

โฮ มินห์ ถาง: ผลของบทเรียนเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมต่อทักษะการพูดของนักศึกษาชาวเวียดนามในระดับปริญญาตรีที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในวิชาภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวและการบริการ (THE EFFECTS OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY LESSONS ON VIETNAMESE EFL UNDERGRADUATE STUDENTS' SPEAKING SKILLS IN ENGLISH FOR TOURISM AND HOSPITALITY) อาจารย์ที่ปรึกษา: อาจารย์ ดร.สุชสรพร ศุภเศรษฐ์เสรี, 284 หน้า.

คำสำคัญ: ความเป็นจริงเสริม (AR)/ แบบจำลองการยอมรับเทคโนโลยี (TAM)/ การรับรู้ของนักศึกษา/ ทักษะการพูด/ ภาษาอังกฤษเพื่อการท่องเที่ยวและการโรงแรม/ การเรียนรู้แบบเสมือนจริง

การศึกษานี้มุ่งวิเคราะห์ผลของเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) ต่อทักษะการพูดของนักศึกษาปริญญาตรีชาวเวียดนามที่เรียนภาษาอังกฤษในฐานะภาษาต่างประเทศในหลักสูตรภาษาอังกฤษสำหรับการท่องเที่ยวและการโรงแรม ณ มหาวิทยาลัยเศรษฐศาสตร์ นครโฮจิมินห์ ประเทศเวียดนาม งานวิจัยนี้มีพื้นฐานจากโมเดลการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM) และได้รับอิทธิพลจากแนวคิดคอนสตรัคติวิสต์ (Constructivism), คอนเนกติวิสต์ (Connectivism) และทฤษฎีการเรียนรู้แบบดื่มด่ำ (Immersive Learning) โดยศึกษาความพร้อม ความเต็มใจ และการยอมรับการเรียนรู้ที่ใช้ AR รวมถึงแนวทางทางการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการสื่อสารในบริบทวิชาชีพด้านการท่องเที่ยวและการโรงแรม

การศึกษานี้ใช้การวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed-Methods) โดยรวมการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ ในเชิงปริมาณ มีการใช้แบบสำรวจก่อนและหลังเรียน และแบบทดสอบการพูดก่อนและหลังเรียน ขณะที่ในเชิงคุณภาพ มีการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเชิงลึก (Focus Group) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักศึกษาปริญญาตรีชั้นปีที่ 2 และ 3 จำนวน 40 คน ซึ่งคัดเลือกด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) และความสะดวก (Convenience Sampling) แอปพลิเคชัน Halo AR ถูกนำมาใช้ในกิจกรรมการพูดก่อน ระหว่าง และหลังบทเรียนเป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์

ผลการวิจัยเชิงปริมาณพบว่าทักษะการพูดของนักศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียนอยู่ที่ 6.05 (SD = 0.67) และเพิ่มขึ้นเป็น 7.14 (SD = 0.74) หลังเรียน ($p < .001$) การพัฒนาเฉพาะด้านที่สังเกตได้ ได้แก่ ความคล่องแคล่ว (จาก $M = 5.58$ เป็น $M = 7.53$) การออกเสียง (จาก $M = 5.38$ เป็น $M = 7.18$) และการใช้ภาษาตามบริบท (จาก $M = 5.88$ เป็น $M = 7.58$) แบบสำรวจแสดงให้เห็นว่าความพร้อมและความเต็มใจของนักศึกษาในการใช้ AR เพิ่มขึ้น ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 3.8 เป็น 4.5 บนสเกล Likert 5 ระดับ ($p < .01$)

ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์กลุ่มได้ยืนยันผลการศึกษานี้ นักศึกษารายงานว่าองค์ประกอบที่สมจริงและโต้ตอบได้ของ AR ช่วยเพิ่มความมีส่วนร่วม แรงจูงใจ และความมั่นใจ พวกเขาชื่นชมความสมจริงและความเกี่ยวข้องของสถานการณ์ที่ช่วยให้ฝึกภาษาได้อย่างมีความหมายและอย่างสมจริง อย่างไรก็ตาม มีอุปสรรคบางประการ เช่น ความไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยี ปัญหาความเข้ากันได้ของอุปกรณ์ และการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ ภาระทางปัญญา (Cognitive Overload)

เป็นอีกหนึ่งความท้าทาย เนื่องจากนักศึกษาต้องจัดการทั้งการโต้ตอบกับเทคโนโลยีและการผลิตภาษา อย่างไรก็ตาม นักศึกษาได้พัฒนากลยุทธ์การปรับตัว เช่น การทำงานร่วมกันกับเพื่อน การเรียนรู้แบบกำกับตนเอง และการเพิ่มพูนทักษะดิจิทัลเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว

การศึกษานี้สรุปว่าเทคโนโลยี AR มีส่วนช่วยพัฒนาทักษะการพูดของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญโดยส่งเสริมการมีส่วนร่วมที่สูงขึ้นและความสามารถในการสื่อสารในบริบทที่สมจริง นอกจากนี้ยังเน้นถึงความจำเป็นในการผสมผสาน AR เข้ากับการออกแบบการสอนที่มีประสิทธิภาพเพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการศึกษามีข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติสำหรับการพัฒนาหลักสูตร การฝึกอบรมครู และการนำเทคโนโลยี AR มาใช้ในระดับอุดมศึกษาอย่างกว้างขวาง สุดท้าย งานวิจัยนี้ส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงแนวทางการสอนภาษาอังกฤษ โดยมุ่งเน้นไปที่สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความสมจริง ได้ตอบโต้ และใช้เทคโนโลยีเพื่อเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาในการสื่อสารอย่างมืออาชีพในอุตสาหกรรมที่เป็นสากล

สาขาวิชาภาษาต่างประเทศ
ปีการศึกษา 2567

ลายมือชื่อนักศึกษา _____
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา _____

HO MINH THANG: THE EFFECTS OF AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY
LESSONS ON VIETNAMESE EFL UNDERGRADUATE STUDENTS' SPEAKING SKILLS
IN ENGLISH FOR TOURISM AND HOSPITALITY. THESIS ADVISOR: SUKSAN
SUPPASETSEREE, Ph.D., 284 PP.

Keyword: Augmented Reality (AR)/ Technology Acceptance Model (TAM)/ student perceptions/ Speaking Skills/ English for Tourism and Hospitality/ immersive learning

This study investigates the effects of Augmented Reality (AR) technology on Vietnamese EFL undergraduate students' speaking skills in an English for Tourism and Hospitality course at the University of Economics Ho Chi Minh City, Vietnam. Grounded in the Technology Acceptance Model (TAM) and informed by constructivism, connectivism, and immersive learning theories, the research examines students' readiness, willingness, and acceptance of AR-enhanced learning, alongside the pedagogical implications for developing communicative competence in professional tourism and hospitality settings.

Employing a mixed-methods design, the study combined quantitative and qualitative data collection approaches. The quantitative phase involved pre- and post-surveys and speaking tests, while the qualitative phase incorporated focus group interviews. A purposive and convenience sampling method selected 40 second- and third-year undergraduate students. The Halo AR app was integrated into pre-, while-, and post-speaking activities over an eight-week period.


Quantitative findings revealed significant improvements in students' speaking skills. The mean pre-test score for speaking was 6.05 (SD = 0.67), which significantly increased to 7.14 (SD = 0.74) in the post-test ($p < .001$). Specific improvements were noted in fluency (from $M = 5.58$ to $M = 7.53$), pronunciation (from $M = 5.38$ to $M = 7.18$), and contextual language use (from $M = 5.88$ to $M = 7.58$). Pre- and post-surveys indicated an increase in students' readiness and willingness to adopt AR, with the mean score rising from 3.8 to 4.5 on a 5-point Likert scale ($p < .01$).

Qualitative data from focus group interviews reinforced these findings. Students reported that the immersive and interactive features of AR enhanced engagement, motivation, and confidence. They appreciated the realism and relevance of the scenarios, which facilitated meaningful and authentic language practice. However, challenges were also identified. Some students faced difficulties with technological unfamiliarity, device compatibility, and internet connectivity. Cognitive overload was another challenge, as students had to manage both technological interactions and

linguistic production. Nevertheless, participants developed adaptive strategies, such as peer collaboration, self-regulated learning, and enhancing digital literacy, to mitigate these issues.

The study concludes that AR technology significantly contributes to enhancing students' speaking skills by fostering higher engagement and communicative competence in authentic contexts. It also highlights the necessity of integrating AR with effective instructional design to optimize learning outcomes. These findings have practical implications for curriculum development, teacher training, and the broader adoption of AR technology in higher education. Ultimately, this research advocates for a paradigm shift in English language teaching, promoting immersive, interactive, and technology-enriched learning environments that better equip students for professional communication in globalized industries.

School of Foreign Languages
Academic Year 2024

Student's Signature  _____
Advisor's Signature _____