



การวิจัยด้านการสอนภาษาไทยสำหรับชาว ต่างประเทศโดยใช้ Gamification

รองศาสตราจารย์ ดร. โกวิทย์ พิมพวง

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

13 สิงหาคม 2568





1. ผลงาน/บทความวิจัย

- ผลงานหรือบทความวิจัย คือ การนำเสนอผลการศึกษาวิจัยเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือประเด็นใดประเด็นหนึ่ง (ตามรูปแบบการเขียนที่กำหนดให้)
 - เน้นระเบียบวิธีการศึกษาเพื่อให้ได้มาซึ่งผลวิจัย
- 



ส่วนประกอบของผลงาน/บทความวิจัย

ผลงาน /บทความวิจัย

ชื่อเรื่อง

บทคัดย่อ

เนื้อเรื่อง

ส่วนนำ (ความเป็นมาและความสำคัญ)

ส่วนเนื้อความ (วิธีดำเนินวิจัยฯ)

ส่วนสรุป (ผลวิจัย อภิปรายผล ข้อเสนอแนะ)

รายการอ้างอิง

ภาคผนวก





ขั้นตอนของการเขียนผลงาน / บทความวิจัย

1. เลือกหัวข้อเรื่อง
 2. สำรวจข้อมูลและเข้าถึงแหล่งข้อมูล
 3. ออกแบบโครงเรื่อง
 4. รวบรวมข้อมูล
 5. เรียบเรียงวิเคราะห์เนื้อหาและอ้างอิง
 6. เขียนเอกสารอ้างอิง/บรรณานุกรม
- 



1) เลือกหัวข้อเรื่อง

มีหลักพิจารณา ดังนี้

1. เขียนบนพื้นฐานความรู้ที่ตนมี
 2. กำลังเป็นที่สนใจ/กระแสของผู้อ่าน
 3. มีความเป็นไปได้ มีแหล่งข้อมูลศึกษา
 4. ต้องกำหนดขอบเขตเนื้อหาเรื่องได้
 5. มีประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติ
- 



2) ตำรวจข้อมูลและแหล่งข้อมูล

- ☐ ประเภทข้อมูล ได้แก่ สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อโสตทัศน์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์และสื่อบุคคล
 - ☐ แหล่งข้อมูล ได้แก่ ขั้้นปฐมภูมิและขั้้นทุติยภูมิ
 - ☐ ลักษณะข้อมูล ได้แก่ ข้อมูลเนื้อความ ข้อมูลภาพ และข้อมูลตัวเลข ฯลฯ
 - ☐ แหล่งบริการข้อมูล ได้แก่ ห้องสมุด แหล่งสารสนเทศต่างๆ ฯลฯ
- 



3) ออกแบบโครงเรื่อง

- ☐ ประเด็นหลัก-ย่อย
 - ☐ ประเด็นหลัก-ย่อยอยู่ในขอบเขตของชื่อเรื่อง
 - ☐ เฉพาะประเด็นหลักควรมีน้ำหนักใกล้เคียงกัน
 - ☐ ยึดตามรูปแบบของการเขียนงานวิจัย/บทความ
 - ☐ มีสาระสำคัญครบถ้วนครอบคลุมขอบเขตชื่อเรื่อง
 - ☐ สาระสำคัญถูกต้องและสะท้อนเอกภาพ
- 

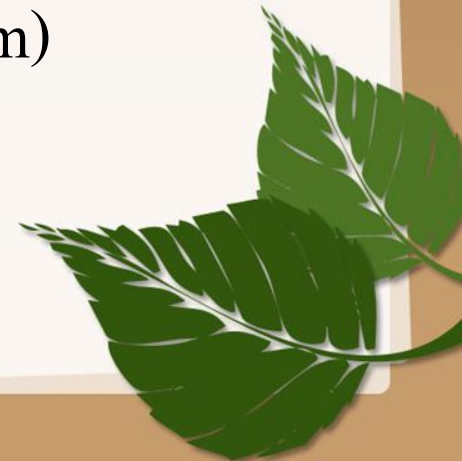


4) รวบรวมข้อมูล

- ☐ เริ่มด้วยการประเมินข้อมูลและแหล่งข้อมูล
 - ☐ บันทึกข้อมูลที่สำคัญและจำเป็น
 - ☐ จัด/แยกแยะข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่ตามประเด็นหลัก-ย่อยในโครงเรื่อง
 - ☐ หาข้อมูลเพิ่มเติม (กรณีข้อมูลไม่เพียงพอ)
 - ☐ บันทึกข้อมูลอ้างอิงไว้
- 



5) เรียบเรียง วิเคราะห์และอ้างอิง

- ☐ เรียบเรียง/วิเคราะห์เนื้อหาตามโครงเรื่อง
 - ☐ เขียนอ้างอิงที่มาจากข้อมูลให้ถูกต้อง
 - ☐ คำนึงถึงสาระัตถะ สัมพันธภาพ เอกภาพ และความสมบูรณ์ถูกต้อง
 - ☐ ใช้ภาษาวิชาการ/ทางการ
 - ☐ ควรกำกับด้วยศัพท์เฉพาะ (Technical Term)
 - ☐ ตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไข
 - ☐ เตรียมต้นฉบับ (เนื้อหาเรียบร้อยแล้ว)
- 



6) เอกสารอ้างอิง/บรรณานุกรม

- ☐ ยึดรูปแบบการเขียนตามสถาบันหรือวารสารกำหนด
 - ☐ เรียงเอกสารอ้างอิงภาษาไทยก่อนภาษาต่างประเทศ
 - ☐ เอกสารอ้างอิงภาษาไทยให้เรียงลำดับตาม ชื่อ นามสกุล
 - ☐ เอกสารภาษาอังกฤษ ให้เรียงลำดับตาม นามสกุล ชื่อ
 - ☐ เอกสารอ้างอิงจากสื่ออินเทอร์เน็ต ควรจัดไว้เป็นกลุ่ม
- 



ข้อแนะนำในการเขียนผลงาน/บทความวิจัย

ชื่อเรื่อง (Title)

- ☐ ควรแปลก ใหม่ โดดเด่น
 - ☐ ใช้ภาษาที่เป็นทางการ
 - ☐ สั้น กระชับ ชัดเจน
 - ☐ เหมาะกับยุคสมัย เข้ากับสถานการณ์
- 



ข้อแนะนำในการเขียนผลงาน/บทความวิจัย (ต่อ)

บทคัดย่อ (Abstract)

- ☐ กระชับความ (ตามข้อกำหนดของวารสาร)
 - ☐ เขียนเกริ่นนำสิ่งที่ศึกษา
 - ☐ สรุปผลที่ศึกษา/ค้นพบ
 - ☐ ระบุคำสำคัญ
- 



ข้อแนะนำในการเขียนผลงาน/บทความวิจัย (ต่อ)

บทนำหรือความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา (Introduction)

- ☐ ปูพื้นฐานข้อมูล
 - ☐ ปัญหาสำคัญคืออะไร
 - ☐ ระบุความสนใจในการศึกษาเรื่องนั้น ๆ
- 



ข้อแนะนำในการเขียนผลงาน/บทความวิจัย (ต่อ)

เนื้อหา (Body)

- ☐ เรียบเรียงให้ถูกต้องตามศาสตร์ ทฤษฎี หลักการ หลักเกณฑ์
 - ☐ เรียบเรียงให้มีสุนทรียะด้วยศิลปะการสื่อสาร เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจอย่างชัดเจน
 - ☐ มีเอกภาพ สัมพันธภาพ สารัตถภาพ ถูกต้อง
- 



ข้อแนะนำในการเขียนผลงาน/บทความวิจัย (ต่อ)

สรุป (Conclusion)

- ☐ ขมวดประเด็นสำคัญ ๆ
 - ☐ เรียบเรียงข้อสรุปขึ้นใหม่โดยใช้ภาษาของตนเอง
 - ☐ เฉพาะบทความวิจัยมีการอภิปรายและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อต่อยอดเรื่องนั้น
- 



ข้อแนะนำในการเขียนผลงาน/บทความวิจัย (ต่อ)

การอ้างอิง (Reference)

- ☐ ยึดรูปแบบตามที่วารสารกำหนด
 - ☐ เขียนให้ถูกต้องตามความเป็นจริง
 - ☐ ควรประเมินและเลือกข้อความที่จะนำมาอ้างอิงเพื่อ
เพิ่มน้ำหนักและความน่าเชื่อถือ
- 



ผลงาน/บทความวิจัยที่ดี

1. รูปแบบ เนื้อหา ภาษา ในการเขียนถูกต้อง
 2. สะท้อนความสามารถ ความเชี่ยวชาญของผู้เขียน
 3. คิดริเริ่ม วิเคราะห์ วิจัย ถูการผลิิตภาพ
 4. ขั้นตอน/กระบวนการวิจัยน่าเชื่อถือ
 5. มีความละเอียดรอบคอบในการนำเสนอผลวิจัย
 6. นำเสนอดี กระชับ ชัดเจนและตรวจสอบได้
 7. เป็นประโยชน์ต่อสังคมประเทศชาติ
 8. ไม่เป็นบทความวิจัยขึ้นหิ้ง
- 



2. การเรียนการสอนภาษาไทย สำหรับชาวต่างประเทศ





ลักษณะของวิธีการสอนมุ่งสัมฤทธิ์ผล

1. การเรียนการสอนเน้นตามตำรา
 2. กิจกรรมในห้องเรียนทำตามตำรา
 3. วัดผลโดยเน้นว่าผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้หรือไม่
 4. สื่อเสนอเป็นขั้นตอน
 5. สอนแบบแยกทักษะและบูรณาการ
 6. จัดกิจกรรมพิเศษนอกห้องเรียน
 7. สอนให้จบเนื้อหาตามตำรา
- 



คุณสมบัติของผู้สอน

1. ให้ความเป็นกันเองกับผู้เรียน
 2. ทนต่อเหตุการณ์บ้านเมือง สังคมและวัฒนธรรม
 3. สอนได้อย่างมีชีวิตชีวา กระตุ้นผู้เรียนอยู่เสมอ
 4. สร้างบรรยากาศและกิจกรรมในห้องเรียนที่น่าสนใจ
 5. พูดหรือเขียนสื่อสารอย่างชัดเจน
 6. ให้กำลังใจผู้เรียนอยู่เสมอ
- 



บรรยากาศของห้องเรียน

1. ผู้สอนและผู้เรียนมีความเป็นกันเอง
 2. สนุกสนาน ไม่เครียด
 3. ทุกคนยิ้มแย้มแจ่มใสและมีความสุขกับการเรียนการสอน
 4. มีกิจกรรมที่ทุกคนสามารถเข้าร่วมได้
 5. มีสื่อที่สอดคล้องกับบทเรียน น่าสนใจ และตื่นเต้น
 6. มีบทเรียนเป็นระบบดี เนื้อหาน่าติดตาม
 7. มีวิธีการสอนที่ดี ได้รับความสนใจ และผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
- 



เทคนิคการสอน

1. นูรณาการกับทักษะที่เหมาะสม ฟัง-พูด อ่าน-เขียน
 2. บทเรียนและวิธีนำเสนอให้ผู้เรียนเข้าใจง่าย
 3. เสริมสื่อที่ทันสมัยเพื่อให้บทเรียนน่าสนใจและจดจำง่าย
 4. คำและประโยคในบทเรียนต้องมีความหมาย
 5. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนฝึกหัดได้ทันทีและตลอดเวลา
- 



3. วิธีการสอนภาษาไทยสำหรับชาว ต่างประเทศเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์





วิธีการสอนภาษาไทยเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์

ในยุคดิจิทัลปัจจุบัน ควรคำนึงถึงวิธีการสอนใหม่ ๆ ดังนี้

3.1 การเรียนการสอนแบบดิจิทัลและสร้างสรรค์

(Digital and Innovative Learning and Teaching)

3.2 เน้นอุปกรณ์สัมผัสหน้าจอและหนังสือเรียนสร้างสรรค์เชิงนวัตกรรม

(Touch Screen Materials and Inno-creative Textbooks)

3.3 สถาบันเครือข่ายสำหรับการเรียนการสอนร่วมกัน

(Intellectual Networking and Joint Thai Learning & Teaching)





วิธีการสอนภาษาไทยเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์ (ต่อ)

3.4 การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมในระดับนานาชาติ

(Cross-cultural Communication through Inter-culture Diffusions)

3.5 การเรียนการสอนบนพื้นฐานพหุสังคมวัฒนธรรม

(Learning and Teaching Based on Multiculturalism)

3.6 โครงการแลกเปลี่ยนนักเรียนนานาชาติ

(International Student Exchange Programs)

3.7 ทักษะความรู้ อาชีพ และชีวิต

(Knowledge-career-life Skills)





วิธีการสอนภาษาไทยเชิงนวัตกรรมสร้างสรรค์ (ต่อ)

3.8 เครือข่ายการเรียนรู้การสอนเพื่อพัฒนาความรู้ตลอดชีวิต

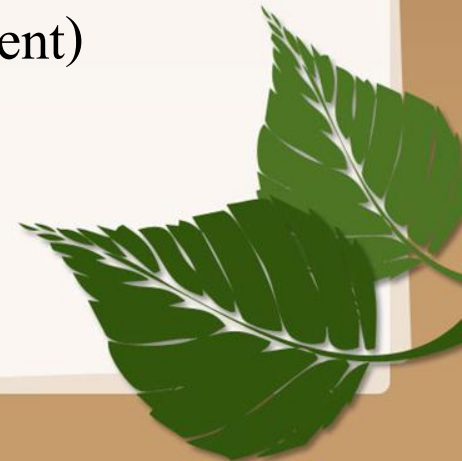
(Continuing & Thai Language Learning and Teaching Networking)

3.9 การเรียนการสอนโดยใช้เทคโนโลยีขั้นสูงในยุคดิจิทัล

(High Technology-based Learning & Teaching in the Digital Era)

3.10 ความรู้เชิงจริยธรรมกับการพัฒนาที่สมดุลในยุคดิจิทัล

(Buddhist Moral Knowledge & Balanced Development)



**4. การวิจัยด้านการสอนภาษาไทย
สำหรับชาวต่างประเทศ
โดยใช้ Gamification**



อะไรคือ Gamification ?

- Gamification คือการทำให้กิจกรรมมีลักษณะคล้ายเกม
 - เป็นการนำองค์ประกอบ เทคนิค หรือหลักการของเกมมาใช้ในกิจกรรมที่ที่ปกติแล้วไม่ใช่เกม
 - ตัวอย่างกิจกรรมที่มักใช้ Gamification เช่น การเรียน การทำงาน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้สึกรู้สึกสนุก มีแรงจูงใจ และมีส่วนร่วมมากขึ้น
- 



ข้อแตกต่างของ Game-based Learning และ Gamification

- Game-based Learning (GBL) และ Gamification เป็นการเรียนรู้ที่ใช้แนวคิดจากเกม แต่มีวัตถุประสงค์แตกต่างกัน
 - การใช้เกมเพื่อใช้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหาผ่านการเล่นเกม
 - แต่ Gamification เป็นการนำองค์ประกอบของเกม เช่น คะแนน รางวัล มาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมที่ไม่ใช่เกมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เข้าร่วมมีแรงจูงใจในการเรียนรู้มากขึ้น
- 

Game	Gamification
1.Before playing Learners have challenge and goal to be achieved before playing a game.	1.Before playing Learners have the goal to be achieved, and it is a significant challenge to them.
2.While playing Learners get rid of stress and realize the goal to be achieved in the time to come. They can escape from where they live, who they are and try to what they have never done. Besides, they can win a reward while playing a game.	2.While playing Learners have no stress while playing. In particular, playing can be done by individual or group through a new approach and knowledge. Motivation, reward and score are the important things while playing.
3.After playing Learners know that whatever they play is unreal not related to their life. It aims at the goal of fun. Thus, they want to play again after they have finished a game.	3.After playing Learners know that whatever they played is real; it is related to their life. Not only this, it also is fun for the learners. Thus, they want to play again and again.



ตัวอย่างงานวิจัยที่ใช้ Gamification ในการเรียนการสอน

LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network

ISSN: 2630-0672 (Print) | ISSN: 2672-9431 (Online)

Volume: 16, No: 2, July – December 2023



Language Institute, Thammasat University

<https://so04.tci-thaijo.org/index.php/LEARN/index>

Effectiveness of Learning English Words of Sanskrit Origin as Loanwords in Thai through WordWall Gamification

Kowit Pimpuang^{a,*}, Methawee Yuttapongtada^b

^a fhumkwp@ku.ac.th, Department of Thai Language, Faculty of Humanities, Kasetsart University, Thailand

^b fhummy@ku.ac.th, Department of Thai Language, Faculty of Humanities, Kasetsart University, Thailand

* Corresponding author, fhumkwp@ku.ac.th

The List of Selected English Words of Sanskrit Origin that are Loanwords in the Thai Language

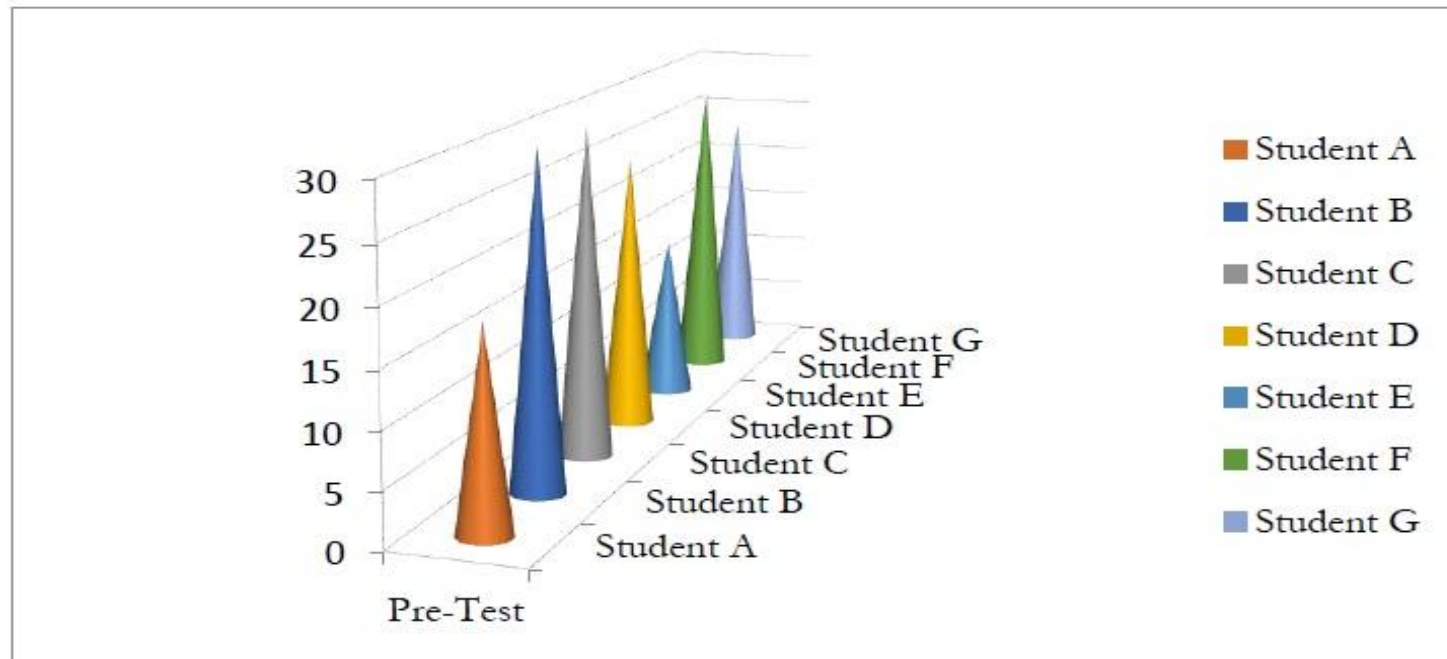
No.	(1) Original Sanskrit	(2) Derived English	(3) Thai Loanword	(4) Meaning
1.	ācārya	acharya	อาจารย์ (ʔa:- ca:n)	Teacher or master, professor
2.	ahimsā	ahimsa	อหิงสา (ʔa-hĩṅ- sāː)	Nonviolence, loving kindness to all beings
3.	amṛta	amrita	อมฤต (ʔa-má- ríṭ)	Immortality
4.	apsaras	apsaras	อัปสร (ʔap- sǎːn)	Celestial nymph
5.	ārya	aryan	อารยัน (ʔa:-rá- yan)	Noble or honorable people
6.	āsana	asana	อาสนะ (ʔāːt-sā- ná)	Seat
7.	āṭḍram	ashram	อาศรม (ʔa:- sǎm)	Residence of ascetics
8.	avatāra	avatar	อวตาร (ʔa-wá- ta:n)	Incarnation of God
9.	āyurveda	ayurveda	อายุรเวท (ʔa:-yú- rá-wéːt)	Ancient Hindu medical

10.	bhakti	bhakti	ภักติ (phák-di:)	Devotion to god
11.	brāhmaṇa	brahman	พราหมณ์ (pha:m)	Brahmin, member of the highest class in the Hindu religion
12.	buddha	buddha	พุทธ (phút)	Buddha, Supreme Buddha, Gotama Buddha or Sakyamuni
13.	cakra	chakra	จักร (cák)	Wheel, Circle
14.	deva	deva	เทพ (thé:p)	God, Celestial being
15.	devi	devi	เทวี (the:-wi:)	Wife of the king, Queen, Female god, nymph
16.	dharma	dharma	ธรรมะ (tham- má)	Teaching of Buddha,



Pre-test ผ่าน WordWall Gamification

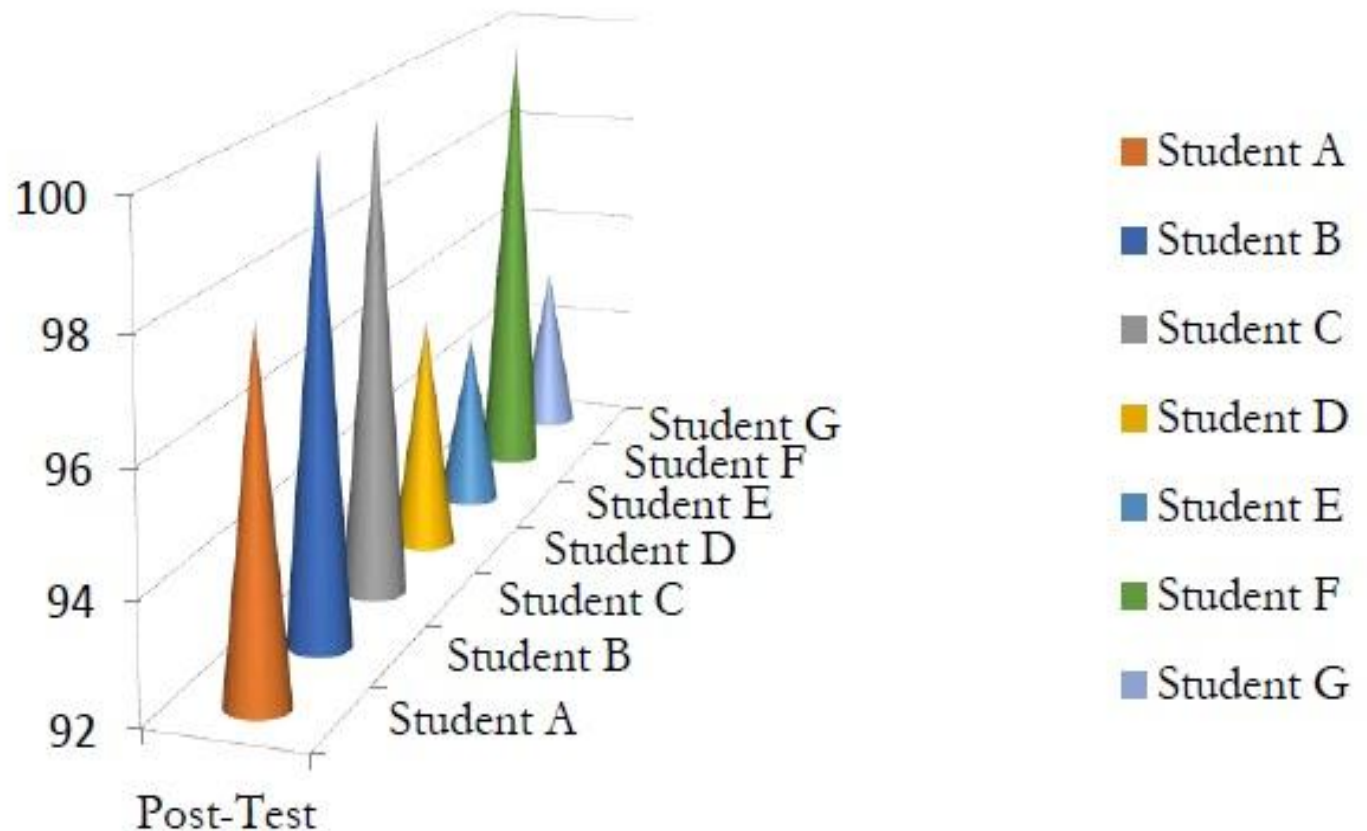
Pre-test Results



In the pre-test, there were 50 vocabulary items in the WordWall gamification and students had 20 minutes to complete it. In the pre-test, the results of which are shown in Figure 2, student A obtained a score of 18%; student B, 30%; student C, 30%; student D, 25%; student E, 15%; students F, 28%; and student G, 23%. These results of the pre-test indicated that the knowledge of students of English words of Sanskrit origin that are loanwords in the Thai language was at an unsatisfactory level.

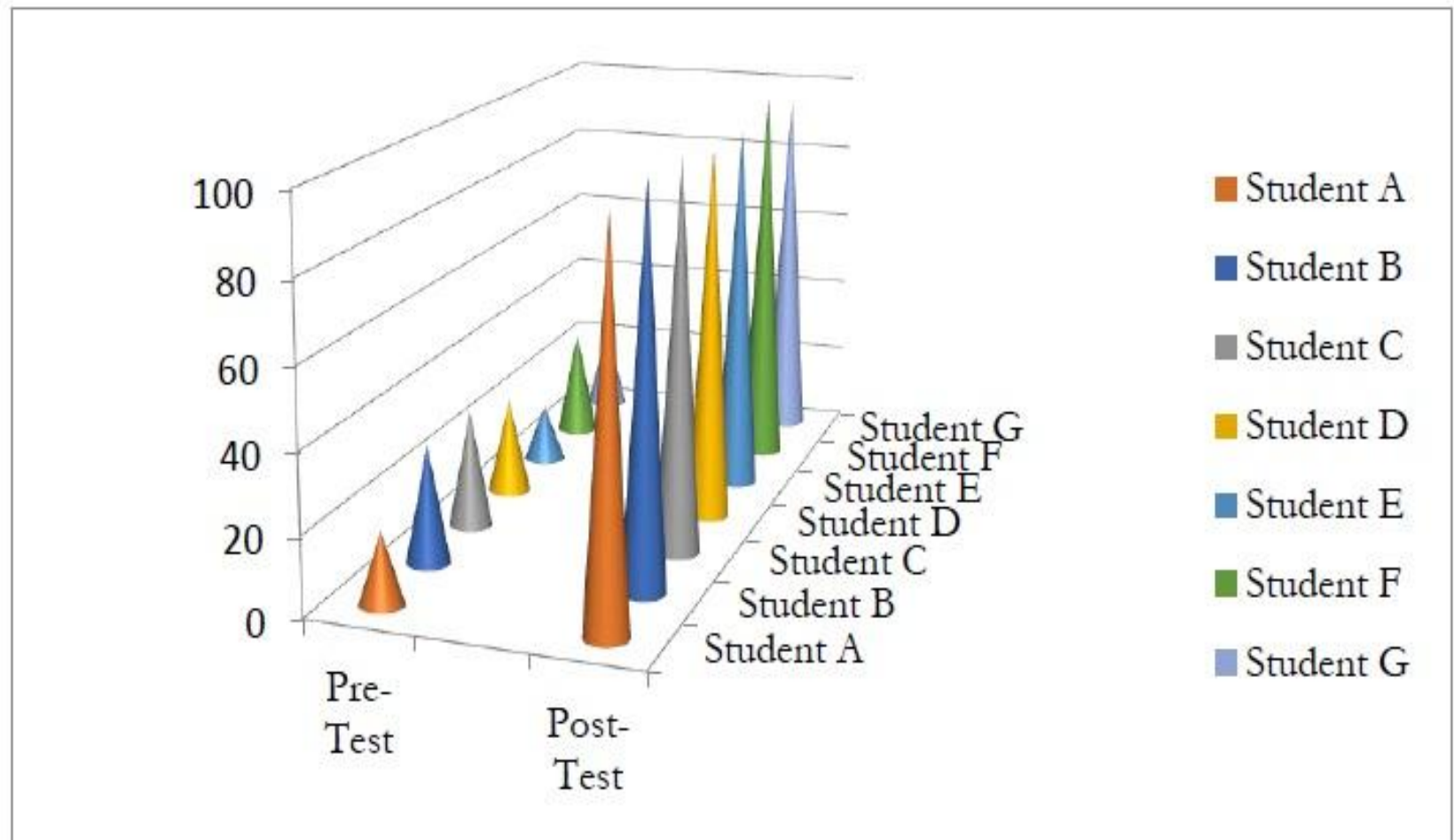
Post-test ผ่าน WordWall Gamification

Post-test Results



Effectiveness of Learning โดยใช้ WordWall Gamification

Effectiveness of Learning through WordWall Gamification





อีกตัวอย่างของงานวิจัยที่ใช้ Gamification ในการเรียนการสอน

ISSN 1799-2591

Theory and Practice in Language Studies, Vol. 12, No. 10, pp. 2143-2151, October 2022

DOI: <https://doi.org/10.17507/tpls.1210.22>

Solving Problems in Reading Buddhist Pali and Sanskrit Loanwords in Thai for Chinese Students at Kasetsart University

Kowit Pimpuang

Department of Thai Language, Faculty of Humanities, Kasetsart University, Thailand

Methawee Yuttapongtada

Department of Thai Language, Faculty of Humanities, Kasetsart University, Thailand

Population

The total population for this study consisted of 13 foreign students enrolled in the course number 01363132 Thai Reading II in the second semester of academic year 2021. They were third-year Chinese students in the Communicative Thai Language for Foreigners Program (CTLF), Kasetsart University

Sampling

Among the third-year Chinese students in the Communicative Thai Language for Foreigners Program (CTLF) at Kasetsart University, 5 students were selected by purposive sampling technique according to certain goals and criteria.

Methodology

1. Buddhist PL-SKT loanword reading exercises were prepared using several techniques which were suitable for the Chinese students.
2. Evaluations of the progress of the students in reading Buddhist PL-SKT loanwords were prepared.
3. Tests of Buddhist PL-SKT loanword reading were prepared.
4. Data regarding the progress in Buddhist PL-SKT loanword reading of the Chinese students were recorded continually.
5. Findings were written. Conclusions were drawn, and the research results were presented.

Data Collection and Analysis

The researchers collected data through three Buddhist PL-SKT loanword reading skill exercises and Buddhist PL-SKT loanword reading tests. The researchers compared the dissimilarities in the marks that each Chinese student obtained in each reading test.

Test ชุดที่ 1

Results of Buddhist PL-SKT Loanwords Reading Exercise (Set I)

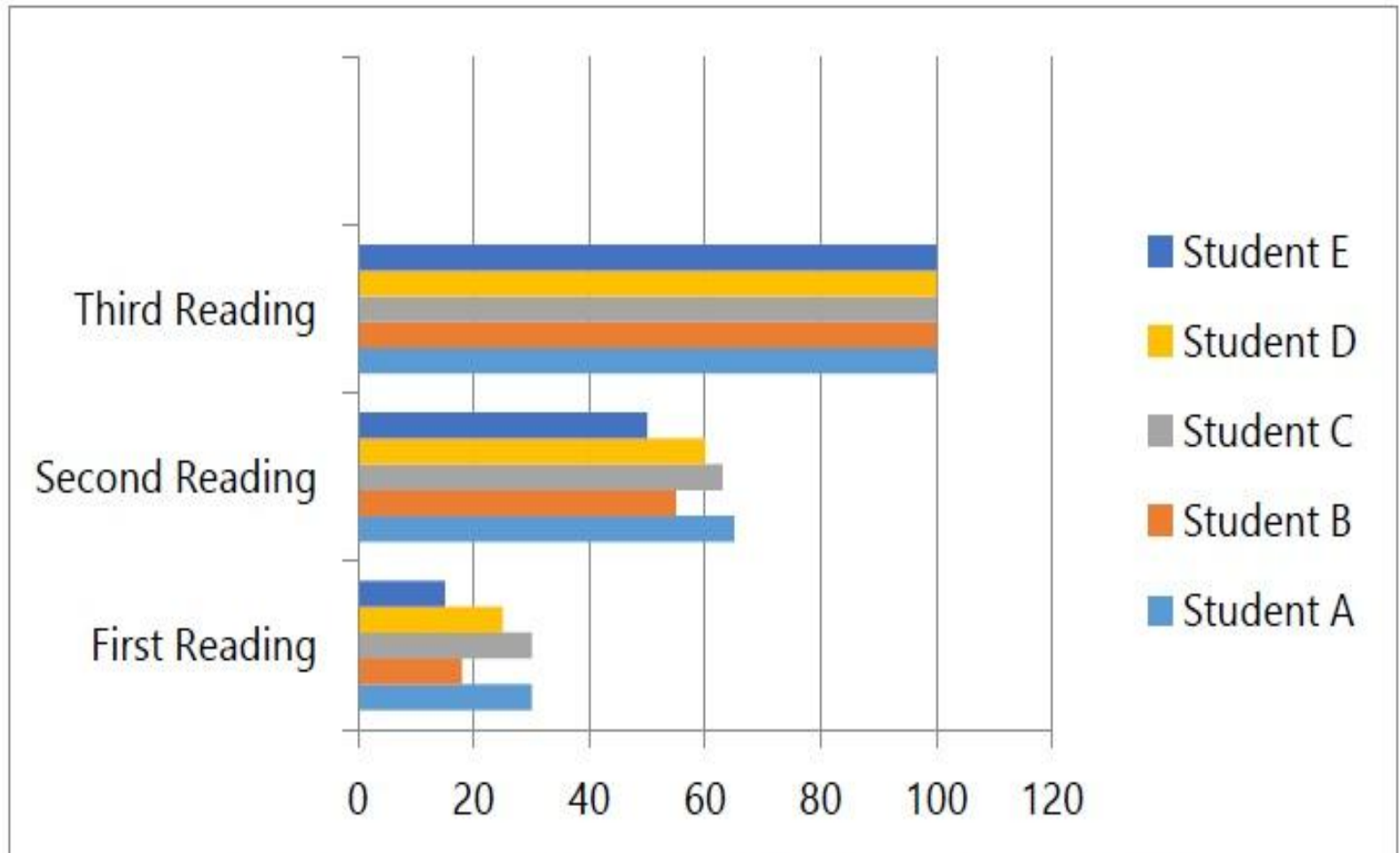


Figure 1: Results of Buddhist PL-SKT Loanwords Reading Exercise (Set I)

Test ชุดที่ 2

Results of Buddhist PL-SKT Loanwords Reading Exercise (Set II)

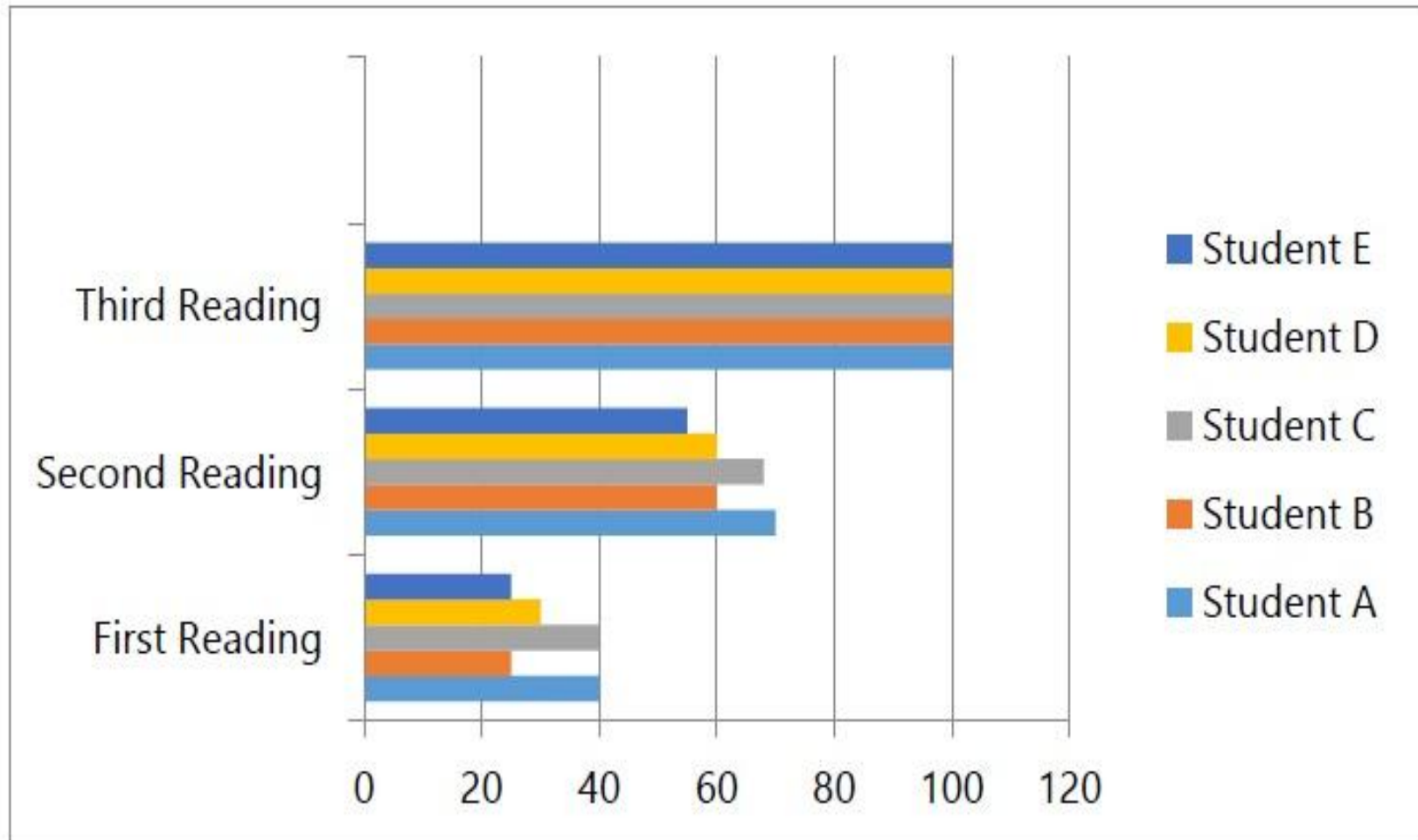


Figure 2: Results of Buddhist PL-SKT Loanwords Reading Exercise (Set II)

Test ชุดที่ 3

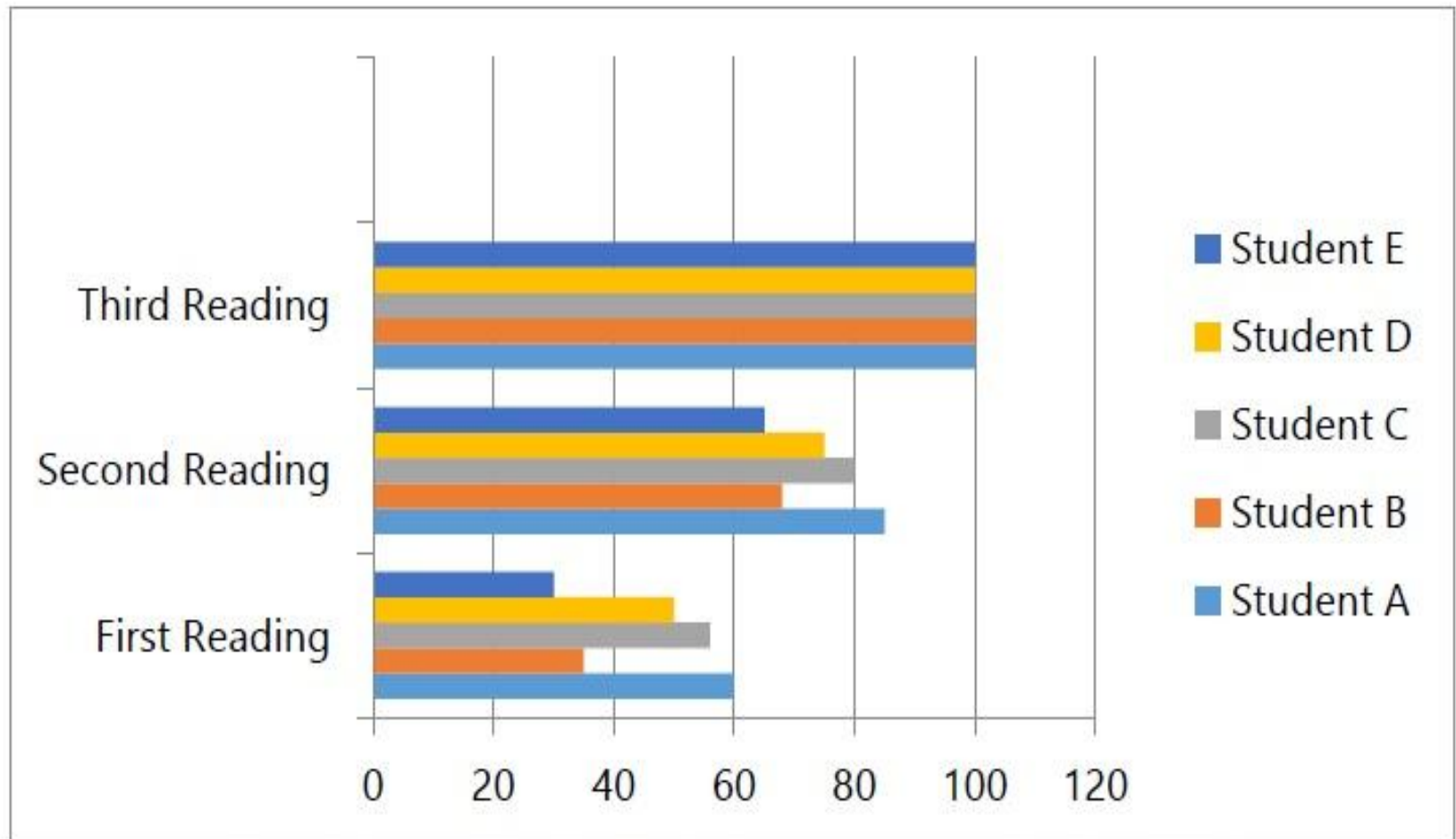


Figure 3: Results of Buddhist PL-SKT Loanwords Reading Exercise (Set III)

**5. ตัวอย่าง Gamification
เพื่อการสอนภาษาไทยสำหรับชาว
ต่างประเทศ**

Gamification เพื่อการสอนภาษาไทยเชิงนวัตกรรม สร้างสรรค์สำหรับชาวต่างประเทศ (ต่อ)

5.1 คำฟ้องความหมาย (1)

LINK: <https://wordwall.net/th/resource/94769421>



Gamification เพื่อการสอนภาษาไทยเชิงนวัตกรรม สร้างสรรค์สำหรับชาวต่างประเทศ (ต่อ)

5.2 คำฟ้องความหมาย (2)

LINK: <https://wordwall.net/th/resource/94767793>



Gamification เพื่อการสอนภาษาไทยเชิงนวัตกรรม สร้างสรรค์สำหรับชาวต่างประเทศ

5.3 เรียนภาษาร้อยมาลัย

LINK : <https://wordwall.net/th/resource/94765171>



Gamification เพื่อการสอนภาษาไทยเชิงนวัตกรรม สร้างสรรค์สำหรับชาวต่างประเทศ

5.4 ความสัมพันธ์เป็นฉันใด

LINK: <https://wordwall.net/th/resource/31598629>



ขอบคุณครับ

