

บทความเรื่อง GAME-BASED LEARNING และ GAMIFICATION ในการสอนภาษาอังกฤษ

โดย นายอริวัฒน์ เฟื่องมาก
กันยายน 2565

เกมถือเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ของมนุษย์มายาวนาน บางครั้งเกมมีความเกี่ยวข้องกับ “การเล่น” และ “ความสุข” ซึ่งเป็นคุณลักษณะพื้นฐานของมนุษย์ (ฮานิฟ อัลฟัตตา และคณะ, 2019)

Gamification

Gamification คือ การใช้องค์ประกอบการออกแบบเกมในบริบทที่ไม่ใช่การเล่นเกม (ดีเทอติงและคณะ., 2011, หน้า 1) กล่าวอีกนัยหนึ่งว่า Gamification คือการทำให้การจัดการเรียนการสอนน่าสนใจและสนุกสนานโดยใช้กิจกรรมจากเกม โดย Gamification กระตุ้นให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์การเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการและเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน

Game-based Learning

Game-based Learning หรือ GBL ส่วนใหญ่จะให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านเกมดิจิทัล โดยเกมเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ เกมดิจิทัลจะประกอบไปด้วยภาพเคลื่อนไหว เสียงเอฟเฟคและสถานการณ์จำลอง เกมดิจิทัลได้รับความสนใจจากแวดวงการศึกษาภาษาและงานวิจัยด้านการใช้คอมพิวเตอร์ในการเรียนภาษาอังกฤษ หรือ Computer-assisted Language Learning (CALL) เกมที่มีประสิทธิภาพจะให้ผู้เล่นใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสารระหว่างกัน ในเชิงปัจจัยด้านลบทางจิตวิทยา(negative psychological factors) เกมสามารถลดความวิตกกังวล(affective filters) ของผู้เล่นได้ ตัวอย่างเช่น ถ้าผู้เล่นมีแรงจูงใจสูงในการเรียนภาษาจากการเล่นเกม จะทำให้ลดความวิตกกังวลลง

ประสบการณ์การใช้ Gamification

ด้วยบริบทโรงเรียนสิริรัตนารสที่นักเรียนสนใจการเล่น เกม การประยุกต์ใช้เกมในการจัดการเรียนการสอนสามารถช่วยประหยัดเวลา โดย Quizizz เป็นแอปพลิเคชันที่ได้รับการเลือก เมื่อเปรียบเทียบกับ Quizizz กับแอปพลิเคชันที่ใช้ในการวัดและประเมินผลตัวอื่นแล้ว พบว่า Quizizz สามารถสร้างคำถามแบบสุ่ม (randomized questions) ให้แก่ผู้เรียนได้ระหว่างการทำแบบทดสอบ Quizizz สามารถสร้างแบบฝึกหัดและแบบทดสอบเพื่อให้สามารถทำข้อสอบได้ Quizizz ยังง่ายต่อการใช้งาน สามารถให้ feedbacks แก่ผู้เรียนได้ระหว่างและหลังจบคำถาม ในการเล่นเกม สามารถเรียนรู้และพัฒนาจากข้อผิดพลาดได้ Quizizz ยังสามารถใช้ในการวิเคราะห์หาค่าความยากง่าย (ค่า p) ของแบบทดสอบได้เช่นกัน สำหรับการนำ Quizizz ในโรงเรียน พบว่าผู้เรียนชอบมากกว่าการทดสอบแบบใช้กระดาษ (paper-based test) เพราะมีความท้าทายและสนุกกว่า

อาจสรุปได้ว่า Quizizz เป็นเครื่องมือในการวัดและประเมินผลออนไลน์และ Gamification ที่เป็นประโยชน์ในการสอนภาษาอังกฤษ โดยเกิดประสิทธิภาพและประหยัดเวลาสำหรับครูผู้สอนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะในโรงเรียนสิริรัตนารสที่ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมให้เรียนรู้โดยใช้เกม



GAME-BASED LEARNING AND GAMIFICATION IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

By Mr. Atiwat Pengmak
September 2022

Games are activities that have been connected to human history. Games are sometimes related to the concept of "play", as well as "fun" as they are basic characteristics of human (Hanif Al Fatta et al, 2019)

Gamification

Gamification refers to the "use of game design elements within non-game contexts" (Deterding et al., 2011, p. 1). In other words, gamification is how to make an activity is more like games for making the lesson or class more interesting and enjoyable. Gamification can motivate students to reach learning outcome, engage students in learning progress and make learning more enjoyment.

Game-based Learning

Game-based Learning or (GBL), mostly, focuses on digital game-based learning. It uses an actual game as part of the learning process. Digital games provide animated graphics and audio effects as well as immersion simulation. Digital games have gained increasing interest from language educators and also represent an expanding domain in Computer-assisted Language Learning (CALL) research. Good games have environment that allows students to use English to interact to each other. In terms of negative psychological factors, good games can reduce the affective filters. For instance, if the students have high motivation in learning from the games, they tend to have low anxiety.

Personal Experience on Gamification

According Sirirattana school students who are interested in playing games, applying using games in teaching career is necessary to time management. Quizizz was selected. Comparing Quizizz to other online assessment tools, Quizizz can create randomized questions for the students during the test, assigned as an out-of- class activity (homework or take-home examination). Moreover, Quizizz is user-friendly. It gives timely feedbacks for the students with either after-question or after-test feedbacks. So that the students can learn from their mistakes, and they can improve themselves in the test better. It can also be used for the item analysis as well as the difficulty index (P Value) which measures how easy a question is by determining the proportion of students who got it right. For the use of Quizizz in the school, the students preferred to do the test by using Quizizz rather than using paper-based test since it is more challenged and interesting.

All things considered, Quizizz is apparently beneficial for online assessment and gamification in English language teaching. It is effective and timesaving for the teachers in the 21st Century, especially in Sirirattana school where the students are encouraged to learn by using games.



References:

al Fatta, Hanif & Maksom, Zulisman & Zakaria, Mohd. (2019). Game-based Learning and Gamification: Searching for Definitions. *International journal of simulation: systems, science & technology*. 19. 10.5013/IJSSST.a.19.06.41.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. Paper presented at the 15th International Academic MindTrek Conference, Tampere. <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>.