

KSUC-O-036

## การสร้างแรงจูงใจในการเรียนด้วยเกมมิฟิเคชัน

วรรณธิตา ยลวิลาศ

สาขาวิชาคณิตศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์และนวัตกรรมการศึกษา มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์ จังหวัดกาฬสินธุ์ 46000

Corresponding author: jscmo55@hotmail.com

---

### บทคัดย่อ

การนำกลไกของเกม หรือเรียกว่า เกมมิฟิเคชันมาประยุกต์เข้ากับเนื้อหาบทเรียนเพื่อกระตุ้นและดึงดูดความสนใจของผู้เรียนในบริบทที่ไม่ใช่การเล่นเกม โดยกลไกนี้เป็นวิธีการสร้างแรงจูงใจทางโลกเสมือนให้บรรลุผลตามเป้าหมาย ทำให้ผู้เรียนเรียนเนื้อหาไม่น่าเบื่อและสนใจเรียนมากยิ่งขึ้น บุคคลที่มีแรงจูงใจจะเกิดความกระตือรือร้นและพยายามดิ้นรนเพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมาย บทความวิชาการฉบับนี้ได้นำเสนอ เกมมิฟิเคชันคืออะไร ความแตกต่างระหว่างเกม การเรียนรู้ผ่านการเล่นเกม และเกมมิฟิเคชัน องค์ประกอบของเกมในเกมมิฟิเคชันในการสร้างแรงจูงใจในการเรียน องค์ประกอบของแรงจูงใจและสิ่งสนับสนุนองค์ประกอบของเกม ประโยชน์ รวมถึงวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างและปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนด้วยเกมมิฟิเคชันในการสร้างแรงจูงใจของผู้เรียนและส่งเสริมทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

**คำสำคัญ:** เกมมิฟิเคชัน แรงจูงใจในการเรียน