



เว็บไซต์แบบบูเซิล (Baamboozle) กับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

BAAMBOOZLE WEBSITE: THE ONLINE TOOL FOR TEACHING AND LEARNING ENGLISH IN COVID-19 POST-PANDEMIC ERA

ดุษฎีวรรณ, กังสดาล ญาณจันทร์, จรินทร์พร ศิริเมธินวงศ์ และวันดี ศรีสวัสดิ์

Duddaw Charoenphol, Kangsadan Yannajan, Jarintorn Siramethinwong and Wandee Srisawat

คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

Faculty of Liberal Arts, Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi

E-mail: duddaw.c@rmutsb.ac.th

Received May 22, 2023; Revised July 8, 2023; Accepted August 29, 2023

บทคัดย่อ

รูปแบบการเรียนการสอนในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 (Covid-19 Post-Pandemic) ได้ถูกปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) เพื่อให้มีความหลากหลายและสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบัน การหาแบบการเรียนการสอนที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างหลากหลายผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศมีส่วนช่วยให้การเรียนการสอนในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นไปอย่างราบรื่น เนื่องจากการเรียนการสอนหลายรูปแบบต้องพึ่งพาอุปกรณ์เหล่านั้นในการเข้าถึง เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่สามารถทำได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม การหาเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันสำหรับการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษ ที่ในปัจจุบันยังพบปัญหาผู้เรียนไม่สามารถโต้ตอบสื่อสารได้และขาดแรงจูงใจในการเรียนเป็นสิ่งจำเป็นที่จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการสื่อสารได้อย่างเหมาะสม และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งเว็บไซต์ Baamboozle เป็นเว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษโดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning: GBL) มีความสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนการสอนแบบผสมผสาน 4 รูปแบบ ได้แก่ แบบ on site, online, on demand และ on hand การเรียนรู้โดยใช้เกมจะช่วยสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานซึ่งเป็นการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจในการเรียนให้มากยิ่งขึ้น และการที่ผู้สอนและผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในชั้นเรียนเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง และยังช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษด้านการสื่อสารเพราะต้องตอบคำถามที่ตนเองเลือกได้เป็นภาษาอังกฤษให้ถูกต้องจึงจะได้รับคะแนน

คำสำคัญ: เว็บไซต์ Baamboozle, ยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19, รูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ



Abstract

Education models in COVID-19 post-pandemic era has been modified to a hybrid learning to be diverse in order to ensure that the teaching flows smoothly, whether under epidemic or in normal situations. Applying the model that can be used for teaching and learning in various ways through information technology devices contributes to smooth teaching and learning in the post-COVID-19 era as many education models require those devices to be accessed. Websites or applications are another channel that can be accessed conveniently and quickly using those information technology devices. However, finding an appropriate websites or applications for teaching and learning English is not that easy. Students still faces problems that they are unable to interact and communicate in English, moreover, they are lack of motivation to study. Using an application or website that can solve those problems appropriately is therefore very essential in order for learners to develop their communication skills and help to increase their motivation to study English. The website Baamboozle is a website for teaching and learning English using Game-Based Learning (GBL). It can be applied with the following 4 learning styles: on site, online, on demand and on hand. According to many research, Game-based learning creates a fun learning environment that encourages greater motivation for learners. In addition, the interaction between teachers and learners in class encourages learners to develop their own learning process. It also helps learners to improve their English communication skills because they have to answer the questions that they select in English correctly to get their points.

Keywords: Website Baamboozle, COVID-19 post-pandemic era, English teaching material

บทนำ

การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Coronavirus Disease 2019: COVID-19) นำไปสู่ผลกระทบในวงกว้าง รวมไปถึงผลกระทบด้านการศึกษาก็ถือเป็นจุดเปลี่ยนครั้งสำคัญของการศึกษาโลก ซึ่งเคยทำให้ผู้เรียนกว่า 15 ล้านคนในประเทศไทยต้องหยุดเรียนเป็นระยะเวลาหนึ่ง (เสาวลักษณ์ อนุพันธ์, 2563) และได้ปรับรูปแบบการเรียนการสอนเป็นในแบบออนไลน์ (online) แทนการเรียนการสอนแบบในห้องเรียน (onsite) เพื่อเป็นการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) (กังสดาล ญาณจันทร์, 2564) อย่างไรก็ตามรูปแบบการเรียนที่เปลี่ยนไปแบบฉับพลันย่อมทำให้เกิดปัญหาและอุปสรรคในการเข้าถึงการเรียนรู้ หากผู้เรียนไม่มีอุปกรณ์ที่จำเป็นต่อการเรียนแบบออนไลน์ เช่น



โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต เป็นต้น ทำให้ผู้เรียนต้องขวนขวายหาอุปกรณ์เหล่านั้นมาเพื่อใช้ในการเรียน

เมื่อเข้าสู่ยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 หรือหลังจากเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2565 เป็นต้นมา (พันธุ์ทิพา หอมทิพย์, 2565) ระบบการศึกษาถูกปรับเปลี่ยนเป็นการเรียนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) เพื่อให้สอดคล้องกับสถานการณ์การแพร่ระบาดที่อาจกลับมาเกิดซ้ำได้อีก รูปแบบการเรียนการสอนจึงต้องมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เอื้ออำนวยต่อสถานการณ์เหล่านั้น ผู้สอนจึงต้องใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ง่ายโดยใช้อุปกรณ์ที่ผู้เรียนส่วนใหญ่มีอยู่แล้ว เช่น เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน อย่างไรก็ตามสำหรับการเรียนการสอนในรายวิชาภาษาอังกฤษถือเป็นความท้าทายของผู้สอนที่จะต้องหาเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่เหมาะสมมาเพื่อใช้ในการเรียนการสอน ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้เพิ่มมากขึ้นกว่ารูปแบบการเรียนรู้เดิมที่เน้นโครงสร้างทางภาษามากกว่าการฝึกปฏิบัติจริง ผู้เรียนจึงอาจมีความคุ้นชินกับการเรียนแบบเขียนตอบในกระดานมากกว่าการโต้ตอบสื่อสาร ทำให้ผู้เรียนขาดทักษะการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ถึงแม้ว่าจะได้รับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (ธนาภัสสร สนิธิรักษ์ และคณะ, 2565) ประสิทธิภาพในความรู้ความเข้าใจก็ยังมีน้อยมากเมื่อเทียบกับประเทศอื่น ๆ ที่มีค่าใช้จ่ายทางการศึกษาในระดับใกล้เคียงกัน และเมื่อเทียบระดับความรู้ทางด้านภาษาอังกฤษของประเทศในแถบเอเชียทั้งหมด 19 ประเทศ ประเทศไทยอยู่ในลำดับที่ 15 และอยู่ในลำดับที่ 56 จาก 72 ประเทศทั่วโลก ซึ่งถือว่าอยู่ในอันดับที่รั้งท้าย แม้จะได้รับการผลักดันการเรียนรู้ทักษะภาษาอังกฤษจากรัฐบาลไทย แต่ผลที่ได้ก็ยังไม่พัฒนาเท่าที่ควร (ธนิกันต์ สุณัฐสินัย, 2563) ซึ่งการนำเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่เหมาะสมมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ เปรียบเสมือนการหาเครื่องมือช่วยสอนที่ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น และเป็นการใช้ทรัพยากรทางเทคโนโลยีที่มีอยู่แล้วให้เกิดประโยชน์

ค่านิยมของยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

รัฐบาลในประเทศทั่วโลกมีนโยบายหรือแผนการรับมือกับสถานการณ์โควิด-19 ที่แตกต่างกันไป สืบเนื่องจากการที่ประชาชนต้องใช้ชีวิตอยู่กับโควิด-19 มาเป็นระยะเวลานาน ในหลายประเทศจึงมีการผลักดันนโยบายในการเปลี่ยนผ่านสู่ “โรคประจำถิ่น” เช่น ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ สเปน สหราชอาณาจักร เป็นต้น (พันธุ์ทิพา หอมทิพย์, 2565) ทั้งนี้ ก่อนจะเข้าสู่การเป็นโรคประจำถิ่นนั้น ตามแผนการเข้าสู่โรคประจำถิ่นของกระทรวงสาธารณสุขไทย โดยคณะกรรมการโรคติดต่อแห่งชาติมีมติเห็นชอบ สามารถสรุปได้เป็น 3+1 ระยะ (4 ระยะ) ดังแสดงในตารางที่ 1



ตารางที่ 1 แสดงระยะของโรคโควิด-19 ในประเทศไทย

ระยะที่ 1 Combatting	ระยะที่ 2 Plateau	ระยะที่ 3 Declining	ระยะที่ 4 Post-pandemic
12 มีนาคม - ต้นเดือน เมษายน 2565	เมษายน - พฤษภาคม 2565	ปลายเดือนพฤษภาคม - 30 มิถุนายน 2565	1 กรกฎาคม 2565 เป็นต้น ไป
ระยะต่อสู้เพื่อลดการ ระบาด	ระยะการลดผู้ติดเชื้อให้ น้อยลง	ระยะการลดผู้ติดเชื้อ ไม่ให้เกิน 2,000 คน	ระยะการออกจากโรค ระบาดเพื่อเข้าสู่โรคประจำ ถิ่น

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่า หลังจากวันที่ 1 กรกฎาคม 2565 เป็นต้นมา อาจเรียกได้ว่า ประเทศไทยอยู่ในระยะ Post-pandemic หรือระยะหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 และนับจนถึงปัจจุบันยังไม่ได้เข้าสู่โรคประจำถิ่น โรงเรียนสาธิตสุข Mailman มหาวิทยาลัยโคลอมเบีย ประเทศสหรัฐอเมริกา (2021) ได้เปิดเผยว่า โรคประจำถิ่นนั้นจะต้องเป็นโรคที่เกิดขึ้นเฉพาะพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง หรือสามารถคาดการณ์อัตราการแพร่ระบาดของโรคได้ และมีอัตราการแพร่ระบาดที่คงที่ เช่น โรคมาลาเรีย เช่นเดียวกับข้อมูลจากมหาวิทยาลัยเยล ประเทศสหรัฐอเมริกา ที่กล่าวว่า โควิด-19 อาจจะมีการเข้าสู่โรคประจำถิ่นในปี 2567 (Locklear, 2022) นอกจากนี้กระทรวงสาธารณสุขของสหรัฐอเมริกา อีลินเนอร์ เมอร์เรย์ กล่าวว่า โรคหนึ่งจะกลายเป็นโรคประจำถิ่นได้ การแพร่ระบาดจะต้องเป็นอัตราส่วน 1 ต่อ 1 กล่าวคือ ผู้ป่วย 1 คนสามารถแพร่โรคไปยังบุคคล 1 คน (พันธุ์ทิพา หอมทิพย์, 2565) ในปัจจุบันจึงถือว่า โควิด-19 อยู่ในระยะ Post-pandemic หรือยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

รูปแบบการเรียนการสอนในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

สืบเนื่องจากการเรียนการสอน 5 รูปแบบ ตามที่กระทรวงศึกษาธิการแนะนำให้ดำเนินการสอน ในวิถีชีวิตใหม่ ได้แก่ การเรียนทางไกลผ่านสัญญาณดาวเทียม (On air), การเรียนแบบปกติในชั้นเรียน (On site), การเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน (on demand), การจัดการเรียนการสอนต่อหน้าผู้เรียนผ่านแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่ใช้ในการสื่อสารต่าง ๆ (Online) และการมอบหมายงานให้นักเรียนศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม (On hand) นั้น ในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 สถานศึกษาได้มีการปรับรูปแบบการเรียนการสอนให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น กล่าวคือ การจัดการเรียนการสอนแบบผสมผสาน (Hybrid Learning) ทำให้ถึงแม้จะมีผู้เรียนที่ไม่สามารถเข้าเรียนได้เนื่องจากการติดเชื้อโควิด-19 แต่การเรียนการสอนก็ยังคงดำเนินต่อไปได้ด้วยการจัดให้มีการเรียนการสอนในรูปแบบในห้องเรียนไปพร้อม ๆ กับการเรียนออนไลน์ หรือการปรับให้มีการเรียนแบบออนไลน์ชั่วคราวในกรณีที่มีผู้สอนหรือผู้เรียนหลายคนในชั้นเรียนติดเชื้อโควิด-19 หรือการอัดคลิปวิดีโอเพื่อให้ผู้เรียนได้เปิดเพื่อศึกษาด้วยตนเองที่บ้าน ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนตามดุลพินิจของผู้สอนหรือตามความเหมาะสมตาม 5 รูปแบบข้างต้น ทำให้การเรียนการสอนในรูปแบบ



ดังกล่าวมีประสิทธิภาพมากกว่าการเลือกเรียนแบบใดแบบหนึ่ง นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งของผู้สอนและผู้เรียนที่ต้องถูกระงับไปในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เช่น การอบรมสัมมนาต่าง ๆ การแข่งขันกีฬา การแข่งขันทักษะทางวิชาการ เป็นต้น สามารถกลับมาดำเนินการได้อีกครั้งภายใต้มาตรการป้องกันโควิด-19 และต้องมีการปรับรูปแบบให้เข้ากับสถานการณ์และสถานที่จัดเพื่อให้เกิดความมั่นใจและความปลอดภัยสูงสุดเท่าที่จะเป็นไปได้ การเรียนการสอนในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 จึงเป็นไปได้หลายแนวทาง และสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสม เนื่องจากผู้สอนและผู้เรียนได้ผ่านประสบการณ์การเรียนการสอนในรูปแบบที่หลากหลาย ตั้งแต่ในช่วงแรกของการแพร่ระบาดมาจนถึงช่วงหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

จากรูปแบบการเรียน 5 รูปแบบที่ได้กล่าวมานั้น สะท้อนให้เห็นว่า การเรียนรู้ไม่ควรจะมีเพียงรูปแบบเดียว เพราะหากการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 กลับมาอีกครั้ง นอกจากสถานศึกษาจะต้องกำหนดรูปแบบในการเรียนแล้ว ผู้สอนเองก็เป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจว่าจะใช้รูปแบบใดบ้างมาสอน และจะนำรูปแบบเหล่านั้นมาสอนเพื่อให้เหมาะสมกับเนื้อหาในรายวิชาได้อย่างไร ผู้เรียนเข้าใจหรือไม่ หากครูผู้สอนหรือตัวผู้เรียนเองเกิดความเจ็บป่วยระหว่างเรียน จะมีแนวทางใดเพื่อให้การเรียนการสอนไม่หยุดชะงัก ซึ่งจากการศึกษารูปแบบการเรียนแบบดั้งเดิมโดยแนวคิดของเพียเจต (Piaget) หรือรูปแบบการเรียนที่ครูเป็นผู้กระตุ้นทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนถือเป็นผู้ที่อยู่นิ่ง (Passive) รอผู้มากระตุ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ตามแนวคิดนี้ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่า เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ล้าสมัยและอาจใช้ไม่ได้กับสถานการณ์ในปัจจุบันที่ผู้เรียนต้องพึ่งพาตนเองมากขึ้น และต้องมีแนวคิดใหม่เพื่อให้ทันสมัยต่อความเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้ในรูปแบบที่ผู้เรียนมีการสร้างองค์ความรู้ใหม่จากตัวเอง หรือแบบ Active Learning จึงเป็นรูปแบบที่มีความเหมาะสมมากกว่า เนื่องจากเป็นรูปแบบที่มุ่งเน้นไปที่การเพิ่มพูนทักษะของผู้เรียน เช่น สมรรถนะการคิดขั้นสูง การอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน การทำกิจกรรมต่าง ๆ มากกว่าการป้อนข้อมูลให้ผู้เรียน (Brame, 2016) ซึ่งเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากในบางครั้งผู้เรียนต้องทำการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมด้วยตนเองผ่านงานที่ได้รับมอบหมาย ซึ่งสอดคล้องกับหลักทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivist Theory) ที่เน้นกระบวนการสร้างการเรียนรู้ของผู้เรียนเป็นสำคัญ ตามที่ Bednar, Cunningham, Duffy และ Perry (1992) และ von Glasersfeld (1995, อ้างถึงใน BADA & Olusegun, 2015) ได้กล่าวว่า มนุษย์สร้างความรู้และความหมายจากประสบการณ์ของตน กล่าวคือ ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ในรูปแบบที่หลากหลายนอกเหนือจากการเรียนในรูปแบบปกติ เพราะจะต้องศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองเพิ่มเติมมากขึ้นเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์แบบ ซึ่งอาจเป็นการค้นคว้าเพิ่มเติมจากหนังสือ วารสาร ตำรา เป็นต้น หรือการใช้เครื่องมือสืบค้นข้อมูล (Search Engine) โดยการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ซึ่งในปัจจุบันมีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศอันหลากหลายที่ผู้เรียนสามารถใช้ค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองได้

จากการสำรวจการใช้อุปกรณ์สื่อสารในครัวเรือนโดยสำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2563) พบว่า ปริมาณผู้ใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนเพื่อเชื่อมต่อกับ



อินเทอร์เน็ตหลังจากมีการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 หรือในช่วงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 เป็นต้นมา มีปริมาณเพิ่มมากขึ้นมากที่สุดเมื่อเทียบกับอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศอื่น ๆ โดยเมื่อเปรียบเทียบกับปริมาณผู้ใช้สมาร์ทโฟนช่วงก่อนการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 มีอัตราเพิ่มขึ้นจากเดิมร้อยละ 69.6 ในปี พ.ศ. 2561 เป็นร้อยละ 87.3 ในปี พ.ศ. 2563 และเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 92.4 ในปี พ.ศ. 2564 (สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2565) ซึ่งในปี พ.ศ. 2563 และ พ.ศ. 2564 นั้น ถือเป็นช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 อย่างรุนแรงจนทำให้สถานศึกษาต้องหยุดการเรียนการสอน ข้อมูลทางสถิตินี้อาจชี้ให้เห็นว่าอัตราผู้ใช้ที่เพิ่มขึ้นอาจเป็นเพราะผู้เรียนต้องซื้อโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนเพื่อใช้ในการเรียนออนไลน์หรือเพื่อการสืบค้นข้อมูลทางการศึกษาเพิ่มเติมในช่วงเวลาดังกล่าว หรือเดิมอาจมีอยู่แล้วแต่ไม่เอื้ออำนวยต่อการเรียนแบบออนไลน์หรือการสืบค้น จึงต้องทำการซื้อใหม่ นอกจากนี้สาเหตุที่จำนวนผู้ใช้โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนมีมากกว่าอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศอื่น ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ อาจเป็นเหตุผลทางด้านการใช้งานและด้านราคา ซึ่งโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนในปัจจุบันสามารถทำงานได้เหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์ขนาดใหญ่ (ปรเมศวร์ รัมย์ากร, 2561) แต่มีราคาเริ่มต้นที่ถูกกว่าและมีขนาดเล็กทำให้พกพาได้สะดวก ซึ่งจากข้อมูลข้างต้นอาจเป็นข้อชี้วัดได้ว่า การเลือกรูปแบบการเรียนการสอนที่สามารถให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงผ่านโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟนได้ เป็นรูปแบบที่ผู้สอนควรนำมาประยุกต์ใช้ในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันถือเป็นหนึ่งรูปแบบที่สามารถใช้สมาร์ทโฟนในการเข้าถึงได้

การนำเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันมาใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ในปัจจุบันได้ถูกคิดค้นและพัฒนาขึ้นมาเพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งานตามวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน หนึ่งในนั้นคือวัตถุประสงค์ด้านการศึกษาที่ทำให้การเรียนรู้อยู่ถูกจำกัดอยู่แต่ในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนในสิ่งที่ตนเองถนัดหรือสนใจได้ทุกที่ทุกเวลา และไม่จำเป็นว่าจะเป็นรูปแบบการเรียนการสอนแบบใดก็สามารถให้ผู้เรียนเข้าใช้เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันได้ การเลือกใช้เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันทางการศึกษาที่สามารถนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนได้หลากหลายรูปแบบจึงมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมาก ที่จะช่วยให้การเรียนรู้มีความราบรื่นและมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับในรายวิชาภาษาอังกฤษที่ในปัจจุบันมีช่องทางการเรียนรู้ที่หลากหลายและมีเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้กับผู้ใช้ แต่ถึงอย่างนั้นหากเนื้อหาในเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันนั้น ๆ ยากเกินไป หรือผู้เรียนไม่มีพื้นฐานมาก่อน การเรียนรู้ด้วยตนเองอาจทำได้ยาก

สำหรับในประเทศไทยที่มีการใช้ภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศ (EFL) มีวัตถุประสงค์หลักในการเรียนภาษาอังกฤษ คือ เพื่อการสอบหรือการวัดระดับความรู้ต่าง ๆ และเป็นการเรียนแบบยึดต้นแบบจากเจ้าของภาษา เช่น การฝึกอ่านออกเสียงให้เหมือนหรือคล้ายกับเจ้าของภาษา การเรียนรู้



โครงสร้างหรือไวยากรณ์อย่างถูกต้อง การที่ผู้เรียนจะฝึกฝนการใช้ภาษาอังกฤษกับผู้อื่นจึงเป็นเรื่องที่ทำได้ลำบาก ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนชาวไทยส่วนใหญ่ไม่สามารถพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษให้สามารถนำไปใช้ได้จริงเหมือนกับเจ้าของภาษาได้ (ไพสิฐ บริบูรณ์, 2554) ในปัจจุบันพบว่า นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาขาดแรงจูงใจในการเรียนและไม่ให้ความสำคัญกับเนื้อหา (ณัฐฐา ผิวมา, 2563) เนื่องจากการสอนภาษาอังกฤษในลักษณะสอนตามเอกสารประกอบการสอน หรือตามในหนังสือเรียนเพียงอย่างเดียว อาจทำให้บรรยากาศในชั้นเรียนดูไม่น่าสนใจเท่าที่ควร และอาจทำให้ผู้เรียนรู้สึกไม่ชอบหรือรู้สึกท้อว่าวิชาภาษาอังกฤษยากหรือน่าเบื่อ การเลือกรูปแบบการเรียนการสอนที่เหมาะสมต่อการเรียนภาษาอังกฤษจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างมาก เพราะจะทำให้บรรยากาศในห้องเรียนทั้งแบบปกติในห้องเรียนและแบบออนไลน์สนุกสนานไม่ตึงเครียด เพราะสื่อที่น่าสนใจจะเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน (วรภาพ บุญมี, 2564) นอกจากนี้ พิษณุภา ยืนยาว และ ณัฐวรรณ พุ่มตียิ่ง (2560) กล่าวว่า การนำสื่อวีดิทัศน์ เกม หรือกิจกรรมต่าง ๆ เข้ามาสอดแทรกในเนื้อหาทำให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการสอนดังกล่าวโดยที่ให้ความร่วมมือและร่วมกันแสดงความคิดเห็นมากกว่าการเรียนแบบเนื้อหาเพียงอย่างเดียว ซึ่งสอดคล้องกับ ธนัญภัทร์ ศรีเนธิยวสิน (2563) ที่ได้กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานเป็นวิธีการที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างสนุกสนาน ท้าทาย ได้รับประสบการณ์ตรง และทำให้เกิดความสุขในระหว่างเรียน Liu, Shaikh และ Gazizova (2020) ได้ทำการศึกษาโดยจัดรูปแบบการเรียนการสอนที่แตกต่างกันให้กับผู้เรียน 2 กลุ่ม ผลปรากฏว่า กลุ่มของผู้เรียนที่ใช้เกมเพื่อการเรียนรู้ มีแรงจูงใจและสิ่งดึงดูดใจในการเรียนรู้เพิ่มขึ้น และมีผลการเรียนที่ดีกว่ากลุ่มที่ไม่ได้ใช้เกม เช่นเดียวกับ Hartt, Hosseini และ Mostafapour (2020) ที่ได้ทำการเรียนการสอนแบบดั้งเดิมและแบบใช้เกมเป็นฐาน พบว่าผู้เรียนชื่นชอบและมีส่วนร่วมกับการเรียนการสอนแบบใช้เกมมากกว่า จากข้อมูลข้างต้นจึงสามารถสรุปได้ว่าการนำแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ที่มีการเรียนรู้โดยใช้เกม (Game-Based Learning: GBL) เข้ามาใช้ในการเรียนการสอนในวิชาภาษาอังกฤษ จึงถือเป็นสิ่งกระตุ้นและแรงจูงใจให้กับผู้เรียนเพื่อให้เกิดความสนใจในการเรียนมากยิ่งขึ้น และจะนำไปสู่การทำให้ผู้เรียนสนใจที่จะเรียนรู้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียน หรือต้องการจะต่อยอดในการเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตัวเอง ซึ่งเป็นการปลูกฝังให้เกิดการเป็นนักเรียนรู้อย่างตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

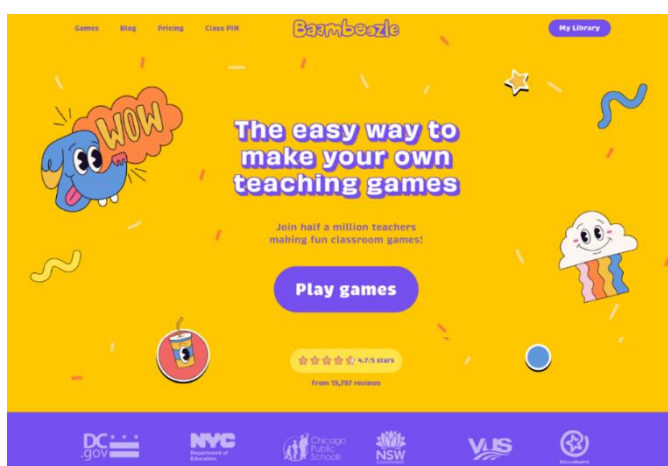
เว็บไซต์ Baamboozle กับการเรียนการสอนในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

1. เว็บไซต์ Baamboozle คืออะไร

เว็บไซต์ Baamboozle เป็นเว็บไซต์ที่ก่อตั้งเมื่อปี ค.ศ. 2015 ซึ่ง ณ ปัจจุบันยังไม่มีแอปพลิเคชัน แต่สามารถเข้าถึงได้ผ่านทางคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ตโฟน มีจุดมุ่งหมายให้ครูทั่วโลกได้สร้างการเรียนรู้ภาษาอังกฤษออกมาในรูปแบบเกม หรือเป็น “การเรียนรู้ผ่านเกม” หรือ Game-Based Learning (GBL) ซึ่งมีสโลแกนหน้าเว็บไซต์ คือ “The easy way to make your own teaching games” หรือวิธีง่าย ๆ ในการสร้างเกมการสอนด้วยตัวคุณเอง โดยมีสมาชิกครูจากทั่วโลกประมาณ 5 แสนคน เกมส่วนใหญ่บนเว็บไซต์เป็นเกมที่เน้นการเรียนรู้



ภาษาอังกฤษ โดยเน้นไปที่ทักษะการโต้ตอบเป็นภาษาอังกฤษกับผู้สอน เพราะผู้เรียนจะต้องเลือกแผ่นป้ายคำถาม และตอบคำถามข้อนั้นให้ถูกต้องจึงจะได้รับคะแนนในข้อนั้นไป สามารถเล่นได้ทั้งแบบเดี่ยวและเป็นทีม ครูสามารถสร้างเกมภาษาอังกฤษได้ตามเนื้อหาที่ใช้สอนในห้องเรียน ตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงยาก เปรียบเสมือนการทำแบบทดสอบในชั้นเรียนแต่เป็นแบบทดสอบในรูปแบบเกม ซึ่งจะช่วยให้เปลี่ยนบรรยากาศในชั้นเรียนให้ผ่อนคลายและไม่ตึงเครียดจนเกินไป แต่ผู้เรียนยังคงได้ความรู้ตามเป้าหมาย หรือจุดประสงค์ของผู้สอน ซึ่งการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวจะก่อให้เกิดกระบวนการเรียนรู้โดยเว็บไซต์เปิดให้ใช้บริการทั้งแบบไม่มีค่าใช้จ่ายและแบบมีค่าใช้จ่าย ซึ่งจะแตกต่างกันเฉพาะในส่วนของรูปแบบเกมเท่านั้น เช่น หากเป็นแบบไม่มีค่าใช้จ่าย รูปแบบเกมจะสามารถทำได้เฉพาะเกมแบบเปิดแผ่นป้ายตอบคำถาม แต่หากเสียค่าใช้จ่ายจะสามารถสร้างเกมในรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น เช่น บันไดงู บิงโก Tic-Tac-Toe (หรือเกม XO) เป็นต้น รูปแบบคำถามสามารถทำได้ทั้งแบบเป็นคำถามแบบ 1 คำตอบ คำถามปลายเปิด หรือคำถามแบบมีตัวเลือก และคำถามทุกข้อสามารถใส่รูปภาพประกอบได้ โดยผู้สอนสามารถสร้างเกมขึ้นมาเองได้ตามที่ต้องการ โดยการสร้างเกมนั้นสามารถเปิดเป็นสาธารณะ หรือสงวนสิทธิ์ไว้ใช้เฉพาะในห้องเรียนของตนเองก็ได้ โดยการเข้ารหัสผ่านเพื่อให้ผู้เรียนในห้องเรียนได้เข้าไปเล่นเกม หรือผู้สอนสามารถใช้เกมจากครูทั่วโลกได้ฟรีโดยการค้นหาเกมที่ต้องการด้วยการใส่คีย์เวิร์ด เช่น Irregular verbs, Plural Nouns, Present Tense เป็นต้น ซึ่งมีผู้สร้างเกมภาษาอังกฤษขึ้นแล้วนับล้านเกมในปัจจุบัน และมีเกมที่เปิดสาธารณะมากกว่า 4,000 เกมจากผู้สอนภาษาอังกฤษทั่วโลก อ้างอิงจากหน้าเว็บไซต์และมีจำนวนเกมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในทุกวัน เนื่องจากมีเกมใหม่ที่ขึ้นแนะนำในหน้าแรกที่ไม่ซ้ำแบบในแต่ละวัน โดยรูปภาพดังต่อไปนี้แสดงให้เห็นถึงตัวอย่างหน้าแรกของเว็บไซต์ Baamboozle ครูที่ใช้เว็บไซต์นี้ในการเรียนการสอน และตัวอย่างเกมที่แสดงในหน้าแรกของเว็บไซต์ Baamboozle ตามลำดับ

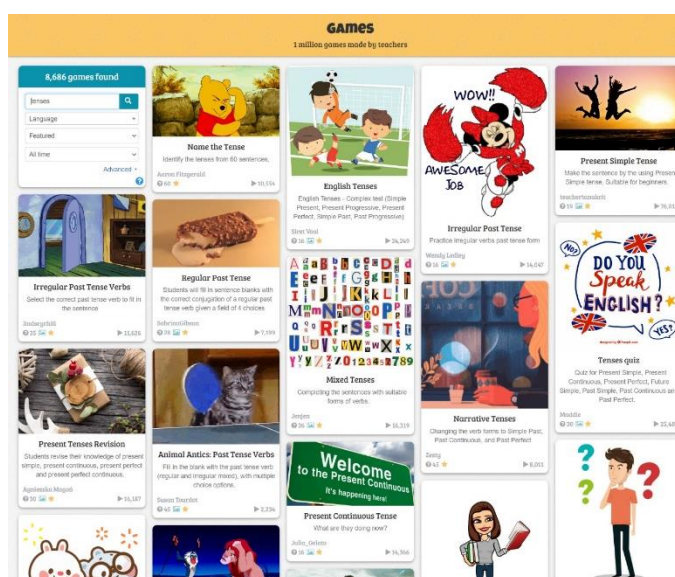


ภาพที่ 1 แสดงตัวอย่างหน้าแรกของเว็บไซต์

(ที่มา: เว็บไซต์ Baamboozle, 2566)



ภาพที่ 2 แสดงตัวอย่างครูผู้ใช้เว็บไซต์ในการช่วยสอน
(ที่มา: เว็บไซต์ Baamboozle, 2566)



ภาพที่ 3 แสดงตัวอย่างเกมบนเว็บไซต์
(ที่มา: เว็บไซต์ Baamboozle, 2566)

2. ข้อดีของเว็บไซต์ Baamboozle ในการสอนยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

การเลือกรูปแบบการสอนเพื่อใช้ในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 นั้น ควรเป็นรูปแบบที่สามารถใช้ได้ทั้งในห้องเรียนและการเรียนแบบออนไลน์ รวมทั้งสามารถนำไปฝึกฝนด้วยตนเองได้แม้ไม่มีผู้สอนคอยควบคุมกำกับ เว็บไซต์ Baamboozle ถือว่าตอบโจทย์ในรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งเหมาะสมกับสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนในปัจจุบัน นอกจากนี้การที่ผู้สอนสามารถเลือกข้อคำถามหรือเกมภาษาอังกฤษได้ฟรีได้จากครูผู้สอนทั่วโลก ทำให้การเตรียมการสอนที่สอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียนเป็นไปได้ง่ายและสะดวกสบาย เพราะผู้สอนไม่ต้องเสียเวลาในการคิดข้อคำถามเอง ซึ่งรูปแบบเกมมีความหลากหลายและถูกปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงวัย ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและต้องการมีส่วนร่วมในการตอบคำถามมากขึ้น นอกจากนี้ขั้นตอนของการตอบคำถามแล้วในขั้นตอนของการเลือกคำถามก็ทำให้ผู้เลือกป้ายคำถามรู้สึกตื่นเต้นเพราะต้องลุ้นว่าป้ายที่ตนเองเลือก



จะถามว่าอย่างไร จึงทำให้การเรียนรู้ภายในห้องเป็นไปด้วยความสนุกสนานเหมือนกับการเล่นเกม นั่นเอง

นอกจากนี้ในด้านการพัฒนาความรู้ด้านภาษาอังกฤษ การเรียนรู้ที่หลากหลายหรือการสร้าง ความน่าสนใจให้กับห้องเรียนทั้งในรูปแบบในห้องเรียนและแบบออนไลน์นั้น ข้อคำถามที่ปรากฏบน เว็บไซต์จะช่วยกระตุ้นการเรียนรู้และทำให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียนมากขึ้น เนื่องจากเป็นลักษณะ การถามรายบุคคล และจะต้องตอบให้ถูกต้องจึงจะได้คะแนนในข้อนั้น หรือหากเป็นการแข่งขันแบบทีม สมาชิกในทีมก็จะเกิดกระบวนการอภิปรายร่วมกันเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง โดยผู้สอนสามารถปรับ รูปแบบคำถามให้เข้ากับบทเรียน หรือเข้ากับกลุ่มเรียนได้ตามความเหมาะสม หากเป็นการเรียนใน ห้องเรียนผู้เรียนก็จะเห็นคำถามผ่านทางหน้าจอโปรเจกเตอร์ได้อย่างชัดเจน เพราะเว็บไซต์ทำขนาด ตัวอักษรที่ชัดเจนและสามารถขยายรูปภาพของคำถามแต่ละข้อได้ ผู้เรียนไม่ต้องใช้อุปกรณ์ส่วนตัวใน การเข้าถึงข้อคำถามเพราะเป็นลักษณะการดูบนจอและตอบคำถามด้วยตนเอง ส่วนการเรียนแบบ ออนไลน์ก็สามารถทำได้ไม่ต่างกัน โดยการแชร์หน้าจอของฝั่งผู้สอน และให้ผู้เรียนเลือกคำถามจากใน หน้าจอ โดยที่ผู้เรียนไม่ต้องดาวน์โหลดเอกสารหรือไฟล์ใด ๆ เพิ่มเติม ทำให้ประหยัดทรัพยากร อินเทอร์เน็ตและหน่วยความจำบนเครื่องของผู้เรียน

ในด้านค่าใช้จ่ายนั้นทางเว็บไซต์มีการเปิดให้ใช้แบบสาธารณะทั้งผู้สอนและผู้เรียนโดยที่ไม่ต้อง เสียเงินในการเป็นสมาชิกหรือเข้าถึงเกมต่าง ๆ ซึ่งมีเกมฝึกทักษะภาษาอังกฤษฟรีจากครูผู้สอนทั่วโลก นับล้านเกม ซึ่งถือว่าหลากหลายและเพียงพอต่อความต้องการแล้ว แต่หากผู้สอนต้องการเข้าถึงรูปแบบ เกมที่หลากหลายมากขึ้น หรือต้องการสร้างข้อคำถามด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้คำถามตรงกับเนื้อหาที่ใช้ สอนในห้องเรียนมากขึ้น ก็สามารถเลือกแบบเสียค่าใช้จ่ายได้ โดยค่าใช้จ่ายรายเดือนอยู่ที่ \$7.99 หรือ 250-300 บาท ขึ้นอยู่กับค่าเงินบาทเมื่อเทียบกับดอลลาร์สหรัฐ (เฉลี่ยวันละ 8-10 บาท) และค่าใช้จ่าย รายปีอยู่ที่ \$59.88 หรือประมาณ 2,000 บาท (เฉลี่ยวันละ 5.5 บาท) โดยเมื่อคำนึงถึงความคุ้มค่าหาก ผู้สอนได้ใช้เว็บไซต์ในการสอนเป็นประจำหรืออย่างต่อเนื่องถือว่ามีความคุ้มค่า เนื่องจากสามารถ นำมาใช้ได้หลายโอกาสทั้งในรูปแบบการเรียนแบบออนไลน์ และการเรียนในห้องเรียนตามปกติ รวมทั้ง ผู้เรียนยังสามารถเรียนรู้และฝึกฝนด้วยตนเองได้ ซึ่งถือว่าครอบคลุมการเรียนรู้ 4 รูปแบบ คือ 1) แบบ online ทำได้ด้วยการให้ผู้เรียนดูในหน้าจอที่ผู้สอนแชร์หน้าเว็บไซต์ โดยที่ผู้สอนเป็นผู้เปิดป้ายคำถามที่ ผู้เรียนเลือก 2) แบบ on site ทำได้ด้วยการฉายหน้าจอผ่านเครื่องฉายภาพ และให้ผู้เรียนเลือกข้อ คำถามในหน้าจอ 3) แบบ on demand คือสามารถส่งลิงก์เกมที่ต้องการให้ผู้เรียนทำการศึกษาด้วย ตนเองในเวลาว่าง และ 4) แบบ on hand คือ สามารถมอบหมายงาน เช่น การตั้งคำถาม และให้ผู้เรียน ไปหาคำตอบด้วยตนเองจากเกมที่ได้รับมอบหมาย และนำมาอภิปรายร่วมกันในชั้นเรียน หรือให้ส่งเป็น ชิ้นงานได้เช่นกัน

3. ข้อจำกัดของเว็บไซต์ Baamboozle

จากข้อมูลย้อนหลัง 5 ปี เว็บไซต์ Baamboozle ถือว่ายังไม่ได้รับความนิยม หรือเป็นที่รู้จักกัน อย่างแพร่หลายมากนัก โดยเฉพาะในประเทศไทยเมื่อเทียบกับเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันการเรียนรู้โดย



ใช้เกมเป็นฐานอื่น ๆ เช่น Kahoot ซึ่งถือว่าได้รับความนิยมเป็นอันดับต้น ๆ อ้างอิงจากจำนวนการค้นหาจากเว็บไซต์ Google Trends ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้ดูสถิติการค้นหาต่าง ๆ อันดับ 1 ของโลก จากข้อมูลพบว่า ประเทศที่มีการค้นหาคำว่า “Baamboozle” มากที่สุดคือ ประเทศเวียดนาม มีอัตราการค้นหา Baamboozle:Kahoot ในอัตราร้อยละ 32:68 ส่วนประเทศไทยอยู่ที่อันดับ 22 มีอัตราร้อยละ 2:98 ซึ่งถือว่าน้อยมาก ทั้งนี้ที่ความนิยมอาจยังไม่แพร่หลายมากนัก อาจเป็นเพราะเว็บไซต์ Baamboozle มีกลุ่มผู้ใช้ที่เฉพาะเจาะจงมากกว่า กล่าวคือกลุ่มผู้ใช้ส่วนใหญ่ใช้เพื่อวัตถุประสงค์หลักคือด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเท่านั้น ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ที่สนใจเรียนรู้ภาษาอังกฤษนอกห้องเรียนยังมีจำนวนน้อยในประเทศไทย หรืออาจเป็นเพราะเว็บไซต์ยังไม่เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวาง จึงอาจทำให้ความน่าเชื่อถือลดน้อยลง อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาในส่วนของการให้คะแนนจากผู้ใช้อ้างอิงจากข้อมูลที่แสดงบนหน้าเว็บไซต์ Baamboozle พบว่า ได้รับคะแนนการรีวิว 4.7 คะแนนจาก 5 คะแนนจากจำนวนผู้รีวิวราวสองหมื่นคน ซึ่งถือว่าได้รับความพึงพอใจจากผู้ใช้งานเว็บไซต์ในระดับมาก

นอกจากข้อจำกัดด้านความเป็นที่นิยมข้างต้น การนำเกมจากเว็บไซต์มาใช้ในรายวิชาอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากวิชาภาษาอังกฤษอาจไม่เหมาะสมมากนัก เนื่องจากภาษาหลักในเกมเป็นภาษาอังกฤษ หากผู้สอนจะนำมาปรับใช้กับรายวิชาอื่น ๆ อาจทำได้เฉพาะผู้เรียนที่มีพื้นฐานภาษาอังกฤษอยู่แล้ว หรือผู้เรียนที่เรียนวิชาอื่น ๆ เป็นหลักสูตรภาษาอังกฤษ หากผู้เรียนใช้ภาษาไทยเป็นหลักในการเรียนอาจมีข้อจำกัดทางด้านภาษา นอกจากนี้สำหรับรายวิชาภาษาอังกฤษที่เจาะจง เช่น การอ่านออกเสียงภาษาอังกฤษ (Phonetics for English Pronunciation) วรรณกรรมอังกฤษ (English literature) การแปล (Translation) เป็นต้น อาจต้องมีการสมัครสมาชิกเพื่อสร้างข้อคำถามเอง เพราะอาจมีตัวเลือกของเกมน้อยกว่าวิชาภาษาอังกฤษทั่ว ๆ ไป

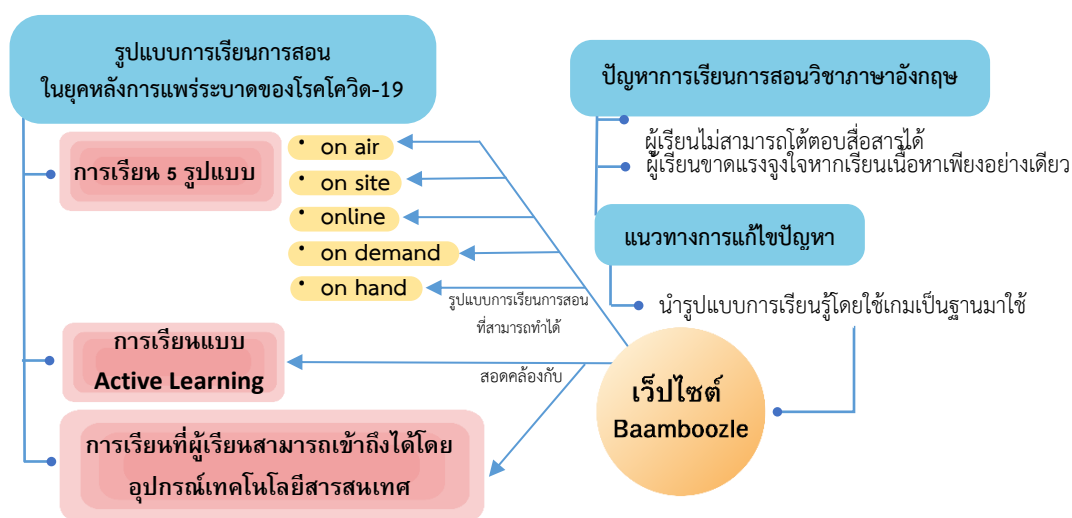
สรุป

การนำเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันทางการศึกษาที่เป็นรูปแบบการเรียนรู้ผ่านเกมเข้ามาช่วยในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นการให้ผู้เรียนได้ใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศที่ตนเองมีอยู่แล้วในการเข้าถึงได้ ซึ่งการเรียนจากเนื้อหาเพียงอย่างเดียวอาจทำให้ผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน และอาจเกิดความเบื่อหน่ายในการเรียนวิชาภาษาอังกฤษที่โดยส่วนใหญ่จะได้รับการเรียนรู้ในรูปแบบการเขียนตอบและเน้นที่โครงสร้างของภาษา จนทำให้ผู้เรียนไม่สามารถโต้ตอบสื่อสารได้ แม้จะเริ่มเรียนวิชาภาษาอังกฤษมาตั้งแต่ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน การนำเว็บไซต์ Baamboozle ที่เป็นการเรียนรู้ผ่านเกมภาษาอังกฤษเข้ามาช่วย จึงเป็นทางเลือกให้กับผู้สอนที่ต้องการให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย และสนุกสนาน เนื่องจากให้ความรู้สึกเหมือนการเล่นเกม โดยการเรียนรู้ร่วมกันในชั้นเรียนด้วยกิจกรรมนี้จะเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการสร้างการเรียนรู้ด้วยตนเองหรือแบบ Active Learning ซึ่งเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 นอกจากนี้เว็บไซต์ Baamboozle



สามารถนำไปใช้กับการเรียนการสอนได้ 4 รูปแบบ คือการเรียนรู้ร่วมกับได้ทั้งในห้องเรียนแบบออนไลน์ ศึกษาด้วยตนเองนอกเวลาเรียนจากเว็บไซต์ และยังสามารถมอบหมายการบ้านหรือใบงานให้ผู้เรียนกลับไปศึกษาเพิ่มเติมด้วยตนเองได้ หรือแบบ on site, online, on demand และ on hand ตามลำดับ แต่หากผู้สอนต้องการนำมาใช้กับรายวิชาภาษาอังกฤษที่เฉพาะเจาะจง อาจต้องสมัครสมาชิกกับทางเว็บไซต์เพื่อสร้างข้อคำถามได้ตามที่ต้องการ

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้รับ



แผนภาพที่ 1 แสดงข้อสรุปของการนำเว็บไซต์ Baamboozle มาใช้ในการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

จากแผนภาพที่ 1 แสดงให้เห็นการนำเว็บไซต์ Baamboozle ที่เป็นเว็บไซต์การเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานมาใช้ในรายวิชาภาษาอังกฤษ สามารถแก้ไขปัญหาผู้เรียนขาดแรงจูงใจในการเรียน ซึ่งอาจเกิดจากการเรียนแต่เนื้อหาเพียงอย่างเดียว และปัญหาที่ผู้เรียนไม่สามารถโต้ตอบสื่อสารภาษาอังกฤษได้ถึงแม้จะได้รับการเรียนการสอนมาตั้งแต่ยังเยาว์วัย เนื่องจากการนำเกมมาใช้จะทำให้ผู้เรียนมีความสนุกสนานตื่นเต้นซึ่งจะช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียน และการที่ผู้เรียนได้ฝึกพูดคุยโต้ตอบกับผู้สอนหรือเพื่อนร่วมชั้นเป็นภาษาอังกฤษผ่านทางข้อคำถามที่ตนเองเปิดได้ จะช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกทักษะด้านการสื่อสาร นอกจากนี้แผนภาพข้างต้นยังแสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องของเว็บไซต์กับรูปแบบการเรียนการสอนในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งประกอบไปด้วยการเรียนรู้ 5 รูปแบบตามที่กระทรวงศึกษาธิการแนะนำ โดยเว็บไซต์สามารถใช้สอนได้ 4 จาก 5 รูปแบบ ได้แก่แบบ onsite, online, on demand และ on hand นอกจากนี้การนำเว็บไซต์ Baamboozle มาใช้ยังสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนแบบ Active Learning หรือการเรียนแบบที่ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เนื่องจากการตอบคำถามภาษาอังกฤษแต่ละข้อจะต้องผ่านกระบวนการคิดของผู้เรียน



ว่าจะตอบอย่างไรจึงจะได้รับคะแนนในแต่ละข้อ รวมไปถึงมีความสอดคล้องกับรูปแบบการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศที่ตนเองมีอยู่แล้ว เช่น โทรศัพท์มือถือแบบสมาร์ทโฟน จากข้อมูลข้างต้นจึงสามารถสรุปได้ว่า เว็บไซต์ Baamboozle มีความเหมาะสมที่จะนำมาใช้กับการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในยุคหลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19

เอกสารอ้างอิง

- กังสดาล ญาณจันทร์. (2564). *การคาดการณ์อนาคตนวัตกรรมการเพื่อกลยุทธ์การพัฒนาอย่างยั่งยืน: ความไม่เสมอภาคทางการศึกษาในสังคมไทย: การเรียนการสอนออนไลน์*. ใน รองอธิการบดีฝ่ายวิจัย และบริการวิชาการ (บ.ก.), *การคาดการณ์อนาคตนวัตกรรมการเพื่อกลยุทธ์การพัฒนาอย่างยั่งยืน*. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติเนื่องในโอกาสครบรอบปีที่ 55 แห่งการ สถาปนาสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ ประจำปี 2564 (น. 114-128). สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ณัฏฐา ผิวมา. (2563). *การจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐานด้วยบูรณาการเทคโนโลยีเกมคอมพิวเตอร์*. *Journal of Humanities and Social Sciences, Rajapruk University*, 7(Special), 1-15.
- ธัญญ์สร ศรีเนธิยวสิน. (2021). *การจัดการเรียนการสอนโดยใช้เกมเป็นฐานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษา*. *วารสารมจรบาฬศึกษาพุทธโฆสปริทรรศน์*, 7(3), 40-55.
- ธนาภัสสร สนธิรักษ์, รังสรรค์ หล้าคำจา, วิมลพร ระเวงวัลย์, วันวิสาข์ พูลทอง และ เวณิกา ตาลาน (2565). *มิติรูปแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษในยุควิถีชีวิต ใหม่*. *Journal of MCU Humanities Review*, 8(1), 413-432.
- ธนิกันต์ สุณัฐสินัย. (2563). *การทบทวนนโยบายการศึกษาภาษาอังกฤษของไทย*. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 9(1), 86-97.
- ปรเมศวร์ รัมยากร. (2561). *การสื่อสารในภาวะวิกฤตของเว็บไซต์และแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับสถานการณ์โควิด-19 ในประเทศไทย*. *SIAM COMMUNICATION REVIEW*, 19(2), 231-247.
- พันธุ์ทิพา หอมทิพย์. (2565). *โควิด-๑๙ บนเส้นทางเปลี่ยนผ่านสู่“โรคประจำถิ่น”*. *วารสารสารวุฒิสภา*, 30(1), 19-22.
- พิชญภา ยืนยาว และ ณัฐวรรณ พุ่มตียิ่ง. (2560). *รูปแบบการเรียนการสอนแบบบัณฑิตของนักศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม*. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*, 10(3), 904-920.
- ไพสิฐ บริบูรณ์. (2554). *การสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย: การปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศสู่ภาษาอังกฤษในฐานะภาษานานาชาติ*. *SNRU Journal of Science and Technology*, 3(6), 1-12.



- วราพร บุญมี. (2564). สื่อการสอนกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21. *Journal of Legal Entity Management and Local Innovation*, 7(9), 373-386.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2563). *สรุปผลที่สำคัญ สำนวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2563*. สืบค้น 2 เมษายน 2566. จาก <http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีใน ครัวเรือน/2563/Pocketbook63.pdf>.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม. (2565). *การสำวจการมี การใช้ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2565 (ไตรมาส 2)*. สืบค้น 2 เมษายน 2566. จาก http://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/ด้านICT/เทคโนโลยีใน ครัวเรือน/2565/full_report_q2_65.pdf.
- เสาวลักษณ์ อนุยันต์. (2020). อนาคตทางการศึกษา: ผลกระทบจากวิกฤติการแพร่ระบาดของไวรัส COVID-19. *วารสารครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย*, 14(2), 14-25.
- Baamboozle. (n.d.). *Teachers love us*. Retrieved April 2, 2023. from <https://www.baamboozle.com>.
- Bada, S. O., & Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66-70.
- Brame, C. (2016). *Active learning*. Vanderbilt University Center for Teaching.
- Columbia University. (2021). *Epidemic, Endemic, Pandemic: What are the Differences?* Columbia University Irving Medical Center. Retrieved May 12, 2023. from <https://www.publichealth.columbia.edu/news/epidemic-endemic-pandemic-what-are-differences>.
- Hartt, M., Hosseini, H., & Mostafapour, M. (2020). Game on: Exploring the effectiveness of game-based learning. *Planning Practice & Research*, 35(5), 589-604.
- Liu, Z. Y., Shaikh, Z., & Gazizova, F. (2020). Using the concept of game-based learning in education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(14), 53-64.
- Locklear, M. (2022). *For COVID-19, endemic stage could be two years away*. YaleNews. Retrieved May 12, 2023. from <https://news.yale.edu/2022/07/05/covid-19-endemic-stage-could-be-two-years-away>.