



สำหรับ

ผู้เรียนและผู้สอน
ภาษาอังกฤษ
พร้อมตัวอย่าง
แผนการจัดการเรียนรู้



การเรียนรู้การสอน ภาษาอังกฤษ ในยุคดิจิทัล

| พรพิมล ศุขะวาที

การเรียนรู้การสอน ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล

การเรียนรู้การสอน ภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล

พรพิมล สุขะวาที

พรพิมล ศุขะวาที

การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล / พรพิมล ศุขะวาที

1. ภาษาอังกฤษ -- การศึกษาและการสอน.
2. ภาษาอังกฤษ -- การศึกษาและการสอน -- การจำลองระบบ.
3. ภาษาอังกฤษ -- คอมพิวเตอร์ช่วยการสอน. 4. เทคโนโลยีทางการศึกษา.

428.0071

ISBN (e-book) 978-616-619-300-8

Q58/05/2568



assคณคำวิชาการ *สู่สังคม*
Knowledge to All
www.cupress.chula.ac.th

หนังสือเล่มนี้ผ่านการตรวจคุณภาพวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิของสำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จัดทำโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรพิมล ศุขะวาที

ภาควิชาหลักสูตรและการสอน

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โทร. 08 1618 5057

ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2567 [CUP6802-106]

บรรณาธิการอำนวยการ : รองศาสตราจารย์ ดร.อรรณู หาญสืบสาย นางอรทัย นันทนาดิษฐ์

กองบรรณาธิการฝ่ายวิชาการ : ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ปิยนาด บุนนาค ศาสตราจารย์ นายแพทย์ชิษณุ พันธุ์เจริญ

รองศาสตราจารย์ ดร.พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์ รองศาสตราจารย์ ดร.วิมลวรรณ พิมพ์พันธุ์

ผู้ประสานงาน : วาสนา ชำเซ็น

พิสูจน์อักษร : ทิพวรรณ โหละสุต

สั่งซื้อได้ที่ : ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ถนนพญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330

<http://www.chulabook.com>

โทร. 08-6323-3703-4

customer@cubook.chula.ac.th, info@cubok.chula.ac.th

App: CU-ebook Store

คำนำ

ในยุคที่เทคโนโลยีดิจิทัลกำลังเปลี่ยนแปลงโลกอย่างรวดเร็ว การเรียนการสอนภาษาอังกฤษก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ ทุกวันนี้ เราเห็นการเปลี่ยนแปลงในทุกภาคส่วนของสังคม ตั้งแต่วิธีการทำงาน การสื่อสาร ไปจนถึงการใช้ชีวิตประจำวัน การศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งถือเป็นทักษะสำคัญในการเชื่อมโยงผู้คนจากทั่วทุกมุมโลกเข้าด้วยกัน

หนังสือ “การเรียนการสอนภาษาอังกฤษในยุคดิจิทัล ” เล่มนี้ จึงถือกำเนิดขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ที่จะเป็นแนวทางสำหรับครู อาจารย์ นักการศึกษา และผู้สนใจทั่วไป ในการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมุ่งหวังที่จะสร้างสะพานเชื่อมระหว่างโลกการศึกษาแบบดั้งเดิมกับโอกาสทางเทคโนโลยีที่กำลังเปิดกว้าง

ในแต่ละบทของหนังสือเล่มนี้จะนำเสนอทั้งแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตัวอย่างการประยุกต์ใช้ และแนวทางปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ผู้อ่านสามารถนำไปปรับใช้ได้จริงในบริบทการสอนของตนเอง นอกจากนี้ ในแต่ละบทยังมีกรณีศึกษาจากสถาบันการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ที่ประสบความสำเร็จในการนำเทคโนโลยีเหล่านี้มาใช้ในการสอนภาษาอังกฤษ

ในศตวรรษที่ 21 ทักษะภาษาอังกฤษยิ่งทวีความสำคัญ ไม่เพียงแต่ในด้านการงานและการศึกษาเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การสร้างเครือข่าย และการมีส่วนร่วมในเวทีระดับโลก ขณะเดียวกันเทคโนโลยีก็เปิดโอกาสใหม่ ๆ ในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะเหล่านี้ ทำให้การเรียนภาษาอังกฤษไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียนอีกต่อไป แต่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา

อย่างไรก็ตาม การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการเรียนการสอนไม่ใช่เรื่องง่าย และไม่ได้หมายความว่าประสบความสำเร็จเสมอไป การใช้เทคโนโลยีอย่างมีประสิทธิภาพจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจทั้งในด้านทฤษฎีการเรียนรู้ภาษา การออกแบบการสอน และความสามารถในการใช้เทคโนโลยี หนังสือเล่มนี้จึงมุ่งหวังที่จะเป็นคู่มือที่ครอบคลุมทุกมิติเหล่านี้ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมั่นใจและมีประสิทธิภาพ

สำหรับครูที่ต้องการปรับปรุงวิธีการสอน นักเรียนที่มองหาวิธีการเรียนรู้ใหม่ ๆ นักวิชาการที่สนใจศึกษาแนวโน้มการศึกษาในอนาคต หรือผู้บริหารสถานศึกษาที่ต้องการวางแผนกลยุทธ์ด้านการศึกษา ผู้เขียนหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์และสร้างแรงบันดาลใจให้คุณได้ก้าวไปข้างหน้าในการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างมั่นใจในยุคดิจิทัลนี้

ท้ายที่สุดนี้ ผู้เขียนขอเชิญชวนให้ผู้อ่านทุกท่านเป็นส่วนหนึ่งของการปฏิวัติการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ ด้วยการนำแนวคิดและเครื่องมือที่นำเสนอในหนังสือเล่มนี้ไปทดลองใช้ ปรับแต่ง และพัฒนาต่อยอด เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและน่าตื่นเต้นสำหรับผู้เรียนในยุคดิจิทัล

ขอให้การอ่านครั้งนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการเรียนการสอนภาษาอังกฤษของคุณ และหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นเพื่อนร่วมทางที่ดีในการก้าวสู่นาคตของการศึกษาภาษาอังกฤษอย่างมั่นใจ

พรพิมล สุขะวาที

ธันวาคม 2567

สารบัญ

	หน้า
บทนำ	1
บทที่ 1 คอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา (Computer Assisted Language Learning: CALL)	7
ความหมายและทฤษฎีของคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา	7
ประเภทของคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา	10
คอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ	13
คอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษาและทฤษฎีการเรียนรู้	13
ซอฟต์แวร์และแพลตฟอร์มสำหรับการสร้างคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา	17
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	37
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	42
ประเด็น แนวโน้ม และบทสรุปของคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา	45
รายการอ้างอิง	47
บทที่ 2 คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการสื่อสาร (Computer-Mediated Communication: CMC)	51
ความหมายและทฤษฎีของคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการสื่อสาร	51
เครื่องมือของคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการสื่อสาร	52
คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการสื่อสารเพื่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ	56
คู่มือใหม่แห่งการเรียนรู้	57
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (แบบประสานเวลา)	58
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (แบบไม่ประสานเวลา)	62
ประเด็น แนวโน้ม และบทสรุปของคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการสื่อสาร (CMC)	69
รายการอ้างอิง	71
บทที่ 3 การสื่อสารไร้สายช่วยการเรียนรู้ภาษา (Mobile Assisted Language Learning: MALL)	73
ความหมายและทฤษฎีของการสื่อสารไร้สายช่วยการเรียนรู้ภาษา	73
การเรียนรู้ทุกหนทุกแห่ง (Ubiquitous Learning หรือ U-learning)	75
การนำการสื่อสารไร้สายช่วยการเรียนรู้ภาษาเพื่อพัฒนาทักษะทางภาษาอังกฤษ	75
แอปพลิเคชันสำหรับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	78

สารบัญ

	หน้า
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	81
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	88
ประเด็น แนวโน้ม และบทสรุปของการสื่อสารไร้สายช่วยการเรียนรู้ภาษา	94
รายการอ้างอิง	96
บทที่ 4 เกมมิฟิเคชัน (Gamification) เพื่อการสอนภาษาอังกฤษ	99
ความหมายและทฤษฎีของเกมมิฟิเคชัน	99
ความเป็นมาของการใช้เกมกับการเรียนรู้	100
องค์ประกอบของเกม	102
การออกแบบเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาอังกฤษ	104
แอปพลิเคชันหรือแพลตฟอร์มสำหรับการสอนด้วยเกมมิฟิเคชัน	109
การออกแบบการใช้เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้	111
คำอธิบายกระบวนการออกแบบการเรียนรู้	111
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	115
ประเด็น แนวโน้ม และบทสรุปของเกมมิฟิเคชันเพื่อการสอนภาษาอังกฤษ	124
รายการอ้างอิง	127
บทที่ 5 เมตาเวิร์สและการใช้โลกเสมือนเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	
(Metaverse and Virtual World for language learning)	131
ความหมายและทฤษฎีของการใช้เมตาเวิร์สและโลกเสมือนเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	131
องค์ประกอบของเมตาเวิร์ส	133
การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่านเมตาเวิร์ส	135
แอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มของเมตาเวิร์สที่ใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	135
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้	153
ประเด็น แนวโน้ม และบทสรุปของการใช้เมตาเวิร์สและโลกเสมือน	
เพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	157
รายการอ้างอิง	159

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 6 การใช้ปัญญาประดิษฐ์และแชทบอตเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	161
ความหมายและทฤษฎีของการใช้ปัญญาประดิษฐ์และแชทบอต	161
องค์ประกอบของแชทบอต	164
ขั้นตอนการทำงานของแชทบอต	165
หลักการออกแบบแชทบอตสำหรับการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	165
การใช้แชทบอตในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ	166
แอปพลิเคชันสร้างแชทบอต	169
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	189
ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	193
ประเด็น แนวโน้ม และบทสรุปของปัญญาประดิษฐ์และแชทบอต	
เพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (Artificial Intelligence and Chatbot)	197
รายการอ้างอิง	201
บรรณานุกรม	203
ดัชนีคำศัพท์	217

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
ตารางที่ 1.1 องค์ประกอบหลักของคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา	9
ตารางที่ 1.2 รูปแบบการเรียนของบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา	11
ตารางที่ 1.3 โมเดลการพัฒนาบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน	16
ตารางที่ 1.4 คุณสมบัติและจุดเด่นการใช้งานบทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา	36
ตารางที่ 2.1 ภาพรวมของการนำคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการสื่อสารมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ด้านภาษา เรียงลำดับจากสิ่งที่เป็นที่นิยมมากไปหาน้อย	54
ตารางที่ 3.1 การสังเคราะห์มุมมองที่มีต่อภาษาและการเรียนภาษาและตัวอย่างการนำการสื่อสารไร้สายไปใช้จัดการเรียนรู้ของ Stockwell	76
ตารางที่ 3.2 ประเภทและตัวอย่างแอปพลิเคชันที่มีประโยชน์ต่อผู้เรียนตามเนื้อหาการเรียนรู้	79
ตารางที่ 4.1 ตัวอย่างระบบปฏิบัติการเกมมิฟิเคชัน	110
ตารางที่ 4.2 ตัวอย่างงานวิจัยที่ได้บูรณาการวิธีการสอนที่แตกต่างกันโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	113
ตารางที่ 5.1 ความแตกต่างระหว่างประเภทของ Immersive Technology	133
ตารางที่ 6.1 สรุปความแตกต่างในด้านประเภท การใช้งานหลัก ช่องทางการเชื่อมต่อและความสามารถพิเศษของแต่ละแพลตฟอร์ม	188

สารบัญญภาพ

[illegible]

สารบัญรูปภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 1.28 ตัวอย่างการใช้งานแพลตฟอร์ม Quizizz	33
ภาพที่ 1.29 ตัวอย่างการใช้งานแพลตฟอร์ม Quizizz	33
ภาพที่ 1.30 ตัวอย่างการใช้งานแพลตฟอร์ม Quizizz	34
ภาพที่ 1.31 ตัวอย่างการใช้งานแพลตฟอร์ม Quizizz	34
ภาพที่ 1.32 ตัวอย่างการใช้งานแพลตฟอร์ม Duolingo	35
ภาพที่ 1.33 ตัวอย่างการใช้งานแพลตฟอร์ม Duolingo	35
ภาพที่ 1.34 ตัวอย่างการใช้งานแพลตฟอร์ม Duolingo	36
ภาพที่ 4.1 กราฟความก้าวหน้า	105
ภาพที่ 4.2 กระดานผู้นำ	106
ภาพที่ 4.3 แผ่นแสดงข้อมูลเชิงลึกจากแพลตฟอร์ม Kahoot	107
ภาพที่ 4.4 Mobile-Assisted Language Learning in Open Resources Environment (MALLO)	125
ภาพที่ 4.5 Mobile-Assisted Language Learning in Open Resources Environment (MALLO)	126
ภาพที่ 5.1 วิธีการใช้งาน Spatial.io	136
ภาพที่ 5.2 วิธีการใช้งาน Spatial.io	137
ภาพที่ 5.3 วิธีการใช้งาน Spatial.io	137
ภาพที่ 5.4 วิธีการใช้งาน Spatial.io	138
ภาพที่ 5.5 วิธีการใช้งาน Spatial.io	138
ภาพที่ 5.6 วิธีการใช้งาน Spatial.io	139
ภาพที่ 5.7 วิธีการใช้งาน Spatial.io	139
ภาพที่ 5.8 วิธีการใช้งาน Spatial.io	140
ภาพที่ 5.9 วิธีการใช้งาน Spatial.io	140
ภาพที่ 5.10 วิธีการใช้งาน Spatial.io	141
ภาพที่ 5.11 วิธีการใช้งาน Spatial.io	141
ภาพที่ 5.12 วิธีการใช้งาน Spatial.io	142
ภาพที่ 5.13 วิธีการใช้งาน Spatial.io	143
ภาพที่ 5.14 วิธีการใช้งาน Spatial.io	144
ภาพที่ 5.15 วิธีการใช้งาน Spatial.io	144

สารบัญรูปภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 5.16 วิธีการใช้งาน Spatial.io	145
ภาพที่ 5.17 วิธีการใช้งาน Spatial.io	145
ภาพที่ 5.18 วิธีการใช้งาน Spatial.io	146
ภาพที่ 5.19 วิธีการใช้งาน Spatial.io	146
ภาพที่ 5.20 วิธีการใช้งาน Spatial.io	147
ภาพที่ 5.21 วิธีการใช้งาน Spatial.io	147
ภาพที่ 5.22 วิธีการใช้งาน Spatial.io	148
ภาพที่ 5.23 วิธีการใช้งาน Spatial.io	148
ภาพที่ 5.24 วิธีการใช้งาน Spatial.io	149
ภาพที่ 5.25 วิธีการใช้งาน Spatial.io	149
ภาพที่ 5.26 วิธีการใช้งาน Minecraft: Education Edition	151
ภาพที่ 5.27 วิธีการใช้งาน Minecraft: Education Edition	151
ภาพที่ 5.28 วิธีการใช้งาน Minecraft: Education Edition	152
ภาพที่ 5.29 วิธีการใช้งาน Minecraft: Education Edition	152
ภาพที่ 6.1 ตัวอย่างของ Voice Assistants	162
ภาพที่ 6.2 ตัวอย่างของ Image recognition	162
ภาพที่ 6.3 ตัวอย่างกิจกรรม Mallie Chatbot	163
ภาพที่ 6.4 ตัวอย่างการโต้ตอบของ ChatGPT	164
ภาพที่ 6.5 ตัวอย่างบทสนทนาของ Storybot	167
ภาพที่ 6.6 ตัวอย่างแชทบอต	168
ภาพที่ 6.7 ตัวอย่างการตรวจสอบไวยากรณ์ด้วย ChatGPT	168
ภาพที่ 6.8 ตัวอย่างการสร้างรูปแบบประโยคด้วย ChatGPT	168
ภาพที่ 6.9 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย Landbot.io	169
ภาพที่ 6.10 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย Landbot.io	170
ภาพที่ 6.11 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย Landbot.io	170
ภาพที่ 6.12 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย Landbot.io	171
ภาพที่ 6.13 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย Landbot.io	171

สารบัญรูปรภาพ

[illegible]

สารบัญรูปภาพ

ภาพ	หน้า
ภาพที่ 6.41 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย ManyChat	185
ภาพที่ 6.42 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย ManyChat	185
ภาพที่ 6.43 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย ManyChat	186
ภาพที่ 6.44 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย ManyChat	186
ภาพที่ 6.45 วิธีการสร้างแชทบอตด้วย ManyChat	187
ภาพที่ 6.46 การเรียนรู้ภาษาอังกฤษผ่าน Mallie เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารในศตวรรษที่ 21	200
ภาพที่ 6.47 ตัวอย่างกิจกรรม Mallie Chatbot	200
ภาพที่ 6.48 ตัวอย่างกิจกรรม Mallie Chatbot	200



บทนำ

ในปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในการชีวิตของมนุษย์อย่างมาก อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในสังคม และขณะนี้มีความท้าทายดิจิทัลจำนวนมากแพร่หลายทั่วโลกและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา (UN Secretary-General's High-level Panel, 2019)

นอกจากเทคโนโลยีจะส่งผลกระทบต่อมนุษย์ในฐานะปัจเจกบุคคลแล้ว เทคโนโลยียังมีบทบาทต่อสังคมในระดับต่าง ๆ รวมถึงบทบาทต่อการศึกษาอีกด้วย Global Education Monitoring Report Team (2023) ได้รายงานว่าร้อยละ 82 ของประเทศทั่วโลกมีหน่วยงานของรัฐบาลที่มีหน้าที่รับผิดชอบเรื่อง ICT (Information and Communication Technology) หรือเทคโนโลยีการศึกษา และร้อยละ 48 ของประเทศทั่วโลกมีรัฐมนตรีกระทรวงศึกษาธิการเป็นผู้นำเรื่องนี้ นอกจากนี้ ผู้เรียน นักการศึกษา และครูผู้สอนได้ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเป็นวงกว้างตลอด 20 ปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงการแพร่ระบาดของโรค COVID-19 การศึกษาในระบบต้องพึ่งพาเทคโนโลยีอย่างมาก ทั้งอุปกรณ์ดิจิทัลสำหรับเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต โทรศัพท์ และวิทยุ (Global Education Monitoring Report Team, 2023) จะเห็นได้ว่า

เทคโนโลยีกลายเป็นสิ่งจำเป็นของการศึกษาทั่วโลก และหนึ่งในข้อสนับสนุนที่มีน้ำหนักที่สุดต่อการใช้เทคโนโลยีในการศึกษาคือศักยภาพในการพัฒนากิจกรรมในห้องเรียนและประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (Hashim, 2018)

ในบริบทของการสอนภาษานั้น เทคโนโลยีนำมาใช้เป็นวิธีสนับสนุนการเรียนการสอนภาษา มาอย่างยาวนาน เทคโนโลยีมักปรากฏอยู่ในห้องเรียนภาษาในปัจจุบัน เช่น อินเทอร์เน็ต คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสื่อผสม (multi-media technology) กระดานอัจฉริยะ (smart board) จอภาพผลึกเหลว (liquid crystal display; LCD) ระบบเสียงและเครื่องขยายเสียง รวมถึงเครื่องอำนวยความสะดวกในการสื่อสารต่าง ๆ ที่ใช้สนับสนุนและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน (Ricard, 2015) เนื่องจากเทคโนโลยีได้ก่อให้เกิดทรัพยากรและอุปกรณ์ที่หลากหลายสำหรับผู้เรียนภาษาอังกฤษในปัจจุบัน ผู้เรียนจึงจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมให้ใช้ประโยชน์จากเครื่องมือเทคโนโลยีเหล่านั้นอย่างมีส่วนร่วม (Ilter, 2015) เพราะเทคโนโลยีจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตัวเองทั้งในและนอกห้องเรียน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีที่หลากหลายจะช่วยพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาอังกฤษอีกด้วย

การตระหนักถึงความสำคัญของเทคโนโลยีในประเทศไทยทำให้เกิดการปฏิรูปการศึกษา โดยในพระราชบัญญัติการศึกษา พ.ศ. 2542 ได้บรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับเทคโนโลยีไว้และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุงได้ระบุความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นหนึ่งในสมรรถนะสำคัญของผู้เรียน นอกจากนี้ นโยบายและจุดเน้นของกระทรวงศึกษาธิการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 ได้ระบุว่าส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้เรียนทุกช่วงวัยได้เรียนรู้ตามความสนใจผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มที่หลากหลายเป็นหนึ่งในนโยบายเพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษาของประเทศไทย ในแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ยังได้ระบุเป้าหมายในการเพิ่มโอกาสทางการศึกษาผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการศึกษาสำหรับคนทุกช่วงวัย โดยมีตัวชี้วัดสำคัญ เช่น มีระบบเครือข่ายเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาที่ทันสมัย และสถานศึกษาทุกแห่งมีอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง

Boonmoh et al. (2022) กล่าวเกี่ยวกับการสอนภาษาอังกฤษว่า ครูไทยได้รับการสนับสนุนให้ประยุกต์ใช้เครื่องมือเทคโนโลยีในชั้นเรียน รวมถึงเข้าร่วมฝึกปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี อีกทั้งรัฐบาลได้ส่งเสริมการใช้ ICT ในการศึกษาไทย ทำให้เกิดการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา (Computer Assisted Language Learning: CALL) และการสื่อสารไร้สายช่วยการเรียนรู้ภาษา (Mobile Assisted Language Learning: MALL) ในการศึกษาไทย ซึ่งสอดคล้องกันกับ Thanaittipath & Boonmoh (2024) ที่ได้ศึกษาการใช้เครื่องมือดิจิทัลของครูสอนภาษาอังกฤษในระดับมัธยมศึกษาของไทยในยุคหลังแพร่ระบาดของ COVID-19 ผลการศึกษาพบว่าทั้งนักศึกษาครูและครูประจำการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีสำหรับเป็นแพลตฟอร์มในการสอนและการสื่อสารออนไลน์ เช่น Zoom, Google Meet, Line ใช้เป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วม เช่น Kahoot, Quizizz ใช้เป็นสื่อการสอน

เช่น PowerPoint, Canva ใช้สื่อสารเป็นห้องเรียนเสมือน เช่น Google Classroom และใช้เพื่อประเมินผลผู้เรียน เช่น Google Forms, Kahoot โดยทั้งนักศึกษาครูและครูประจำการพิจารณาการเลือกใช้เครื่องมือจากการใช้งานง่าย ความคุ้นเคย และความชอบของผู้เรียนเป็นหลัก

กระทรวงศึกษาธิการเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นของการใช้เทคโนโลยีในการศึกษาจึงมีการจัดอบรมครูเกี่ยวกับเทคโนโลยีให้สถาบันการศึกษาโดยทำงานร่วมกับศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (National Electronics and Computer Technology Center: NECTEC) และมหาวิทยาลัยต่าง ๆ

ครูผู้สอนภาษาอังกฤษควรจัดการเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ภาษาและทักษะดิจิทัล (digital literacy) ของผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพ โดยครูควรเข้าใจวิธีการนำเทคโนโลยีไปใช้ในหลักสูตรและบูรณาการเทคโนโลยีในกิจกรรมการเรียน การฝึกปฏิบัติ และการประเมินผลทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างเหมาะสม

หนังสือเล่มนี้ได้นำเสนอการใช้เทคโนโลยีประเภทต่าง ๆ เพื่อการสอนภาษาอังกฤษ ซึ่งมีทั้งหมด 6 บท โดยมีรายละเอียดโดยสังเขปดังนี้

บทที่ 1 คอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษา (Computer Assisted Language Learning: CALL) ประกอบด้วยความหมาย องค์ประกอบ และประเภทของการใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เพื่อออกแบบบทเรียนช่วยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยผู้เขียนได้อธิบายทฤษฎีการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่นำมาใช้กับ CALL รวมถึงแนะนำวิธีการใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ เช่น Adobe Captivate และแพลตฟอร์มของ Quizizz

บทที่ 2 คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการสื่อสาร (Computer-Mediated Communication: CMC) ประกอบด้วยความหมายและเครื่องมือประเภทต่าง ๆ ของ CMC โดยผู้เขียนได้นำเสนอภาพรวมและตัวอย่างของการนำเครื่องมือ CMC ไปใช้ประโยชน์ รวมทั้งอธิบายหลักการนำเครื่องมือ CMC ทั้งแบบประสานเวลาและไม่ประสานเวลาไปใช้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน พร้อมแสดงตัวอย่างการนำไปใช้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ

บทที่ 3 การสื่อสารไร้สายช่วยการเรียนรู้ภาษา (Mobile Assisted Language Learning: MALL) ประกอบด้วยความหมายและหลักการนำ MALL มาใช้พัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียน โดยผู้เขียนได้อธิบายความแตกต่างระหว่าง MALL และ Ubiquitous Learning หรือ U-learning และแนะนำตัวอย่างแอปพลิเคชันบนเครื่องมือไร้สายที่สามารถนำมาใช้ออกแบบการเรียนรู้

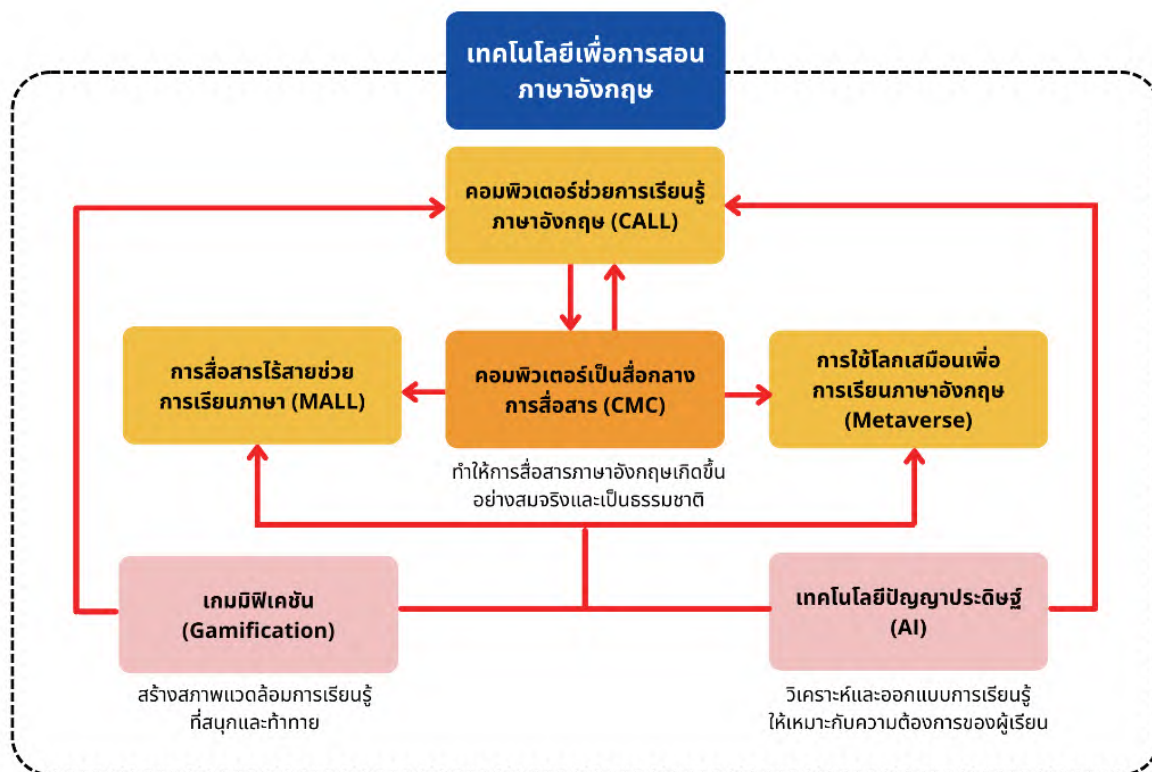
บทที่ 4 เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ประกอบด้วยความหมาย ความเป็นมา องค์ประกอบ และหลักการของเกมมิฟิเคชันสำหรับนำมาออกแบบการเรียนการสอนภาษาอังกฤษ โดยผู้เขียนได้รวบรวมตัวอย่างงานวิจัยที่บูรณาการวิธีการสอนที่แตกต่างกันโดยใช้เกมมิฟิเคชันเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษของผู้เรียนด้วย

บทที่ 5 เมตาเวิร์สและการใช้โลกเสมือนเพื่อการเรียนภาษาอังกฤษ (Metaverse and Virtual World for Language Learning) ประกอบด้วยความหมาย องค์ประกอบ แอปพลิเคชันและแพลตฟอร์มของเมตาเวิร์สที่ใช้ในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยผู้เขียนได้แนะนำวิธีการใช้งาน Spatial.io และ Minecraft: Education Edition โดยสังเขปด้วย

บทที่ 6 การใช้ปัญญาประดิษฐ์และแชทบอต (Artificial Intelligence and Chatbot) เพื่อการเรียนภาษาอังกฤษ ประกอบด้วยความหมายของปัญญาประดิษฐ์ รวมถึงความหมาย ประเภท องค์ประกอบ หลักการทำงานของแชทบอตและการนำไปประยุกต์ในการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ โดยผู้เขียนได้ยกตัวอย่างงานวิจัยและวิธีการสร้างแชทบอตโดยใช้ Landbot และ ManyChat โดยสังเขปด้วย

ในตอนท้ายของเนื้อหาแต่ละบท ผู้เขียนยังได้รวบรวมประเด็นและแนวโน้มของเทคโนโลยีนั้น ๆ ว่า ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์เพื่อใช้จัดการเรียนการสอนภาษาอังกฤษอย่างไรได้บ้างในปัจจุบัน นอกจากนี้ ผู้เขียนยังได้นำเสนอตัวอย่างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยีแต่ละประเภทสำหรับครูผู้สอนเพื่อนำไปประยุกต์กับผู้เรียนในห้องเรียน

เมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ของหัวข้อดังกล่าว จะพบว่าการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสอนภาษาอังกฤษ เริ่มต้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ช่วยการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ (CALL) จากนั้นเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลางการสื่อสาร (CMC) ได้ถูกนำมาใช้เพื่อให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารกันผ่านคอมพิวเตอร์ได้ ในเวลาต่อมา แพลตฟอร์มใหม่ต่าง ๆ เช่น เครื่องมือสื่อสารไร้สาย และเทคโนโลยีโลกเสมือนได้ถูกพัฒนาและใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้นจนกระทั่งถูกนำมาใช้ในบริบทการเรียนภาษาและเกิดเป็นการสื่อสารไร้สายช่วยการเรียนรู้ภาษา (MALL) และการใช้โลกเสมือนเพื่อการเรียนภาษาอังกฤษ (Metaverse and Virtual for Language Learning) ตามลำดับ โดยผู้เรียนยังคงสามารถใช้เทคโนโลยี CMC เพื่อสื่อสารบนแพลตฟอร์มนั้น ๆ ได้ สำหรับการออกแบบการจัดการเรียนรู้ในแพลตฟอร์มข้างต้น ผู้สอนสามารถนำเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้เพื่อให้บทเรียนน่าสนใจและสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ขณะเดียวกันเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ยังช่วยให้ผู้สอนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบการเรียนการสอนให้เข้ากับความต้องการส่วนบุคคลของผู้เรียนได้ ทั้งบนแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์ เครื่องมือสื่อสารไร้สาย และเมตาเวิร์ส ความสัมพันธ์ของเนื้อหาทั้งหมด 6 หัวข้อ สามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้



ผู้เขียนหวังว่าหนังสือเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ให้กับผู้อ่านทุกท่านได้เข้าใจหลักการนำเทคโนโลยีแต่ละประเภทไปประยุกต์ใช้กับการจัดการเรียนรู้ภาษาอังกฤษอย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูผู้สอนที่สามารถออกแบบการเรียนการสอนจากตัวอย่างแผนการสอนที่ผู้เขียนได้นำเสนอในแต่ละบท รวมถึงนักวิจัยและนักการศึกษาที่ต้องการนำทฤษฎีและข้อมูลเกี่ยวกับเทคโนโลยีการสอนภาษาอังกฤษไปศึกษาต่อยอดในอนาคต อีกทั้งนักเรียนและนิสิตนักศึกษาที่ต้องการเห็นรูปแบบของเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อใช้เรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียน

รายการอ้างอิง

- พรพิมล สุขะวาที. (2563). กระบวนทัศน์ใหม่ของการสอนภาษาอังกฤษในประเทศไทย : การเรียนรู้แบบดิจิทัลในศตวรรษที่ 21. ใน สุรสีห์ รุโจปการ (บ.ก.), *ศาสตร์ สอน สื่อ สุข*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Boonmoh, A., Jumpakate, T., & Karpklon, S. (2022). A Close Look at the Use of Technology by Thai Teachers in Secondary EFL Classrooms. *CALL-EJ*, 23, 78-107.
- Deerajviset, P. (2022). Research Trends in the Use of Technology in English Language Education in ASEAN. *Journal of Mekong Societies*, 18(2), 76-104. Retrieved from <https://so03.tci-thaijo.org/index.php/mekongjournal/article/view/261369>
- Global Education Monitoring Report Team. (2023). *Global education monitoring report summary, 2023: technology in education: a tool on whose terms?* <https://doi.org/10.54676/UZQV8501>
- Hashim, H. (2018). Application of Technology in the Digital Era Education. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.24036/002za0002>
- İlter, B. G. (2015). How does Technology Affect Language Learning Process at an Early Age?. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 199, 311-316. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.552>
- Richards, J. C. (2015). Technology in language teaching today. *I-manager's Journal on English Language Teaching*, 10(1), 18-32. <https://doi.org/10.25170/ijelt.v10i1.1506>
- Thanattipath, N., & Boonmoh, A. (2024). Thai Secondary EFL teachers' use of digital literacy tools in Post-COVID-19 teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 12(3), 197-107. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.12n.3p.197>
- UN Secretary-General's High-Level Panel. (2019). *The age of digital interdependence: report of the UN Secretary-General's High-Level Panel on Digital Cooperation*. <https://www.un.org/en/pdfs/DigitalCooperation-report-for%20web.pdf>