

การบูรณาการแอปพลิเคชันเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษใน
รายวิชา EBC23067: คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร
The Integration of Applications to Enhance the Learning of English
Vocabulary and Expressions in EBC23067: English Vocabulary and
Expressions for Communication

บุญเลิศ วงศ์พรหม¹, เฟื่องฟ้า พลอนเบิร์ก², กนกอร ตั้งจิตเจริญกิจ³
Boonlert Wongprom¹, Fuengfa Planberg², Kanok-On Tangjitcharoenkit³
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอนแก่น^{1*,2,3}

School of Liberal Arts, Sripatum University Khon Kaen
Author for Correspondence: Email: boonlert.wo@spu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบทบาทของแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ 2) วิเคราะห์ข้อดีและข้อจำกัดของการใช้แอปพลิเคชันเป็นสื่อการเรียนรู้เมื่อเปรียบเทียบกับบทเรียนแบบดั้งเดิม และ 3) อภิปรายถึงแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในอนาคต

การบูรณาการแอปพลิเคชันเข้ากับรายวิชา EBC23067: English Vocabulary and Expressions for Communication ถือเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีแนวทางปฏิบัติที่หลากหลาย เช่น การมอบหมายให้นักศึกษาใช้ Quizlet เพื่อศึกษาคำศัพท์ล่วงหน้า, การใช้ Kahoot!, Blooket, Cake, TED Talks, BBC Learning English และ Quizizz เพื่อทบทวนบทเรียนและประเมินผลแบบประเมินความก้าวหน้า Formative Assessment ภายในห้องเรียน และการใช้ Google Form เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการทดสอบความรู้ความเข้าใจหลังเรียน นอกจากนี้ ยังมีการส่งเสริมให้นักศึกษาใช้ Duolingo สำหรับการฝึกฝนคำศัพท์และสำนวนนอกเวลาเรียน

ผลจากการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันกับรายวิชา EBC23067 พบว่ามีจุดเด่นสำคัญได้แก่ การเข้าถึงที่สะดวกสบาย ทำให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ทุกที่ทุกเวลา การสร้างการมีส่วนร่วมในระดับสูงผ่านฟังก์ชันแบบโต้ตอบที่ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจ และการส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ในระยะยาว จากการวิเคราะห์แนวคิดและติดตามผลการประยุกต์ใช้พบว่าการใช้แอปพลิเคชันช่วยยกระดับกระบวนการเรียนรู้ให้มีความทันสมัย ส่งเสริมผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และเอื้อต่อการนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างมั่นใจ อย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดที่ควรพิจารณาคือต้นทุน เนื่องจากแอปพลิเคชันบางประเภทยังมีราคาค่อนข้างสูง ซึ่งอาจเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงของผู้เรียนบางกลุ่ม

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน; การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ; การประยุกต์ใช้เทคโนโลยี; คำศัพท์และสำนวน

Received:19/09/2568, Revised:14/10/2568, Accepted:15/10/2568

Abstract

This article aims to 1) examine the role of mobile applications in promoting English vocabulary learning, 2) analyze the advantages and limitations of using applications as learning tools in comparison with traditional rote memorization, and 3) discuss future directions for applying digital technology in English language learning.

The integration of applications into the course EBC23067: English Vocabulary and Expressions for Communication represented a promising approach to enhance the learning of English vocabulary and expressions for effective communication. Various practices were applied, such as assigning students to use Quizlet to study vocabulary in advance, employing Kahoot!, Blooket, Cake, TED Talks, BBC Learning English, and Quizizz for lesson review and formative assessment in the classroom, and using Google Forms as a platform for post-lesson knowledge assessment. In addition, students were encouraged to use Duolingo for practicing vocabulary and expressions outside of class time.

The results of integrating applications into the course EBC23067 highlighted several strengths, including convenient accessibility that allowed learners to study anytime and anywhere, high levels of engagement through interactive features that stimulated motivation, and the promotion of long-term vocabulary retention. Analysis of the concept and application outcomes revealed that the use of applications modernizes the learning process, enhances learning outcomes, and supports learners in confidently applying knowledge in real-life situations. However, one limitation to consider is cost, since some applications were relatively expensive, which may hinder access for certain groups of learners.

Keywords: Applications; English language Learning; Technology Integration; Vocabulary and Expressions

1. บทนำ

ในยุคดิจิทัล เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยเฉพาะในด้านการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ ซึ่งต้องอาศัยการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องและการเชื่อมโยงกับการใช้งานจริง โทรศัพท์มือถือจึงมิได้จำกัดบทบาทอยู่เพียงแค่เครื่องมือสื่อสารอีกต่อไป หากแต่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นสื่อกลางที่มีศักยภาพในการสนับสนุนการเรียนรู้ (Kukulski-Hulme, 2020: 271–289) การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งยังเอื้อต่อการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น เกม บทสนทนา

เสมือนจริง และแบบฝึกหัดเชิงโต้ตอบ (Godwin-Jones, 2017: 3–17) มีการให้ตัวอย่างการใช้คำศัพท์หรือสำนวนในประโยคต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจและการนำไปใช้ได้ถูกต้อง

ผลการศึกษาล่าสุดชี้ชัดว่า เทคโนโลยีดิจิทัลมีส่วนช่วยเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Stockwell, G. & Hubbard, P., 2013: 1-15) เสริมสร้างการจดจำคำศัพท์ในระยะยาว (Chen & Li, 2010: 341–364) และเอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคล (Burston, 2015: 4-20) ซึ่งล้วนเป็นข้อได้เปรียบเหนือวิธีการท่องจำแบบดั้งเดิมที่ขาดบริบทในการใช้งานจริง นอกจากนี้ แนวคิดการเรียนรู้ภาษาด้วยเทคโนโลยีเคลื่อนที่ (Mobile-Assisted Language Learning: MALL) ยังเป็นกรอบแนวคิดสำคัญที่สนับสนุนการพัฒนาทักษะทางภาษาในรูปแบบที่ยืดหยุ่น ความเป็นส่วนตัว และเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ตามความสนใจของตนเอง

บทความนี้ จึงมุ่งเน้นบทบาทในการใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์มือถือเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยวิเคราะห์ข้อดีและข้อจำกัดระหว่างการใช้แอปพลิเคชันเป็นสื่อการเรียนรู้ เทียบกับการให้ผู้เรียนท่องจำแบบดั้งเดิม รวมทั้งอภิปรายแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษในอนาคต เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

2. การเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านแอปพลิเคชัน

ภาษาอังกฤษถือเป็นภาษาสากลที่มีบทบาทสำคัญในด้านการศึกษา ธุรกิจ และการสื่อสารระหว่างประเทศ การมีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอและหลากหลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมความสามารถทางภาษา ทั้งนี้ Milton & Treffers-Daller, (2013: 112 - 126) ชี้ให้เห็นว่า ผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์ในระดับสูงมักประสบความสำเร็จในด้านวิชาการมากกว่า ผู้เรียนที่มีคลังคำศัพท์จำกัด อีกทั้งความรู้ด้านคำศัพท์ยังเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการอ่านและการเขียน ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความสามารถในการสอบและการสื่อสารในชีวิตประจำวัน จากข้อมูลของ Oxford English Dictionary (2005) ภาษาอังกฤษมีคำศัพท์ประมาณ 600,000 รายการ ซึ่งรวมถึงคำเก่า คำเฉพาะทาง และคำที่เลิกใช้งานแล้ว (Obsolete Words) อย่างไรก็ตาม คำศัพท์ที่ใช้สื่อสารในชีวิตประจำวันมีประมาณ 3,000 – 5,000 คำ (Active Vocabulary) ส่วนการสอบทางวิชาการ เช่น TOEFL, TOEIC หรือ IELTS จำเป็นต้องใช้คลังคำศัพท์อย่างน้อย 8,000 – 10,000 คำ เพื่อให้สามารถเข้าใจเนื้อหาและตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ที่ชัดเจนระหว่างความรู้ด้านคำศัพท์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การใช้ Interactive Applications ในการเรียนภาษาอังกฤษได้รับความสนใจเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา เนื่องจากเป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยีที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียนและสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีปฏิสัมพันธ์สูง งานวิจัยของ Zhao (2021, p. 689–698) ระบุว่า แอปพลิเคชันลักษณะนี้ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจภายในของผู้เรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีความน่าสนใจและลดความน่าเบื่อในชั้นเรียนภาษาอังกฤษ ขณะที่ Wang และ Vasquez (2020, p. 311–326) อธิบายว่า แอปพลิเคชันเชิงโต้ตอบมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษทั้งสี่ด้าน ได้แก่ การฟัง การพูด การอ่าน และการ

เขียน ผ่านกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมภาษา การสื่อสารแบบจำลองสถานการณ์ และการโต้ตอบแบบทันที ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนทักษะได้อย่างต่อเนื่องและสอดคล้องกับความต้องการของตนเอง แอปพลิเคชันประเภทดังกล่าวสามารถปรับระดับความยากง่ายของเนื้อหาและให้ผลป้อนกลับในทันที (Immediate Feedback) ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้แบบเฉพาะบุคคล (Personalized Learning) และเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ของผู้เรียนในภาพรวม

แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษ มีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเรียนรู้จากวิธีการดั้งเดิมไปสู่รูปแบบที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยเฉพาะแอปพลิเคชันที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) สามารถวิเคราะห์ระดับความสามารถของผู้เรียนและปรับเนื้อหาให้เหมาะสมเฉพาะบุคคล ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ตรงตามความต้องการของแต่ละบุคคล และเป็นการเรียนแบบอินเทอร์แอคทีฟ คือ มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ไม่ใช่การรับสารจากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งโดยไม่มีการตอบโต้

จากการวิเคราะห์เบื้องต้นพบว่า การเรียนคำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษที่มีการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ (Interactive Learning) มีข้อได้เปรียบเหนือกว่าการเรียนรู้แบบดั้งเดิม ดังนี้

- **ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงกับบริบทจริง** แอปพลิเคชันมีการสร้างสถานการณ์จำลองในรูปแบบต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง ทำให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ฝึกการใช้คำศัพท์ในสถานการณ์จริง ซึ่งช่วยให้เข้าใจความหมายของคำศัพท์ได้ดียิ่งขึ้น มากกว่าการเรียนรู้ผ่านทฤษฎีเพียงอย่างเดียว
- **ผู้เรียนได้รับการทบทวนซ้ำ** ผ่านกิจกรรมแบบมีปฏิสัมพันธ์ เช่น เกมหรือแบบฝึกหัด ที่มีการตอบโต้ระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน หรือผู้เรียนกับแอปพลิเคชันเอง ช่วยให้เกิดการทบทวนซ้ำ ทำให้ผู้เรียนมีความคุ้นเคยกับคำศัพท์ และจดจำคำศัพท์ได้ในระยะยาว
- **ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนและมีส่วนร่วมมากขึ้น** องค์ประกอบต่าง ๆ ของแอปพลิเคชันที่มีการอัปเดตรูปแบบใหม่ ๆ ตลอดเวลา การได้ตอบโต้ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกว่ามันมีส่วนร่วม ทำให้ผู้เรียนไม่รู้สึกเบื่อ

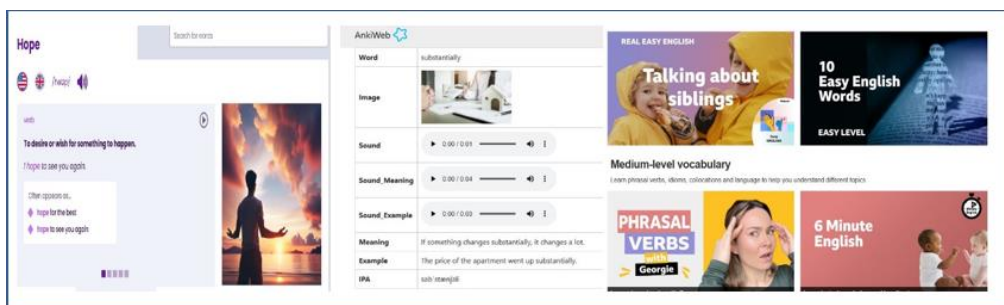
3. การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษ

การประยุกต์ใช้ แอปพลิเคชันสำหรับการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษได้รับความสนใจอย่างแพร่หลายในยุคดิจิทัล เนื่องจากเป็นเครื่องมือที่เอื้อต่อการเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ที่สะดวกและมีประสิทธิภาพ โดยแอปพลิเคชันเหล่านี้ช่วยให้ผู้เรียนฝึกฝนคำศัพท์และสำนวนในบริบทที่หลากหลายผ่านกิจกรรมเชิงโต้ตอบ เช่น เกมภาษา การเติมคำ และการทดสอบแบบเรียลไทม์ ซึ่งส่งเสริมทั้งความเข้าใจและการจดจำระยะยาว ทั้งนี้ Nation (2013: 67) เน้นว่าการเรียนรู้คำศัพท์ควรอยู่ในบริบทการใช้งานจริงเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำและการนำไปใช้ ขณะที่ Lin และ Lin (2019:404-425) พบว่าการใช้

แอปพลิเคชันมือถือเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนช่วยเพิ่มแรงจูงใจและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญ สะท้อนให้เห็นว่าแอปพลิเคชันการเรียนรู้ภาษาเป็นแนวทางที่สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกและการเรียนรู้

วิทวัส ขาวประเสริฐ และคณะ (2565: 1 - 10) ระบุว่าคำศัพท์และสำนวนถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญของการสื่อสารภาษาอังกฤษ ทั้งการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ธุรกิจ และการแลกเปลี่ยนระหว่างวัฒนธรรม การมีคลังคำศัพท์ที่เพียงพอและความเข้าใจในสำนวนที่ถูกต้อง จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถถ่ายทอดสารได้อย่างชัดเจนเป็นธรรมชาติ และสอดคล้องกับสถานการณ์ การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้คำศัพท์จึงเป็นแนวทางที่น่าสนใจโดยเฉพาะในรายวิชา EBC23067: English Vocabulary and Expressions for Communication ซึ่งมุ่งเน้นให้นักศึกษานำคำศัพท์และสำนวนไปใช้ในการทำงานและชีวิตจริงได้อย่างมั่นใจ

แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ภาษามีพัฒนาการขึ้นอย่างต่อเนื่อง จาก Generative AI ที่มีศักยภาพเพียงการสร้างข้อความออกมา อย่าง ChatGPT ก็ก้าวสู่ Agentic AI ที่มีการแปลงเสียงคนออกมาเป็นเสียงของเครื่อง การนำเอาแอปพลิเคชันต่าง ๆ มาใช้ในการเรียนภาษามีหลากหลายให้เลือกใช้ตามความเหมาะสม เช่น Duolingo, Quizlet, WordUp Vocabulary, Anki ได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับแนวทางการเรียนรู้แบบอินเทอร์แอคทีฟ โดยใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การเล่นเกม การทำแบบฝึกหัดเชิงโต้ตอบ และสถานการณ์จำลองที่เสมือนจริง ซึ่งช่วยส่งเสริมการจดจำในระยะยาว และเพิ่มแรงจูงใจในการเรียนรู้ (Godwin-Jones, 2017; Loewen et al., 2020: 3 - 17) นอกจากนี้ หลายแอปพลิเคชันยังช่วยปรับเนื้อหาให้เข้ากับระดับความสามารถของผู้เรียนแต่ละคน ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้เฉพาะบุคคลและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1 การปรับใช้แอปพลิเคชัน WordUp Vocabulary, Anki และ BBC learning English ในการสอน ศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษ

การใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการเรียนโดยใช้แอปพลิเคชันต่าง ๆ เป็นสื่อ ส่งผลเชิงบวกต่อกระบวนการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษในหลายมิติ ดังนี้

1. **ช่วยให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจและเพลิดเพลินไปกับการเรียน** แอปพลิเคชันที่ออกแบบมาในรูปแบบเกมหรือมีการแข่งขัน ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นและรู้สึกสนุกสนานไปกับการเรียนรู้

2. **ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำคำศัพท์** ด้วยการออกแบบกิจกรรมที่ทวนซ้ำคำศัพท์ในรูปแบบที่หลากหลาย แอปพลิเคชันช่วยส่งเสริมการทบทวนและฝึกความจำ ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้ในระยะยาว
3. **ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์** ลักษณะกิจกรรมแบบ Interactive ของแอปพลิเคชันช่วยกระตุ้นให้เกิดปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน หรือระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งเป็นการส่งเสริมการมีส่วนร่วมและพัฒนาทักษะทางสังคมไปพร้อมกัน
4. **ลดภาระการติดตามและประเมินผลการเรียนให้กับผู้สอน** แอปพลิเคชันสามารถช่วยบันทึกและรวบรวมสถิติการเรียนรู้ของผู้เรียน ทำให้ผู้สอนสามารถนำข้อมูลมาวิเคราะห์ความเข้าใจและความก้าวหน้าของผู้เรียนได้อย่างสะดวก
5. **ใช้ได้กับผู้เรียนในทุกระดับ** แอปพลิเคชันหลายตัวมีรายการให้เลือกใช้คำศัพท์ในระดับที่แตกต่างกันตามกรอบอ้างอิงของยุโรป (Common European Framework of Reference for Languages - CEFR) เช่น ระดับ B1, B2 หรือ C1 ทำให้ผู้สอนสามารถปรับการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียนแต่ละบุคคลได้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบรูปแบบแอปพลิเคชันที่ใช้ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน

	รูปแบบแอปพลิเคชันที่ใช้	เป้าหมาย
ก่อนเรียน	-Test your English Vocabulary (www.preply.com) -Oxford Online English (English Vocabulary Level Test) -http://test-english.com - มอบหมายให้นักศึกษาใช้ Quizlet ศึกษาคำศัพท์ก่อนเข้าเรียน	เพื่อใช้ในการประเมินระดับความรู้คำศัพท์ของผู้เรียนว่ามีความสามารถอยู่ในระดับใด (A1, B1, B2 หรือ C1)
ระหว่างเรียน	- Duolingo: แอปพลิเคชันที่ออกแบบการเรียนรู้ผ่านเกมและกิจกรรมเชิงโต้ตอบ ภายใต้แนวคิด “เรียนภาษาอย่างมีความสุข” ส่งเสริมการจดจำคำศัพท์ผ่านการมีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่อง - BBC Learning English – Vocabulary Section: มุ่งเน้นการเรียนรู้คำศัพท์จากข่าวและบทสนทนา ช่วยเสริมสร้างคลังคำศัพท์และเพิ่มพูนความเข้าใจด้านสังคม วัฒนธรรม และวิชาการ - Anki: ใช้ระบบการทบทวนแบบเว้นระยะ (Spaced Repetition System: SRS) เพื่อ	เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่สนุกสนานและหลากหลาย ตลอดจนดึงดูดความสนใจของผู้เรียนและเสริมสร้างการจดจำเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งมีระบบ e-Learning รายวิชา

	รูปแบบแอปพลิเคชันที่ใช้	เป้าหมาย
	เสริมสร้างการจดจำระยะยาว เหมาะสำหรับผู้เรียนระดับสูงที่ต้องการความต่อเนื่องในการฝึกฝน - WordUp Vocabulary: ใช้สื่อจากภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ TED Talks และข่าวจริง แสดงตัวอย่างการใช้คำศัพท์ พร้อมระบบประเมินระดับ และแนะนำคำใหม่ที่เหมาะสมกับผู้เรียน - Kahoot!: เกมตอบคำถามแบบเรียลไทม์ที่ให้ผู้เรียนสะสมคะแนนจากความถูกต้องและความรวดเร็ว สร้างบรรยากาศการแข่งขันเพื่อเพิ่มแรงจูงใจ - Blooket: เกมแบบทดสอบที่มีความหลากหลายเหมาะสำหรับการฝึกคำศัพท์ ไวยากรณ์ และทบทวนบทเรียน โดยอาศัยการแข่งขันเป็นแรงกระตุ้น - Quizizz: แบบทดสอบสั้นที่ออกแบบให้มีความท้าทายและความสนุก ใช้ในการฝึกคำศัพท์ ไวยากรณ์ และสำนวนในหลายรูปแบบ - CAKE: แอปพลิเคชันเสริมทักษะภาษาอังกฤษผ่านคลิปวิดีโอ ทั้งภาพยนตร์ รายการทีวี และจากยูทูบ โดยมีโจทย์ท้าทายให้ทำตาม และมีแบบทดสอบสั้น ๆ เพื่อทบทวนความเข้าใจ	เพื่อสนับสนุนการทบทวนบทเรียนหรือชดเชยในกรณีที่ผู้เรียนไม่ทันเนื้อหาระหว่างการสอน
หลังเรียน	- google forms - http://test-english.com - http://revisionsuccess.com	เพื่อประเมินความรู้และความเข้าใจของผู้เรียนต่อเนื้อหาบทเรียน

4. ประสิทธิภาพของการใช้แอปพลิเคชันในการเรียนการสอนคำศัพท์

การเรียนรู้ภาษาอังกฤษควรเริ่มต้นจากการเสริมสร้างความรู้พื้นฐานและความเข้าใจในการใช้คำศัพท์ เนื่องจากเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสื่อสาร หากผู้เรียนขาดคลังคำศัพท์ที่เพียงพอ การสื่อสารก็อาจไม่มีประสิทธิภาพ แม้จะมีความเข้าใจในโครงสร้างหรือไวยากรณ์ก็ตาม สอดคล้องกับแนวคิดของ สุกัศตรา วิชิระเจริญวงศ์ (2561: 79 – 98) ที่ระบุว่า คำศัพท์เป็นแกนของการสื่อสาร ซึ่งผู้เรียนจำเป็นต้องมีพื้นฐานนี้เพื่อสร้างความเข้าใจและสื่อสารได้อย่างเหมาะสม เช่นเดียวกับที่ ปัญจลักษณ์ ถวาย (2556: 1 – 10) ได้ย้่าว่า การ

เรียนรู้ภาษาต่างประเทศต้องเริ่มจากการสะสมคลังคำศัพท์ มิฉะนั้น ผู้เรียนจะไม่สามารถถ่ายทอดความคิดได้อย่างครบถ้วน

ที่ผ่านมา แนวทางการสอนคำศัพท์ในห้องเรียนมักเน้นการท่องจำและการแปลความหมาย ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดการจดจำในระยะสั้นและขาดความสามารถในการนำไปใช้จริง เพื่อยกระดับประสิทธิภาพการเรียนรู้ จึงจำเป็นต้องมีการปรับแนวทางการสอนโดยบูรณาการเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น แอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าช่วยพัฒนาการจดจำและการใช้คำศัพท์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะในบริบทของผู้เรียนภาษาอังกฤษเป็นภาษาต่างประเทศ (EFL)

แอปพลิเคชันยอดนิยมอย่าง Duolingo, Kahoot!, Blooket, CAKE และ Quizizz มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาความรู้คำศัพท์ ทั้งในด้านการรับรู้ (Receptive Vocabulary Knowledge) และการผลิต (Productive Vocabulary Knowledge) โดยเฉพาะในกลุ่มผู้เรียนที่มีแรงจูงใจสูง จะสามารถพัฒนาทักษะทางภาษาได้ดี จากการศึกษาของ Al-Jarf (2022: 22 – 34) พบว่าแอปพลิเคชันที่มีฟังก์ชันเกมและแบบฝึกหัดแบบโต้ตอบช่วยเพิ่มความสามารถในการจดจำคำศัพท์ในระยะยาวและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ได้อย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้ ในการศึกษาในระดับอุดมศึกษาในประเทศไทย การพัฒนาแอปพลิเคชันที่มีฟีเจอร์แบบโต้ตอบ เช่น แฟลชการ์ด แบบทดสอบ และแบบฝึกหัดสะกดคำ ได้รับการยืนยันว่าช่วยสร้างกิจกรรมที่น่าสนใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน ซึ่งส่งผลเชิงบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

อย่างไรก็ตาม การนำแอปพลิเคชันมาใช้ควรมีการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อให้เกิดผลลัพธ์สูงสุด

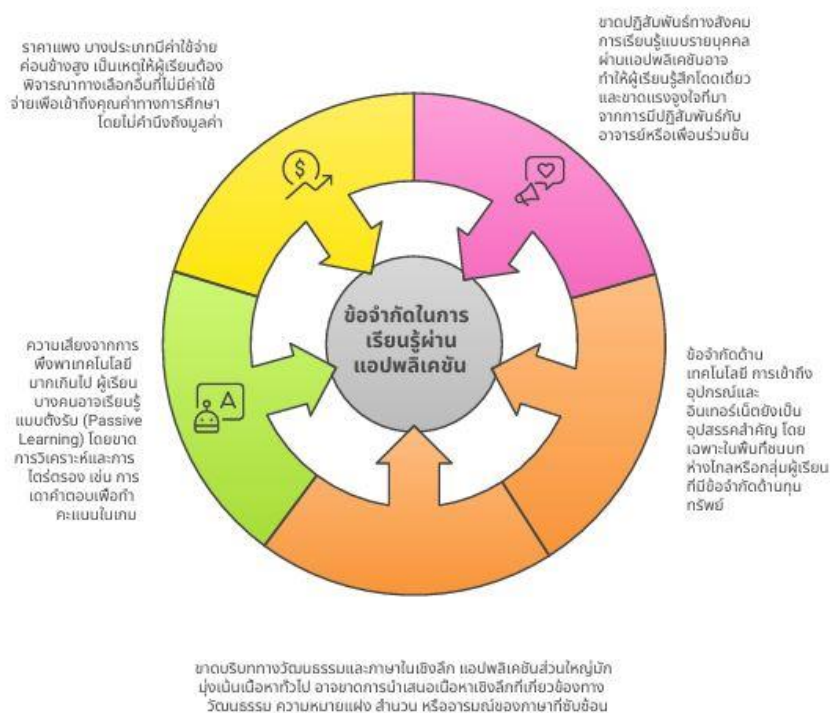
5. ข้อดีและข้อจำกัดของการประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษได้รับการยอมรับว่าเป็นแนวทางที่เหมาะสมในการส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านฟังก์ชันเชิงโต้ตอบ (Interactive Functions) ที่สนับสนุนการปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาอย่างต่อเนื่อง Kerimbayev, N. (2023: 61) การเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันมีข้อดีหลายประการ ได้แก่ 1) ความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ โดยผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาได้ทุกที่ทุกเวลา และปรับแผนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับจังหวะและความสนใจของตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Student-centered Approach) 2) การจดจำในระยะยาว แอปพลิเคชันจำนวนมาก เช่น Duolingo ใช้กลยุทธ์ Spaced Repetition และ Gamification ซึ่งช่วยเสริมแรงจูงใจและเพิ่มประสิทธิภาพในการจดจำเนื้อหา 3) การมีปฏิสัมพันธ์สูง สื่อประกอบ เช่น เกม เสียงพูด วิดีโอ และแบบฝึกหัดเชิงโต้ตอบ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ที่หลากหลายและลึกซึ้งกว่าการอ่านซ้ำแบบเดิม 4) การประเมินผลและติดตามความก้าวหน้า แอปพลิเคชันสมัยใหม่ เช่น Duolingo และ Kahoot! มีระบบวัดผลอย่างเป็นระบบ เช่น การให้คะแนน กราฟความคืบหน้า และระบบเตือนความจำ ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นพัฒนาการของตนเองอย่างชัดเจน 5) ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วย

ตนเอง (Self-directed Learning) การเรียนผ่านแอปพลิเคชันสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถวางแผน เดินตามแผน ติดตามผล และควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเองได้ ส่งผลต่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Hadiyanto, H. (2024: 938))

แม้ว่าแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษจะมีข้อได้เปรียบหลายประการ แต่ยังคงมีข้อจำกัดที่ควรพิจารณา ได้แก่

ข้อจำกัดในการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชัน



ภาพที่ 2 กราฟแสดงถึงข้อจำกัดของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ภาษาอังกฤษ

แนวโน้มในอนาคตของการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนรู้ภาษาอังกฤษมีความหลากหลายและก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ได้แก่ 1) ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เช่น ChatGPT, Google Gemini, revisionsuccess.com และ Grammarly มีศักยภาพในการวิเคราะห์จุดแข็งและจุดอ่อนของผู้เรียน รวมถึงสามารถนำเสนอเนื้อหา แบบทดสอบ หรือคำแนะนำเฉพาะบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) เทคโนโลยีโลกเสมือน (VR/AR) การใช้เทคโนโลยีโลกเสมือนจริงที่จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถฝึกฝนทักษะทางภาษาในสถานการณ์จำลองที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง เช่น การสนทนาในร้านอาหาร สนามบิน หรือที่ทำงาน 3) แพลตฟอร์มการเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative Platforms) เช่น Tandem, Hello Talk, Zoom, Line หรือ Discord จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการสื่อสารจริงระหว่างผู้เรียน 4) การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) การบูรณาการจุดเด่นของการเรียนรู้ในชั้นเรียนแบบดั้งเดิม

เข้ากับเครื่องมือดิจิทัลจะเป็นแนวทางสำคัญในการเพิ่มประสิทธิภาพของการเรียนการสอนในอนาคต (Parmaxi, A., & Herodotou, C. (2019: 172-184))

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบข้อดีและข้อจำกัดระหว่างการใช้แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้กับการท่องจำแบบเดิม

ประเด็นเปรียบเทียบ	การใช้แอปพลิเคชันเป็นสื่อการเรียนรู้	การท่องจำแบบดั้งเดิม
ข้อดี	• มีความโต้ตอบ (Interactive) ผ่านเกม แบบฝึกหัด หรือสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งช่วยสร้างความสนุกสนานและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เรียน • การเรียนรู้แบบปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียน (Personalized Learning) โดยปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับระดับความสามารถและความต้องการเฉพาะบุคคล • การเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและทันสมัย เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้อย่างรอบด้าน • การติดตามความก้าวหน้าและผลการเรียนรู้แบบเรียลไทม์ ช่วยให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถประเมินผลและปรับปรุงการเรียนรู้ได้ทันที • ความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ โดยสามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลา	• ส่งเสริมทักษะความจำและวินัยในการเรียนรู้ของผู้เรียน • ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาเทคโนโลยีหรืออุปกรณ์เฉพาะ • เหมาะสำหรับเนื้อหาที่ต้องการการจดจำอย่างแม่นยำ เช่น คำศัพท์ สูตรคำนวณ หรือข้อเท็จจริง • ใช้ต้นทุนต่ำและไม่ก่อให้เกิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม
ข้อจำกัด	• จำเป็นต้องมีอุปกรณ์และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต เพื่อให้สามารถเข้าถึงสื่อการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง • อาจมีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม จากการใช้งานแอปพลิเคชันหรือการสมัครสมาชิก	• อาจก่อให้เกิดความน่าเบื่อและลดแรงจูงใจในการเรียนรู้ • มุ่งเน้นการท่องจำมากกว่าการทำความเข้าใจเชิงลึก

ประเด็น เปรียบเทียบ	การใช้แอปพลิเคชันเป็นสื่อการเรียนรู้	การท่องจำแบบดั้งเดิม
	● ผู้เรียนอาจสูญเสียสมาธิเนื่องจากสิ่งรบกวนจากอุปกรณ์ดิจิทัล ● ผู้เรียนจำเป็นต้องมีทักษะด้านเทคโนโลยี เพื่อให้สามารถใช้งานได้ประโยชน์สูงสุด	● ไม่สามารถประเมินผลหรือปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้เรียนได้อย่างทันท่วงที ● สิ้นเปลืองเวลาเมื่อปริมาณเนื้อหา มีจำนวนมาก

แม้ว่าวิธีการเรียนรู้แบบท่องจำจะยังคงมีประโยชน์ แต่การเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันมีศักยภาพสูงในการเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษในระยะยาว เนื่องจากมีความยืดหยุ่นสามารถเข้าถึงได้ง่าย และเนื้อหาปรับให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคนได้ เมื่อประกอบกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี จึงคาดการณ์ได้ว่าการใช้ แอปพลิเคชันและเครื่องมือดิจิทัลจะมีบทบาทสำคัญยิ่งขึ้นในการพัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษทั้งในระดับบุคคลและระบบการศึกษาโดยรวม

6. การบูรณาการแอปพลิเคชันเข้ากับการเรียนการสอนในรายวิชา EBC23067 คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสาร

การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชา EBC23067: English Vocabulary and Expressions for Communication ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาคำศัพท์สำนวน และทักษะการใช้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ สำคัญในบทเรียนจะเกี่ยวข้องกับงานอาชีพต่าง ๆ ซึ่งแอปพลิเคชันมีบทบาทสำคัญในการยกระดับศักยภาพการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบ แอปพลิเคชันที่มีฟังก์ชันการเรียนรู้แบบโต้ตอบ (Interactive Learning) ช่วยให้นักศึกษาฝึกฝนคำศัพท์ผ่านกิจกรรมที่ออกแบบตามหลักจิตวิทยาการเรียนรู้ เช่น เกมและแบบฝึกหัดเชิงโต้ตอบต่าง ๆ ที่ใช้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในการปรับเนื้อหาให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน ทำให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีระบบ และเป็นเสมือน "เครื่องมืออัจฉริยะ" ที่เพิ่มศักยภาพของผู้เรียนให้ก้าวข้ามขีดจำกัดทางภาษา ตั้งแต่ช่วยเสริมสร้างคลังคำศัพท์และสำนวนจนถึงการปรับปรุงความถูกต้องทางไวยากรณ์ (Chen, C. M., & Liu, C. Y. (2019: 195-216))

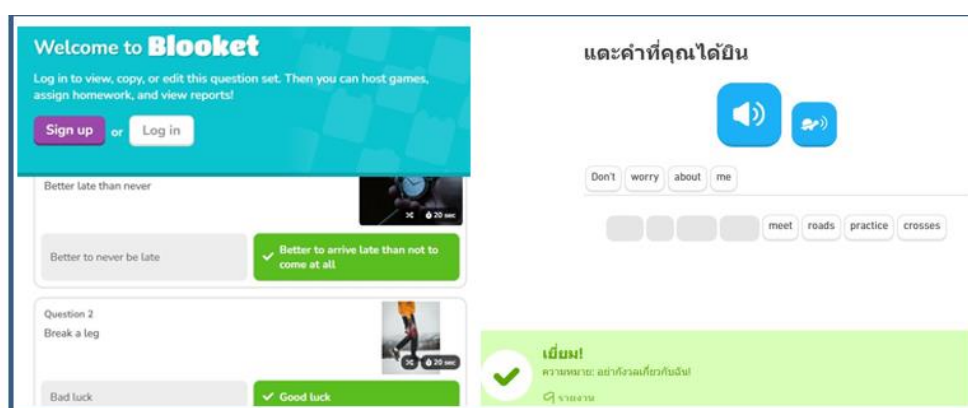
นอกจากนี้ การบูรณาการแอปพลิเคชันยังครอบคลุมการพัฒนาทักษะการสื่อสารในมิติอื่น ๆ เช่นการใช้ BBC Learning English และ TED Talks ซึ่งนำเสนอเนื้อหาผ่านวิดีโอและพอดแคสต์จากสถานการณ์จริง ช่วยเสริมทักษะการฟังและการออกเสียงอย่างเป็นธรรมชาติ ขณะเดียวกัน แอปพลิเคชัน ELSA Speak ซึ่งมีระบบตรวจจับเสียงพูด (Speech Recognition) ก็เป็นเครื่องมือสำคัญที่เอื้อต่อการฝึกออกเสียงให้แม่นยำตามมาตรฐานสากล (Ehsani, F., & Knodt, E. (1998: 45-60))

การนำเอาแอปพลิเคชันมาใช้ในรายวิชา EBC23067 ไม่เพียงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังสอดคล้องกับแนวคิดแบบ Active Learning ที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของผู้เรียน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่หลากหลายทั้งในและต่างประเทศ ส่งผลให้การเรียนรู้มีความครอบคลุม และทันสมัย

แนวทางการบูรณาการแอปพลิเคชันกับรายวิชา EBC23067 สามารถดำเนินการได้หลากหลายรูปแบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้คำศัพท์และสำนวนภาษาอังกฤษอย่างเป็นระบบ เช่น

- **ก่อนเรียน** มอบหมายให้นักศึกษาใช้ Quizlet เพื่อศึกษาคำศัพท์ล่วงหน้าก่อนเข้าชั้นเรียน
- **ระหว่างเรียน** ใช้แอปพลิเคชัน Kahoot!, Blooket, CAKE และ Quizizz ในการทบทวนบทเรียนและประเมินผลแบบFormative Assessment ภายในห้องเรียนเพื่อสร้างความหลากหลายของกิจกรรมและกระตุ้นการมีส่วนร่วม
- **หลังเรียน** ประยุกต์ใช้ Google form หรือ revisionsuccess.com เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการทดสอบความรู้ ความเข้าใจหลังบทเรียน
- **นอกเวลาเรียน** แนะนำให้นักศึกษาใช้ Duolingo สำหรับการฝึกฝนคำศัพท์และสำนวนเพิ่มเติม

การดำเนินกิจกรรมเหล่านี้จะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบต่อเนื่องทั้งในและนอกชั้นเรียน เพิ่มแรงจูงใจ และพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษในทุกมิติ



ภาพที่ 3 การปรับใช้แอปพลิเคชัน Blooket, Duolingo ในการสอนศัพท์ สำนวนและการออกเสียง

การประยุกต์ใช้แอปพลิเคชันในการจัดการเรียนการสอนไม่เพียงแต่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้เท่านั้น แต่ยังส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ให้ผ่อนคลาย ส่งผลให้ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนภาษาอังกฤษ การบูรณาการแอปพลิเคชันช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีความมั่นใจในการใช้ภาษามากขึ้น นอกจากนี้ ยังช่วยให้

ผู้เรียนสามารถจดจำคำศัพท์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้ห้องเรียนกลายเป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ เอื้อต่อการพัฒนาทักษะทางภาษาอย่างยั่งยืน

7. สรุป

จากการศึกษาพบว่า การใช้แอปพลิเคชันในการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นแนวทางที่มีศักยภาพสูงในการส่งเสริมการจดจำและการนำคำศัพท์ไปใช้อย่างเหมาะสม แอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยม เช่น Duolingo, Kahoot!, Blooket และ Quizizz มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมเชิงโต้ตอบที่สนุกสนาน ช่วยกระตุ้นแรงจูงใจได้ ดีกว่าการท่องจำเพียงอย่างเดียว การประยุกต์ใช้โทรศัพท์มือถือเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ผ่านแอปพลิเคชันต่าง ๆ จึงถือเป็นแนวทางที่มีคุณภาพในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ ทั้งในด้านความเข้าใจ การจดจำ และการนำไปใช้ในชีวิตจริงได้อย่างเป็นธรรมชาติ และสนุกสนานเพลิดเพลิน

8. บรรณานุกรม

- ปัญญาลักษณ์ ถวาย. (2556). การศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประถมสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาที่เรียนโดยใช้แบบฝึกกิจกรรมเพิ่มพูนคำศัพท์ร่วมกับการอ่าน. วารสารวิจัย มสธ, ปีที่ 10 ฉบับที่ 2 ประจำเดือนเมษายน – สิงหาคม, หน้า 55 – 72.
- วิทวัส ขาวประเสริฐ และคณะ. (2565). การพัฒนาการจดจำคำศัพท์ภาษาอังกฤษ โดยใช้แอปพลิเคชันQuizlet ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา มัธยมศึกษาสกลนคร. วารสารครุศาสตร์ ปีที่ 50 ฉบับที่ 3 ประจำเดือนกรกฎาคม - กันยายน, หน้า 1 – 10.
- สุพักตรา วิชิระเจริญวงศ์. (2561). กลวิธีการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษของผู้เรียนระดับอุดมศึกษา. วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร, ปีที่ 36 ฉบับที่ 3 ประจำเดือนพฤษภาคม – มิถุนายน, หน้า 35 – 46.
- Al-Jarf, R. (2022). The impact of mobile applications on EFL learners' vocabulary acquisition and motivation. International Journal of English Language Education, 10(1), p.22–34.
- Burston, J. (2015). Twenty years of MALL project implementation: A meta-analysis of learning outcomes. ReCALL, 27(1), p.4-20. Retrieved from <https://doi.org/10.1017/S0958344014000159>, Accessed on 14th June 2025

- Chen, C.-M., & Li, Y.-L. (2010). Personalised context-aware ubiquitous learning system for supporting effective English vocabulary learning. **Interactive Learning Environments**, 18(4), p.341–364. Retrieved from <https://doi.org/10.1080/10494820802602329>, Accessed on 25th June 2025
- Chen, C. M., & Liu, C. Y. (2019). **Effects of a mobile game-based English vocabulary learning app on learners' perceptions and learning performance: A case study of Taiwanese EFL learners.** ReCALL (Cambridge University Press) Vol. 31, Issue 2, p. 195–216
- Ehsani, F., & Knodt, E. (1998). **Speech technology in computer-aided language learning: Strengths and limitations of a new CALL paradigm.** Language Learning & Technology Vol. 2, No. 1, p. 45–60
- Godwin-Jones, R. (2017). **Smartphones and language learning.** Language Learning & Technology, 21(2), p.3–17. Retrieved from <https://doi.org/10.125/44607>, Accessed on 29th June 2025
- Hadiyanto, H. (2024). **Application of student-centered learning in improving teaching English as a foreign language students' 21st-century skills performance.** Education Sciences, 14(9), 938. Retrieved from <https://doi.org/10.125/44607>, Accessed on 14th September 2025
- Kerimbayev, N., Umirzakova, Z., Shadiev, R. (2023). **A student-centered approach using modern technologies in distance learning: a systematic review of the literature.** *Smart Learn. Environ.* 10, (61). Retrieved from <https://slejournal.springeropen.com/articles/10.1186/s40561-023-00280-8>, Accessed on 14th October 2025
- Kukulska-Hulme, A., & Shield, L. (2020). **An overview of mobile assisted language learning: From content delivery to supported collaboration and interaction.** ReCALL, 20(3), p.271–289.
- Lin, C. H., & Lin, H. C. K. (2019). **Mobile-assisted ESL/EFL vocabulary learning: A systematic review and meta-analysis.** Computer Assisted Language Learning, 32(4), p.404–425.
- Loewen, S., Isbell, D. R., & Sporn, Z. (2020). **The effectiveness of app-based language instruction for developing receptive linguistic knowledge and oral communicative ability.** Foreign Language Annals, 53(2), 209–233. Retrieved from <https://doi.org/10.1111/flan.12451>, Accessed on 21st June 2025

- Milton, J., & Treffers-Daller, J. (2013). **Vocabulary size revisited: The link between vocabulary size and academic achievement.** *Applied Linguistics Review*, 4(1): 151–172.
- Nation, I. S. P. (2013). **Learning vocabulary in another language (2nd ed.).** Cambridge University Press.
- Oxford English Dictionary (2005). Oxford University Press.Oxford.
- Parmaxi, A. & Herodotou, C. (2023). **Virtual Reality in Language Learning: A systematic review and implications for research and practice.** *Interactive Learning Environments*, Vol. 31, Issue 1, pp. 172-184
- Stockwell, G., & Hubbard, P. (2013). **Some emerging principles for mobile-assisted language learning.** *Monterey Institute of International Studies*. p. 1-15
- Wang, S., & Vasquez, C. (2020). **Exploring the affordances of mobile-assisted language learning applications for developing speaking skills.** *ReCALL*, 32(3), p.311–326.
- Zhao, Y. (2021). **Interactive learning technologies and student engagement in EFLclassrooms.** *Journal of Language Teaching and Research*, 12(4), p. 689–698.