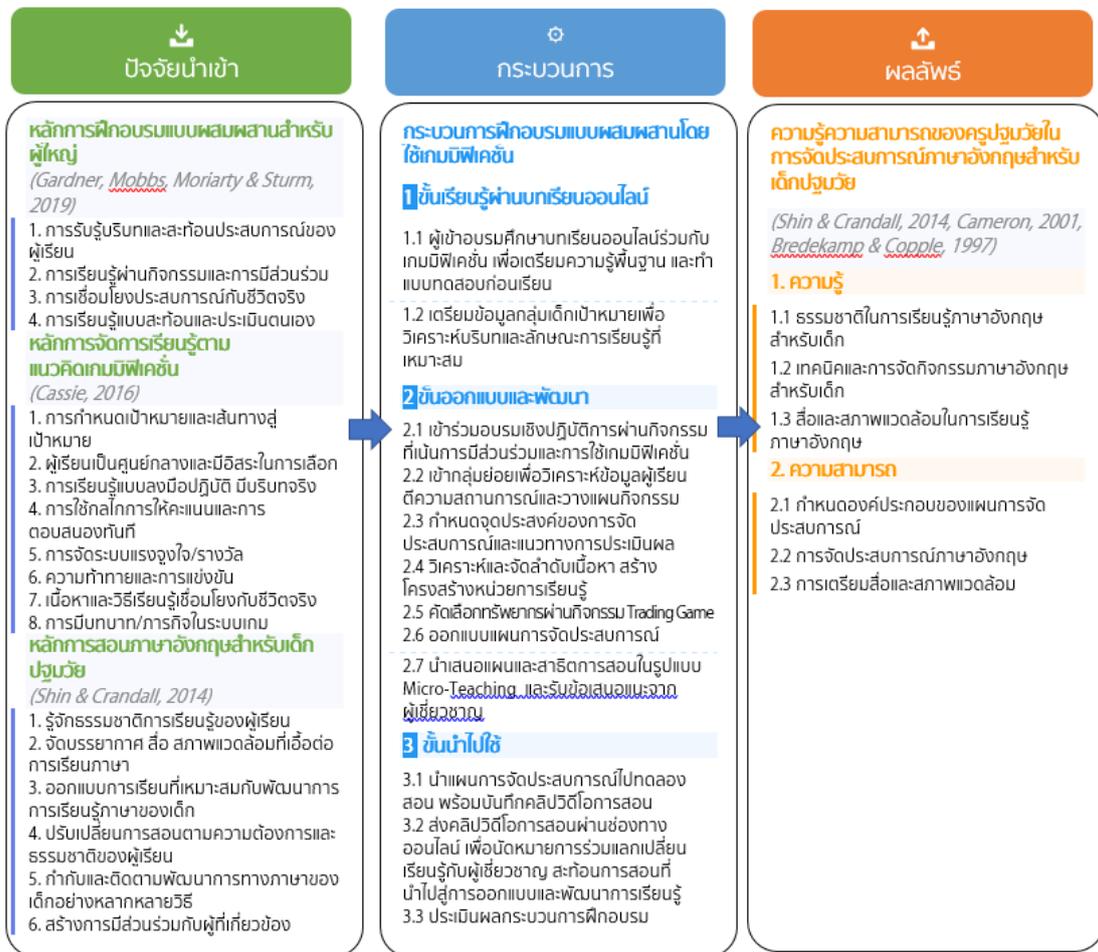


Figure 1 กรอบแนวคิดรูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

3. พัฒนาและตรวจสอบรูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชั่นเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยการศึกษาดูเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับกระบวนการฝึกอบรมครูปฐมวัยแบบผสมผสาน การออกแบบและวิธีการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย และเกมมิฟิเคชัน

3.2 วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยและนำมาออกแบบรูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย (ฉบับตั้งต้น)

3.3 ตรวจสอบคุณภาพของรูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ผู้วิจัยได้นำรูปแบบฯ ฉบับตั้งต้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมและเป็นไปได้ของรูปแบบฯ ผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด ( $M = 4.72$ ,  $S.D. = 0.80$  และ  $M = 4.68$ ,  $S.D. = 0.82$ ) โดยผู้ทรงคุณวุฒิได้ให้ข้อเสนอแนะ ดังนี้ 1) เพิ่มขั้นตอนการประชาสัมพันธ์เพื่อชี้แจงรายละเอียดของการวิจัยและขอความร่วมมือจากครู 2) ปรับโครงสร้างลำดับขั้นตอนการอบรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้นเป็นขั้นเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์ ขึ้นออกแบบและพัฒนา และขั้นนำไปใช้ เพื่อให้เข้าใจง่ายขึ้นและเห็นลำดับการทำงานอย่างเป็นระบบ 3) เพิ่มความชัดเจนในการใช้เกมมิฟิเคชันในทุกขั้นตอน 4) ขยายรายละเอียดของกิจกรรมในแต่ละขั้นให้ครบถ้วนยิ่งขึ้น 5) เพิ่มขั้นตอนส่งคลิปวิดีโอและการนัดหมายแลกเปลี่ยนเรียนรู้แบบออนไลน์ และ 6) ปรับภาษาและโครงสร้างประโยคให้อ่านง่ายขึ้น

#### 4. พัฒนาและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

4.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยการศึกษาดูเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการและเรียนรู้ทางภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ความสามารถในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย และการประเมินพัฒนาการและการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย

4.2 สร้างแบบประเมินความรู้ความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัยและความพึงพอใจของครูปฐมวัยที่มีต่อรูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย แบ่งออกเป็น 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 เป็นแบบวัดความรู้ในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัย มีลักษณะเป็นปรนัย 4 ตัวเลือก ให้คะแนน 1,0 จำนวน 15 ข้อ แบ่งออกเป็นด้านละ 5 ข้อ รวมเป็น 15 คะแนน โดยจะใช้วิธีการวัดความรู้ผ่าน google form มีค่าความเชื่อมั่นจากค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาครอนบาคท์ 0.83 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ที่ 0.20 – 0.80 และความยากง่ายอยู่ที่ 0.20 – 0.80

ชุดที่ 2 เป็นแบบประเมินความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัย มีลักษณะเป็นมาตราประมาณค่าแบบบรรยาย 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ แบ่งออกเป็นด้านละ 5 ข้อ โดยผู้วิจัยและผู้ร่วมวิจัยเป็นผู้ประเมิน ได้ค่าความเชื่อมั่นจากค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้ประเมิน (Rater Agreement Index: RAI) ได้ 0.89

4.3 ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย โดยใช้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ประเมินความตรงของเนื้อหาสาระและวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item - Objective Congruence) และปรับแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ เมื่อนำผลการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิมาคำนวณค่า IOC รายข้อ พบว่า มีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ทุกข้อ และมีค่า IOC รายฉบับ เท่ากับ 0.98 แสดงว่า เครื่องมือวิจัยมีความเหมาะสม

5. นำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงรูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย (ฉบับตั้งต้น) และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ทำให้ได้รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย (ฉบับร่าง 1)

6. ผู้วิจัยได้ส่งโครงการวิจัยเข้ารับการพิจารณาจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีก่อนดำเนินการวิจัย ซึ่งโครงการวิจัยนี้ได้ผ่านการพิจารณารหัส Exp.58/67

7. นำรูปแบบฝึกอบรบแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ฉบับร่าง 1 และเครื่องมือวิจัยไปทดลองใช้ (Try out) กับครูปฐมวัยที่ใกล้เคียงกับตัวอย่าง จำนวน 15 คน เมื่อนำรูปแบบฝึกอบรบแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า 1) เพิ่มเติมรายละเอียดของกิจกรรมในแต่ละขั้นให้ชัดเจน พร้อมทั้งอธิบายวิธีการดำเนินกิจกรรมในลักษณะที่สามารถนำไปใช้ได้จริง เช่น การแบ่งกลุ่ม การกำหนดบทบาท และการใช้เวลาฝึกปฏิบัติจริง 2) แสดงตัวอย่างกิจกรรมเกมอย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม เช่น เกมคินครูไปรียังซึ่งเป็น Quiz Game ที่มีระบบคะแนนสะสม และเกม Mission Card Challenge ที่ให้ผู้เข้าอบรมจับการ์ดภารกิจเพื่อออกแบบกิจกรรมภาษาอังกฤษตามโจทย์ที่ได้รับ 3) เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้ครูผู้เข้าอบรมสามารถวิเคราะห์บริบทของผู้เรียนและออกแบบกิจกรรมที่เหมาะสมกับลักษณะของเด็กปฐมวัย โดยมีกิจกรรม เช่น ถอดรหัสความต้องการของเด็ก ซึ่งช่วยให้ครูฝึกฝนการเชื่อมโยงพฤติกรรมของเด็กกับการออกแบบการจัดประสบการณ์ 4) ฝึกทักษะการใช้ทรัพยากรและการวางแผนโดยเพิ่มกิจกรรม “Trading Game” ซึ่งออกแบบมาเพื่อให้ผู้เข้าอบรมได้จำลองสถานการณ์การใช้ทรัพยากรอย่างจำกัดในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยครูต้องวางแผนการใช้งบประมาณที่มีและต่อรองเพื่อแลกเปลี่ยนวัสดุสื่ออย่างเหมาะสม 5) เพิ่มการออกแบบกิจกรรม Micro-Teaching Roleplay ซึ่งเปิดโอกาสให้ครูจำลองการสอนและได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญและเพื่อนร่วมอบรม เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบ

8. นำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงรูปแบบฝึกอบรบแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย (ฉบับร่าง 1) และเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ทำให้ได้รูปแบบฝึกอบรบแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย (ฉบับร่าง 2)

**ระยะที่ 2 ศึกษาผลการใช้รูปแบบฝึกอบรบแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย**

1. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัย

**ประชากรและกลุ่มตัวอย่างวิจัย**

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูปฐมวัยที่กำลังปฏิบัติการสอนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 3 ในโรงเรียนที่อยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดปทุมธานี จำนวน 3 สังกัด ได้แก่ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน และกรมส่งเสริมการปกครองส่วนท้องถิ่น รวมทั้งสิ้น 1,705 คน (สำนักงานศึกษาธิการจังหวัดปทุมธานี, 2564) โดยอ้างอิง จากจำนวนนักเรียน 17 คน ต่อ ครู 1 คน

ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ครูปฐมวัยที่กำลังปฏิบัติการสอนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 3 ในโรงเรียนที่อยู่ในเขตพื้นที่จังหวัดปทุมธานี จำนวน 3 สังกัด จำนวน 30 คน จากการสุ่มแบบแบ่งชั้นภูมิ (Stratified Random Sampling) ตามขนาดกลุ่มตัวอย่างที่แนะนำ คือ 30 คนต่อกลุ่มสำหรับการวิจัยกึ่งทดลองทางการศึกษา ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การวิจัยระเบียบวิธีวิจัย และข้อจำกัดในทางปฏิบัติ (Creswell, 2012)

เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างวิจัยแล้ว ดำเนินการส่งหนังสือขอความร่วมมือพร้อมรายละเอียดโครงการและเงื่อนไขในการเข้าร่วมไปยังโรงเรียนตามสังกัด รวบรวมรายชื่อครูที่สนใจจากทุกโรงเรียนที่ตอบรับ จากนั้นคัดกรองตามเกณฑ์การคัดเลือกที่กำหนดไว้ โดยเกณฑ์การคัดเลือก คือ เป็นครูปฐมวัยที่สอนในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1-3 เข้าร่วมโดยสมัครใจและสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ตลอดระยะเวลาของการวิจัย เกณฑ์ในการคัดออก คือ ไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ครบตามที่กำหนดคัดเลือกผู้เข้าร่วมจากรายชื่อที่ผ่านการคัดกรอง ให้ได้จำนวน 30 คน

## 2. วิธีการดำเนินงานและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.1 ประชาสัมพันธ์และชี้แจงให้คณะครูได้รับทราบเกี่ยวกับรายละเอียดของวิธีการดำเนินงานวิจัย ข้อมูลคำอธิบายสำหรับผู้เข้าร่วมในโครงการวิจัยและการพิทักษ์สิทธิ์อาสาสมัครวิจัย เพื่อขอความร่วมมือในการเข้าร่วมกระบวนการฝึกอบรมและขอความยินยอมลงในเอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมในโครงการวิจัย เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์

2.2 เก็บข้อมูลก่อนการทดลองโดยใช้แบบประเมินความรู้ความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัย (Pretest) เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

2.3 ทดลองใช้รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นระยะเวลา 2 สัปดาห์

ขั้นที่ 1 ชั้นเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์ เป็นการเตรียมความพร้อมด้านความรู้สำหรับการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยการเรียนรู้ด้วยตนเองบนออนไลน์และเตรียมข้อมูลของเด็ก

ขั้นที่ 2 ชั้นออกแบบและพัฒนา เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญและผู้เข้ารับการอบรมอื่นเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

ขั้นที่ 3 ชั้นนำไปใช้ เป็นการนำแผนการจัดประสบการณ์ตามที่ได้วางแผนไว้ไปทดลองสอนกับกลุ่มเด็กที่ได้วางแผนไว้ พร้อมบันทึกคลิปวิดีโอการสอนส่งผ่านช่องทางออนไลน์ที่กำหนดไว้ เพื่อนัดหมายการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับวิทยากรผู้เชี่ยวชาญเพื่อร่วมกันสะท้อนการสอน

3. เก็บข้อมูลหลังการทดลองโดยใช้แบบประเมินความรู้ความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัย (Posttest) เป็นระยะเวลา 1 สัปดาห์

4. สรุปผลและนำเสนอรูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ฉบับสมบูรณ์

5. สรุปผลและวิเคราะห์ข้อมูลผลความรู้ความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัยโดยนำมาหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปตารางประกอบความเรียง

6. วิเคราะห์เปรียบเทียบระดับผลความรู้ความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัย ก่อนและหลังใช้รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชัน โดยใช้สถิติทดสอบ t-test dependent

## ผลการวิจัย

ผลการพัฒนารูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย สรุปได้เป็น 2 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย มีรายละเอียดโดยสังเขปดังนี้



<p>2. กระบวนการฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย</p>	
<p>1. <b>ขั้นเรียนรู้ผ่านบทเรียนออนไลน์ (6 ชั่วโมง)</b></p> <p>1.1 เตรียมความพร้อมสำหรับการเรียนรู้</p> <p>1.2 เข้าศึกษาบทเรียนออนไลน์ผสมผสานเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วยหัวข้อ (1) พัฒนาการและธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย และ (2) เทคนิคและวิธีการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย</p> <p>1.3 ทำแบบทดสอบก่อนเรียน</p> <p>1.4 จัดเตรียมข้อมูลของกลุ่มเด็กที่จะจัดประสบการณ์</p>	<p><b>การเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ จำนวน 6 ชั่วโมง</b></p>
<p>2. <b>ขั้นออกแบบและพัฒนา (24 ชั่วโมง)</b></p> <p>2.1 เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการผ่านกิจกรรมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Ex. Quiz Game, Mission Card Challenge) ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญและผู้เข้ารับการอบรมอื่น</p> <p>2.2 เข้าร่วมกลุ่มย่อยเพื่อร่วมกันวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของเด็กเพื่อนำไปออกแบบการจัดประสบการณ์</p> <p>2.3 กำหนดจุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์</p> <p>2.4 จัดโครงสร้างลำดับเนื้อหา กำหนดหน่วยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ลำดับการจัดประสบการณ์</p> <p>2.5 วิเคราะห์และคัดเลือกทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ในการจัดประสบการณ์</p> <p>2.6 ออกแบบและจัดทำแผนการจัดประสบการณ์</p> <p>2.7 นำเสนอแผนการจัดประสบการณ์และสาธิตการสอน (Micro-Teaching Roleplay)</p>	<p><b>การเรียนรู้ร่วมกันในการอบรมเชิงปฏิบัติการ จำนวน 24 ชั่วโมง</b></p>
<p>3. <b>ขั้นนำไปใช้ (4 ชั่วโมง)</b></p> <p>3.1 ทดลองสอนกับเด็ก พร้อมบันทึกคลิปวิดีโอการสอน</p> <p>3.2 ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญเพื่อนสะท้อนผล</p> <p>3.3 ประเมินผลกระบวนการฝึกอบรม</p>	<p><b>การปฏิบัติรายบุคคลในห้องเรียนจริง จำนวน 1 ชั่วโมง</b></p> <p><b>การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ จำนวน 3 ชั่วโมง</b></p>
<p><b>การประเมินผลของกระบวนการฝึกอบรมฯ</b></p>	
<p>ประเมินความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย</p>	

ตอนที่ 2 ผลการใช้รูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย สรุปได้โดยสังเขป ดังนี้

2.1) ผลการเปรียบเทียบความรู้ของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการเข้าร่วมอบรม พบว่า หลังฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้ครูปฐมวัยมีความรู้ในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษทั้งโดยรวมและรายด้านสูงกว่าก่อนการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังตารางต่อไปนี้

**Table 1** ผลการเปรียบเทียบความรู้ของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการเข้าร่วมอบรม

ความรู้ในการจัดประสบการณ์ ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัย	ก่อน		หลัง		$\bar{D}$	t	sig
	M	SD	M	SD			
ธรรมชาติในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็ก	2.10	1.05	4.50	1.00	2.40	13.85	0.00
เทคนิคและการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษ สำหรับเด็ก	2.20	1.10	4.40	0.95	2.20	12.66	0.00
สื่อและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ภาษาอังกฤษ	2.22	1.09	4.37	0.94	2.15	12.50	0.00
ความรู้ในการจัดประสบการณ์ ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัย	6.52	3.24	13.27	2.89	7.01	10.19	0.00

2.2) ผลการเปรียบเทียบความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการเข้าร่วมอบรม พบว่า หลังฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ทำให้ครูปฐมวัยมีความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษทั้งโดยรวมสูงกว่าก่อนการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาทางด้านพบว่า หลังฝึกอบรมด้านกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์และการเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อมสูงกว่าก่อนการอบรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังตารางต่อไปนี้

**Table 2** ผลการเปรียบเทียบความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการเข้าร่วมอบรม

ความสามารถของครูปฐมวัย	ก่อน		หลัง		$\bar{D}$	t	sig
	M	SD	M	SD			
กำหนดองค์ประกอบของแผนการจัด ประสบการณ์	3.53	0.55	3.93	0.55	0.44	3.54	0.00
การจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษ	3.76	0.66	4.15	0.52	0.37	2.36	0.02
การเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อม	3.41	0.65	3.83	0.58	0.64	3.66	0.00
รวม	10.70	0.62	11.91	0.55	1.21	4.87	0.00

และผลจากการวิเคราะห์แผนการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษของครูปฐมวัยผู้เข้าร่วมอบรม พบว่า ครูสามารถเขียนแผนการจัดประสบการณ์ที่มีองค์ประกอบครบถ้วน และออกแบบการจัดประสบการณ์ที่มีความเหมาะสมกับพัฒนาการและธรรมชาติการเรียนรู้ พร้อมการเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อม ในหน่วยการเรียนรู้เรื่อง รูปร่าง รูปทรง (Shape & Form) จำนวน 6 แผน ผักและผลไม้ (Fruits & Vegetables) จำนวน 6 แผน สีสันทรรษา (Colorful Fun) จำนวน 6 แผน สัตว์ (Animals) จำนวน 6 แผน และ ของเล่นของใช้ (Toys & Supplies) จำนวน 6 แผน

## อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การอภิปรายเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถของครู  
ปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย มีประเด็นสำคัญดังนี้

### 1. การอภิปรายผลด้านการพัฒนารูปแบบฝึกอบรมแบบผสมผสานโดยใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อพัฒนาความรู้ความสามารถ ของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

รูปแบบฝึกอบรมที่พัฒนาขึ้นมีจุดเด่นของกระบวนการที่พัฒนา 3 ประการด้วยกัน คือ

1) รูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานที่พัฒนาขึ้น ตอบสนองรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ตามความแตกต่างระหว่าง  
บุคคล

รูปแบบฝึกอบรมที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีพื้นฐานทางทฤษฎีและแนวคิดที่ชัดเจน โดยอาศัยกรอบแนวคิด Blended Learning ซึ่งผสานข้อดีของการเรียนรู้แบบเผชิญหน้าและแบบออนไลน์ (Garrison & Kanuka, 2004; Graham, 2006; Vaughan, 2007) เพื่อรองรับความแตกต่างระหว่างบุคคลและเปิดโอกาสให้ครูปฐมวัยสามารถกำหนดจังหวะการเรียนรู้ของตนเองได้ สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) ที่มองว่าผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติและการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สะท้อนได้จากการที่ผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมแต่ละคนมีความแตกต่างกันทั้งในด้านความถนัด สไตล์การเรียนรู้ เช่น บางคนชอบเรียนรู้ผ่านการฟังหรือการบรรยาย (Auditory Learner) บางคนเรียนรู้ได้ดีจากการลงมือปฏิบัติ (Kinesthetic Learner) ขณะที่บางคนเรียนรู้จากการมองเห็นหรือภาพประกอบ (Visual Learner) (Vaughan N., 2007). รูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานที่ได้พัฒนาขึ้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเลือกแนวทางที่เหมาะสมกับตนเองได้มากขึ้น เช่น การเรียนออนไลน์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถศึกษาเนื้อหาได้ตามเวลาที่ตนเองสะดวก หรือย้อนดูเนื้อหาซ้ำเพื่อทำความเข้าใจได้ดียิ่งขึ้น ส่วนการฝึกอบรมที่ได้มาเผชิญหน้า ช่วยให้ผู้เรียนได้ซักถามและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้เชี่ยวชาญ และผู้เข้าร่วมอบรมคนอื่นๆ ทำให้เกิดการตอบสนองซึ่งกันและกันเกิดการเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างกันอีกทางหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับ Vaughan (2007), Graham (2006) ที่พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานสามารถปรับให้เข้ากับ ความแตกต่างในรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ของผู้เรียนได้ดี สามารถเสริมสร้างการเรียนรู้ที่ลึกซึ้ง (Deep Learning) ได้มากกว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากการใช้รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเพียงลำพัง รูปแบบฝึกอบรมโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน Blended Learning ยังเอื้อต่อการเรียนรู้แบบยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้ารับการอบรมได้กำหนดจังหวะและวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพในระยะยาว

2) รูปแบบการฝึกอบรมที่มีการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) ที่ใช้กลไกของเกมสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เข้า  
รับการอบรมจนเกิดแรงจูงใจที่จะเข้าร่วมการฝึกอบรมอย่างต่อเนื่อง

การบูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) เข้าสู่กระบวนการฝึกอบรม ช่วยสร้างแรงจูงใจและการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง ผลจากการดำเนินรูปแบบการฝึกอบรมโดยใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน (Gamification) พบว่า กลไกของเกมที่ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับกระบวนการฝึกอบรมอย่างเป็นระบบมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมแรงจูงใจ (Motivation) และการมีส่วนร่วม (Engagement) ของผู้เข้ารับการอบรมอย่างมีนัยสำคัญ รูปแบบการฝึกอบรมสามารถสร้างแรงจูงใจภายใน ซึ่งเป็นแรงผลักดันที่ทำให้ผู้เรียนต้องการเรียนรู้เนื้อหาจนจบโดยไม่ถูกบังคับแนวคิดเกมมิฟิเคชันไม่ใช่การเล่นเกมที่เพื่อความสนุกสนานหรือการใช้เกมมาเป็นพื้นฐานในการสร้างองค์ความรู้เป็นหลัก หากแต่เป็นการนำกลไกของเกม เช่น การให้แต้ม (points), ระดับความสำเร็จ (levels), ป้ายเกียรติยศ (badges), การจัดอันดับ (leaderboards) และภารกิจ (challenges) มาประยุกต์ใช้ในบริบทการเรียนรู้ ซึ่งช่วยสร้างสภาวะการเรียนรู้ที่กระตุ้นความสนใจ สร้างความรู้สึกท้าทาย และให้ผลสะท้อนกลับที่รวดเร็ว ทั้งหมดนี้มีส่วนส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และเพิ่มความคงอยู่ของพฤติกรรมการเรียนรู้ในระยะยาว ผลลัพธ์ที่ได้สอดคล้องกับแนวคิดของ Van Roy & Zaman (2018) กล่าวถึง การใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชันสนับสนุน

ทฤษฎีแรงจูงใจแบบองค์รวม (Self-Determination Theory: SDT) ที่พบว่า แรงจูงใจภายในจะเกิดขึ้นเมื่อผู้เรียนรู้สึกถึงความ เป็นอิสระ (autonomy), ความสามารถ (competence) และความเชื่อมโยงกับผู้อื่น (relatedness) ซึ่งกลไกของเกมสามารถ ตอบสนองต่อองค์ประกอบทั้งสามนี้ได้เป็นอย่างดี ตัวอย่างเช่น การให้ภารกิจที่มีระดับความยากต่างกันทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่า ตนเองสามารถพัฒนาได้ (competence) การจัดอันดับหรือระบบกลุ่มส่งเสริมความเชื่อมโยง (relatedness) และการเลือก เส้นทางในการเรียนรู้เองก็ส่งเสริมความรู้สึกเป็นอิสระ (autonomy) และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Deterding et al. (2011) ที่ยืนยันว่า แนวคิดเกมมิฟิเคชัน เป็นเครื่องมือสำคัญที่สามารถกระตุ้นพฤติกรรมและเปลี่ยนเจตคติของผู้เรียนได้อย่างมี ประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนอาจมีแรงจูงใจต่ำ หรือรู้สึกว่าการเรียนไม่มีความท้าทาย การใช้กลไกของเกมสามารถเปลี่ยนมุมมองของผู้เรียนต่อบทเรียนให้กลายเป็นกิจกรรมที่น่าติดตามและต้องการพิชิตเป้าหมาย ผลการสะท้อนความคิดเห็นของผู้เข้าอบรมในครั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดดังกล่าว โดยผู้เข้ารับการอบรมให้การสะท้อนผลว่า รู้สึกมีแรงผลักดันในการเรียนรู้มากขึ้น ต้องการ “เอาชนะ” ภารกิจของตนเอง และรู้สึกพึงพอใจกับการได้รับการสะท้อนกลับ อย่างต่อเนื่องในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและเป็นรูปธรรม เช่น ผลคะแนน การสะท้อนผลทันทีจากผู้เชี่ยวชาญหลังจบเกม ซึ่งช่วยให้ สามารถเรียนรู้เนื้อหาได้ต่อเนื่องจนจบกระบวนการโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย

3) รูปแบบการฝึกอบรมมีการแนะนำองค์ความรู้เกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ภาษาต่างประเทศสำหรับเด็กปฐมวัย ทั้งในรูปแบบออนไลน์และแบบเผชิญหน้า ทำให้ครูผู้เข้ารับการอบรมมีความสามารถมากขึ้นในการนำองค์ความรู้ไปจัด ประสบการณ์จริงในห้องเรียน

ผลจากการดำเนินกระบวนการฝึกอบรมที่มุ่งเน้นการให้ความรู้และแนวทางเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ ภาษาต่างประเทศสำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ผู้เข้ารับการอบรมมีระดับความสามารถเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในการนำความรู้ที่ ได้รับไปประยุกต์ใช้ในบริบทของห้องเรียนจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อแนวทางที่นำเสนอในการอบรมมีความถูกต้องทางหลัก วิชาการและสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยอย่างชัดเจน การจัดประสบการณ์ภาษาต่างประเทศในระดับ ปฐมวัยจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจอย่างลึกซึ้งเกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยนี้ ทั้งด้านภาษาศาสตร์ จิตวิทยาการเรียนรู้ และบริบทของการเรียนรู้ผ่านการเล่น การอบรมที่มุ่งเน้นการนำเสนอแนวทางที่เหมาะสมต่อวัย เช่น การใช้กลไกของเกม เกม เพลง นิทาน บทบาทสมมติ และกิจกรรมการจัดประสบการณ์ที่เน้นการตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response - TPR) จึงมีส่วนช่วยอย่างมากในการสร้างกรอบคิดและทักษะที่เหมาะสมแก่ผู้เข้ารับการอบรม สอดคล้องกับผลการวิจัยของ Torras-Vila (2021) ที่พบว่า การให้องค์ความรู้เกี่ยวกับแนวการจัดประสบการณ์ภาษาที่เหมาะสมกับวัย เช่น การผสม ดนตรี เกม และการเคลื่อนไหวให้กับครูผู้สอนในระดับปฐมวัย ช่วยส่งเสริมความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง (Self-efficacy) ของครูในการประยุกต์ไปใช้ในสถานการณ์จริง อีกทั้ง เทคนิคการจัดการเรียนการสอนที่เน้นความเหมาะสมกับวัย เช่น การ สื่อสารอย่างมีบริบท การใช้คำศัพท์ที่สัมพันธ์กับกิจวัตรประจำวัน และการสร้างบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ภาษา ล้วน เป็นปัจจัยที่ส่งผลโดยตรงต่อความมั่นใจของครูในการนำไปปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tabors (2008) ที่ระบุว่า ครูในระดับปฐมวัยจะสามารถถ่ายทอดภาษาต่างประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพก็ต่อเมื่อได้รับการฝึกอบรมที่ครอบคลุมทั้งด้าน ทฤษฎีและวิธีปฏิบัติที่ชัดเจนและเหมาะสมต่อบริบทของผู้เรียน

## 2. การอภิปรายผลด้านการพัฒนาความรู้ความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย

2.1 ผลการพัฒนาการความรู้ของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถอภิปราย ผลได้ดังนี้

1) ด้านธรรมชาติในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก หลังการฝึกอบรมด้านธรรมชาติในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ สำหรับเด็ก คะแนนเฉลี่ยในด้านนี้เพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นว่าครูมีความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะของพัฒนาการทาง ภาษาของเด็กปฐมวัย เช่น เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น การเลียนแบบ การฟังซ้ำ และต้องการบริบทที่ปลอดภัยและเป็นธรรมชาติ

ซึ่งจะส่งผลให้ผู้เข้ารับการอบรมได้นำความรู้นี้เป็นพื้นฐานในการนำไปออกแบบกิจกรรมที่สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมากขึ้นซึ่งสนับสนุนแนวคิดของ Ellis (2014) ที่ระบุว่า ครูที่เข้าใจธรรมชาติของการเรียนภาษาของเด็กจะสามารถเลือกวิธีการที่เหมาะสม เช่น การใช้เพลง นิทาน และกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมลงมือปฏิบัติ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งตรงกับการพัฒนาความรู้ในด้านนี้หลังการฝึกอบรม

2) ด้านเทคนิคและการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก หลังการฝึกอบรมคะแนนเฉลี่ยในด้านนี้เพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นว่าครูมีความรู้มากขึ้นเกี่ยวกับวิธีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างเหมาะสมกับวัย เช่น การใช้ Total Physical Response (TPR) การเล่านิทาน การร้องเพลง การเล่นเกมภาษา และการใช้เกมภาษา ซึ่งเป็นเทคนิคที่ผู้เข้ารับการอบรมส่วนมากยังไม่ค่อยได้เคยทดลองใช้ หรือทำความเข้าใจในการนำไปออกแบบการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย เนื่องจาก ครูสะท้อนว่าเคยได้รับทราบองค์ความรู้เมื่อนานมาแล้วแต่ไม่ได้ลึกซึ้ง และไม่ได้ถูกทบทวนถึงเทคนิคดังกล่าว ทำให้เมื่อได้กลับมาได้รับองค์ความรู้อีกครั้ง และได้ทดลองปฏิบัติร่วมกับเพื่อนผู้เข้าร่วมรับการอบรมก็มีความเข้าใจมากขึ้น และมีความพร้อมมากขึ้นที่จะนำความรู้ไปทดลองใช้ในสถานการณ์จริง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Chomchaiya & Dunworth (2008) ที่พบว่า ครูควรได้รับการอบรมเทคนิคการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษโดยเฉพาะ มีการได้ทดลองนำกิจกรรมที่หลากหลายมาใช้ในห้องเรียนจริงมากขึ้น จะช่วยเพิ่มความสนใจและการมีส่วนร่วมของเด็กปฐมวัยต่อการเรียนภาษาที่เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน รวมทั้งการอบรมมีการขับเคลื่อนและสนับสนุนให้ครูรู้จักการใช้กลไกของเกมตามแนวคิดเกมมิฟิเคชันทำให้ครูสามารถประยุกต์ใช้ทักษะด้านการวางระบบของการจัดประสบการณ์ภาษาที่มีการเตรียมการวางแผนไว้ ซึ่งสนับสนุนผลการวิจัยของ Tang et al. (2021) ระบุว่า การฝึกอบรมครูด้วยการเปิดโอกาสให้ครูได้มีส่วนร่วมกับการอบรมแบบตอบสนองระหว่างกัน (interactive) ซึ่งเป็นไปตามการใช้แนวคิดเกมมิฟิเคชัน จะช่วยให้ครูเข้าใจกลยุทธ์การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กเล็กมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลวิจัยที่พบว่าความรู้ด้านเทคนิคเพิ่มขึ้นหลังอบรม

3) ด้านสื่อและสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย หลังการฝึกอบรมคะแนนเฉลี่ยในด้านนี้เพิ่มขึ้น แสดงให้เห็นว่าครูมีความรู้เพิ่มขึ้นในการเลือกใช้สื่อและออกแบบสภาพแวดล้อม การเรียนรู้ที่เอื้อต่อการเรียนภาษา เช่น การใช้ภาพประกอบ วัตถุจริง เพลง ภาพเคลื่อนไหว เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ทางภาษาได้ดียิ่งขึ้น ระหว่างการอบรมผู้เข้ารับการอบรมส่วนมากมีความรู้ความสามารถในการจัดทำสื่อ และจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในระดับที่สามารถใช้ในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยได้เป็นปกติในชั้นเรียน แต่เมื่อเข้ารับการฝึกอบรมในครั้งนี้ผู้เข้ารับการอบรมได้เพิ่มเติมความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์สื่อ และจัดสภาพแวดล้อมที่เน้นการสนับสนุนด้านการจัดประสบการณ์ภาษาโดยตรง ทำให้ครูขยายความรู้ความเข้าใจในการเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อมทางภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยที่เพิ่มขึ้น และมีแนวทางที่ชัดเจนในการประยุกต์ความรู้ที่ได้รับสู่การปฏิบัติในสถานการณ์จริง ซึ่งสื่อและสภาพแวดล้อมเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างยิ่งต่อการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ดังแนวคิดของ Wright (2010) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยควรได้รับการสนับสนุนจากสื่อที่หลากหลายและมีปฏิสัมพันธ์ทางประสาทสัมผัส เช่น เสียง รูปภาพ สี และการเคลื่อนไหว โดยเฉพาะการเตรียมสื่อและจัดสภาพแวดล้อมห้องเรียนที่จะส่งเสริมภาษาอังกฤษให้กับเด็กต้องมียุทธศาสตร์ประกอบด้านภาษา เช่น ป้ายคำศัพท์ นิทาน เกมการเรียนรู้ ที่มีผลโดยตรงต่อการพัฒนาการด้านภาษาของเด็กจึงจะเพิ่มความสำเร็จในการจัดประสบการณ์ด้านภาษาอังกฤษให้กับเด็ก นอกจากนี้การอบรมในครั้งนี้โดยตรงยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Lee & Lee (2020) ที่พบว่า การฝึกอบรมครูเกี่ยวกับการใช้สื่อ สื่อเทคโนโลยี และกิจกรรมที่มีสื่อประกอบ จะช่วยเพิ่มความมั่นใจและสร้างสรรค์ให้กับครูในการออกแบบสภาพแวดล้อมทางภาษาอย่างมีประสิทธิภาพสูงขึ้น

2.2 ผลการพัฒนาความสามารถของครูปฐมวัยในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1) ด้านองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์ หลังการฝึกอบรมคะแนนเฉลี่ยในด้านองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์เพิ่มขึ้น แสดงว่าครูสามารถออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

โดยเฉพาะการกำหนด จุดมุ่งหมาย กิจกรรม วิธีการ ประเมินผล และการเชื่อมโยงกับพัฒนาการของเด็ก ซึ่งถือเป็นโครงสร้างสำคัญของแผนการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย แม้ว่าผู้ที่เข้ารับการอบรมทุกคนมีความรู้และปฏิบัติการดำเนินการจัดทำแผนการจัดประสบการณ์อยู่เป็นประจำอย่างต่อเนื่องอยู่แล้วในการทำงาน แต่เมื่อได้เข้ารับการฝึกอบรมที่มีผู้เชี่ยวชาญ ทบทวนองค์ความรู้ประกอบกับให้คำแนะนำเกี่ยวกับการให้รายละเอียดในองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์อย่างชัดเจนที่ละขั้นตอน ทำให้ผลสะท้อนของผู้เข้ารับการอบรมหลังการทดลองทำแผนการจัดประสบการณ์ทางภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยมีคะแนนสูงขึ้น และครูยังแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าเมื่อได้ร่วมพิจารณารายละเอียดแต่ละองค์ประกอบก็จัดทำแผนการจัดประสบการณ์ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมประสบการณ์ทางภาษาอังกฤษของเด็กได้มากขึ้น ซึ่งผลลัพธ์นี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Guskey (2002) ที่เน้นว่าการพัฒนาครูอย่างมีระบบควรทำให้ครูเข้าใจการออกแบบการเรียนการสอนอย่างลึกซึ้ง และสอดคล้องกับ Korthagen (2010) ที่พบว่า ครูต้องวางแผนการจัดประสบการณ์และสะท้อนแผนอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งและยั่งยืนนอกจากนี้ งานของ Villegas-Reimers (2003) ยังยืนยันว่า การพัฒนาแผนการเรียนรู้ที่มีคุณภาพต้องอาศัยการอบรมที่มุ่งเน้น ทักษะการคิดอย่างมีระบบ (systematic thinking) และการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนอย่างลึกซึ้ง การพัฒนาครูควรเป็นกระบวนการต่อเนื่องและมีการสนับสนุนจากผู้เชี่ยวชาญหรือชุมชนการเรียนรู้ระดับมืออาชีพ ซึ่งจะส่งผลให้ครูสามารถออกแบบแผนการสอน จัดกิจกรรม และเตรียมสื่อได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

2) ด้านการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษ หลังการฝึกอบรมคะแนนเฉลี่ยในด้านการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษที่เพิ่มขึ้น แสดงว่าครูมีความสามารถในการออกแบบและจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษในห้องเรียนได้อย่างเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก และสามารถสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติ เช่น การใช้กิจกรรมตามแนวคิดการตอบสนองด้วยท่าทาง (Total Physical Response - TPR) การเล่นเกม การเล่านิทาน การใช้เพลง การเล่นเกมบทบาทสมมติ ฯลฯ การฝึกอบรมแบบมีการให้ผู้เข้ารับการอบรมได้ลงมือปฏิบัติได้จำลองสถานการณ์ใกล้เคียงกับบริบทจริง ตั้งแต่การออกแบบแผนการจัดประสบการณ์ การเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อม การทดลองจัดประสบการณ์และได้รับผลสะท้อนกลับจากผู้เชี่ยวชาญ และเพื่อนผู้เข้ารับการอบรมด้วยกัน รวมทั้งการกำกับ ติดตามผลของผู้เชี่ยวชาญที่ได้ไปเข้าร่วมสังเกตการณ์ และให้ผลสะท้อนกลับในสถานการณ์จริงในชั้นเรียน ทำให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยได้สูงขึ้นอย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Joyce & Showers (2002) ที่ชี้ว่าการฝึกอบรมที่รวมทั้งความรู้ ทักษะ และการสะท้อนผล จะทำให้ครูสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในด้านการจัดประสบการณ์ที่มีจุดเน้นเฉพาะในการส่งเสริมเฉพาะเรื่องซึ่งส่งผลต่อพฤติกรรมการสอนในชั้นเรียน อีกทั้งผลการวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับงานของ Lin, Chien, & Lee (2022) ที่พบว่า การอบรมครูด้วยกิจกรรมแบบมีปฏิสัมพันธ์และลงมือปฏิบัติจริงช่วยให้ครูมีทักษะในการจัดกิจกรรมภาษาอังกฤษที่เหมาะสมกับวัยเด็กมากขึ้น เช่น การรู้จักแบ่งกิจกรรมเป็นช่วงสั้น ๆ ใช้เกมภาษา และกิจกรรมกลุ่มย่อยที่ได้สะท้อนผลซึ่งกันและกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เข้ารับการอบรมมีพัฒนาการมากขึ้นภายหลังการอบรม

3) ด้านการเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อม หลังการฝึกอบรมคะแนนเฉลี่ยในด้านการเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อมเพิ่มขึ้นชัดเจนที่สุด สะท้อนว่าครูสามารถเลือกใช้และเตรียมสื่อการเรียนรู้ รวมถึงจัดสภาพแวดล้อมในห้องเรียนให้ส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้ดียิ่งขึ้น เช่น การใช้บัตรคำ ภาพประกอบ สื่อเสียง วัตถุจริง รวมถึงการจัดสภาพแวดล้อมมุมภาษาอังกฤษในห้องเรียน ผลสะท้อนของผู้เข้ารับการอบรม พบว่า การได้แลกเปลี่ยนการเตรียมสื่อและสภาพแวดล้อมจากกิจกรรมในการฝึกอบรมที่มีบรรยากาศผ่อนคลาย มีวัสดุและอุปกรณ์ที่จัดเตรียมไว้ให้สร้างสรรค์สื่อตามความคิดที่ได้ร่วมกันระดมสมองจากกลุ่มเพื่อนครูผู้เข้ารับการอบรมด้วยกัน ทำให้ครูเกิดทัศนคติที่ดีในการผลิตสื่อ ลดข้อจำกัดของการทำสื่อและจัดสภาพแวดล้อมสำหรับผู้เข้ารับการอบรมบางท่าน เช่น ข้อจำกัดทางการวาดภาพ การทำสื่อมือ การขาดวัสดุอุปกรณ์ เป็นต้น การเกิดทัศนคติที่ดีต่อการทำสื่อ และข้อจำกัดที่ถูกกำจัดจากการแลกเปลี่ยนกันในกลุ่มย่อยทำให้ความสามารถในการเตรียมสื่อและการจัด

สภาพแวดล้อมของครูเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดจน ซึ่งเป็นเรื่องที่มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งที่การจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัยต้องอาศัยการจัดสภาพแวดล้อมและสื่อเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดประสบการณ์

### ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ แบ่งได้เป็นข้อเสนอแนะเชิงนโยบายและข้อเสนอแนะเชิงการปฏิบัติ ดังนี้

#### 1.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) สนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพครูปฐมวัยด้านภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยใช้รูปแบบการฝึกอบรมแบบผสมผสานร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อสร้างแรงจูงใจ รวมถึงการจัดตั้งและส่งเสริมเครือข่ายชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community: PLC) ให้ครูได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษอย่างต่อเนื่อง

2) กำหนดให้มีการพัฒนาครูปฐมวัยที่มีความสามารถในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษเป็นส่วนหนึ่งของยุทธศาสตร์การยกระดับคุณภาพการศึกษาในระดับชาติและท้องถิ่น พร้อมทั้งจัดสรรงบประมาณและสนับสนุนแพลตฟอร์มการเรียนรู้ที่เข้าถึงได้ง่าย เพื่อช่วยยกระดับสมรรถนะภาษาอังกฤษของครูและสามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะภาษาในเด็กปฐมวัยอย่างยั่งยืน

#### 1.2 ข้อเสนอแนะเชิงการปฏิบัติ

1) ออกแบบหลักสูตรฝึกอบรมแบบผสมผสานที่บูรณาการแนวคิดเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาครูปฐมวัย โดยหลักสูตรควรผสมผสานการเรียนรู้ทั้งออนไลน์และออนไซต์ เพื่อให้ครูได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายและสามารถนำไปใช้จริง โดยใช้กลไกเกมมิฟิเคชัน เช่น ระบบสะสมแต้ม กระดานผู้นำ และรางวัล เพื่อสร้างแรงจูงใจและความต่อเนื่องในการเรียนรู้

2) พัฒนาระบบกำกับ ติดตาม และประเมินผลอย่างต่อเนื่องในระยะยาว โดยจัดให้ครูมีโอกาสนำความรู้ไปใช้จริงในชั้นเรียนผ่านการโค้ช การเปิดชั้นเรียน และการสะท้อนผลร่วมกับเพื่อนครูหรือผู้เชี่ยวชาญ พร้อมทั้งมีการติดตามและประเมินผลการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมการสอนและผลการเรียนรู้ของเด็กอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง

3) เสริมทักษะด้านเทคโนโลยีให้ครูอย่างเป็นระบบเนื่องจากการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษสำหรับเด็กปฐมวัย รวมถึงการสร้างสรรคสื่อในปัจจุบันสามารถใช้เครื่องมือดิจิทัล การใช้แอปพลิเคชัน/แพลตฟอร์มสำหรับการเป็นเครื่องมือและตัวช่วยในการจัดเตรียมสื่อ สภาพแวดล้อม และเป็นเครื่องมือในการพัฒนาความสามารถทางการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ จึงควรมีการอบรม การใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ ควบคู่ไปด้วย

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาผลการพัฒนารูปแบบการฝึกอบรม โดยตรวจสอบผลการพัฒนาความรู้ความสามารถของครูผู้เข้ารับการอบรมเป็นหลัก หากเพิ่มเพิ่มเติมตัวแปรด้านผลลัพธ์ของเด็ก โดยศึกษาว่าเมื่อครูได้รับการอบรมแล้ว เด็กมีพัฒนาการด้านทักษะภาษาอังกฤษ พฤติกรรมการเรียนรู้ หรือทัศนคติการเรียนภาษาอังกฤษของเด็กปฐมวัย เพิ่มขึ้นอย่างไร ก็จะทำให้ได้รูปแบบกระบวนการที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาเด็กปฐมวัยได้อย่างมีประสิทธิภาพและสามารถขยายผลสู่การพัฒนาในวงกว้าง

2. หลังจากการวิจัยแล้วพิจารณาองค์ประกอบของรูปแบบการฝึกอบรม พบว่า การนำองค์ความรู้ได้จากการอบรมไปใช้ในสถานการณ์จริง ยังพบข้อจำกัดในการนำไปใช้สำหรับครูที่ยังไม่มีประสบการณ์การจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษให้กับเด็กปฐมวัยหรือครูที่มีประสบการณ์น้อย ทำให้บางครั้งครูไม่สามารถออกแบบกิจกรรมที่นอกเหนือไปจากกิจกรรมที่ได้รับจากการฝึกอบรม ดังนั้นอาจพัฒนางานวิจัยที่สร้างหรือพัฒนาเครื่องมือที่ใช้กับบริบทไทยโดยเฉพาะ หรือการจัดเตรียมชุดกิจกรรม/สื่อภาษาอังกฤษที่พร้อมนำไปใช้ได้ทันที เช่น คู่มือจัดประสบการณ์แบบเป็นชุดกิจกรรม แผนจัดประสบการณ์ภาษาอังกฤษ

รายสัปดาห์ พร้อมสื่อประกอบ เพื่อให้ครูสามารถนำไปปรับใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะครูที่ยังไม่มีพื้นฐานด้านภาษา แล้วนำมาทดลองใช้ในการวิจัยเพื่อประเมินประสิทธิภาพอย่างรอบด้าน

### กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณ ทูสนับสนุนการพัฒนาวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ซึ่งได้รับการสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์วิจัย และนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 (รหัสโครงการวิจัย FRB67E0303) (รหัสคำรับรอง FRB670027/0168)

### References

- Banfield, J., & Wilkerson, B. (2014). Increasing student engagement and retention using classroom gamification: A study of the effects of badges on student engagement and motivation. *Journal of Education and Learning*, 3(2), 1–13.
- Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Gonçalves, D. (2013). Improving student creativity with gamification and virtual worlds. In *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications* (pp. 95–98). New York: ACM.
- Chomsky, N. (1959). Review of Skinner's Verbal Behavior. *Language*, 35(1), 26–58.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Boston: Pearson Education.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” In A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran, & I. Hammouda (Eds.), *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9–15). New York: ACM.
- Dominguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernandez-Sanz, L., Pages, C., & Martinez-Herraiz, J. (2012). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.
- Ellis, R. (2014). *Exploring language pedagogy through second language acquisition research*. London: Routledge.
- Foreman, J. (2012). *Game-based learning: How to delight and instruct in the 21st century*. Boulder, CO: Learning Circuits.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
- Glover, I. (2013). Play as you learn: Gamification as a technique for motivating learners. In Herrington, J., Couros, A. and Irvine, V., Eds., *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, AACE, Chesapeake (pp.1999-2008)*. Victoria, BC: AACE.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3–21). San Francisco: Pfeiffer Publishing.

- Guskey, T. R. (2002). *Professional development and teacher change. Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391.
- Joyce, B., & Showers, B. (2002). *Student achievement through staff development* (3rd ed.). Alexandria, VA: Association for Supervision & Curriculum Deve (ASCD).
- Kim, B. (2013). Game mechanics, dynamics, and aesthetics. *Library Technology Reports*, 49(8), 17–19.
- Korthagen, F. A. J. (2010). How teacher education can make a difference. *Journal of Education for Teaching*, 36(4), 407–423.
- Lee, J., & Lee, K. (2020). Effects of early childhood teachers' media-utilization training on the design of language learning environments. *International Journal of Early Childhood Education*, 26(3), 45–62.
- Lenneberg, E. H. (1967). *Biological foundations of language*. New York: Wiley.
- Lin, Y., Chien, C.-W., & Lee, S.-Y. (2022). Enhancing preschool teachers' English teaching skills through interactive professional development programs. *Early Childhood Education Journal*, 50(1), 95–108.
- Marksap, O., Phruttikul, S., & Sucher, S. (2021). Effects of English language experience management based on Whole Language approach with code-switching technique to enhance listening and speaking abilities of preschoolers. *Journal of Education, Burapha University*, 32(2), 59–74.
- Naka, P. (2019). Online learning design for teacher professional development. *Journal of Education Studies*, 42(1), 102–115.
- Partnership for 21st Century Skills. (2015). *Framework for 21st century learning*. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED519462.pdf>
- Phromwong, C. (2012). *Early childhood education management: Theory and practice*. Bangkok: Chulalongkorn University Press.
- Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345–353.
- Srisong, A. (2016). Blended training for in-service teachers: A new approach for professional development. *Journal of Educational Innovation*, 18(2), 45–58.
- Tabors, P. O. (2008). *One child, two languages: A guide for early childhood educators of children learning English as a second language* (2nd ed.). Baltimore, Maryland: Brookes Publishing.
- Tang, S., Wang, S., & Norman, E. (2021). Gamification in teacher professional development: Enhancing preschool teachers' engagement and instructional design. *Early Childhood Education Journal*, 49(6), 981–993.
- Torras-Vila, J. (2021). Empowering early childhood educators to teach English through music, movement and play: A professional development model. *European Early Childhood Education Research Journal*, 29(1), 32–47.
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. *Computers & Education*, 127, 283–297.

- Vaughan, N. D. (2007). Perspectives on blended learning in higher education. *International Journal on E-Learning*, 6(1), 81–94.
- Villegas-Reimers, E. (2003). *Teacher professional development: An international review of the literature*. UNESCO, International Institute for Educational Planning (IIEP). Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000133010>
- Wright, A. (2010). *Creativity in language teaching: Using visuals and stories*. London: Oxford University Press.
- Yu-kai, C. (2013). *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*. Fremont, CA: Octalysis Media.

