



JAE

VOL. 3, NO. 1, JANUARY-FEBRUARY 2025
ISSN: 2985-2307 (Online)



PANYAPAT
ปัญญาพัฒน์

JOURNAL OF APPLIED EDUCATION



Editor:

Asst. Prof. Dr. Prayoon Saengsai

For More Info:

<https://so16.tci-thaijo.org/index.php/JAE/index>

Journal of Applied Education ปีที่ 3 ฉบับที่ 1

JAE

ISSN: 2985-2307 (Online)

Journal of Applied Education Vol. 3 No. 1

Journal of Applied Education

3/1273 ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40000

โทร. 080-224-1454, 081-601-5934 อีเมล: j.applied.edu@gmail.com

เจ้าของ: ปัญญาพัฒน์ 3/1273 ตำบลเมืองเก่า อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น 40000

บรรณาธิการ:

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยูร แสงใส

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

กองบรรณาธิการ:

ศาสตราจารย์ ดร.กนกอร สมปราชญ์

มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

รองศาสตราจารย์ ดร.เพชรวิทย์ จันทร์ศิริสิริ

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

รองศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพล อัจฉรินทร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญา สะสอง

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

รองศาสตราจารย์ ดร.กชพร นานาผล

มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด

รองศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงษ์ ศรีวิชัย

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริยา คูหา

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สธิรพร เขาวนชัย

มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรี ฤกษ์แก้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุพิน ใจแก้ว

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ผู้จัดการวารสาร:

นางสาวศิโรรัตน์ ประศรี

กำหนดออกเผยแพร่วารสาร:

Journal of Applied Education มีกำหนดวงรอบการเผยแพร่ปีละ 6 ฉบับ ดังนี้

ฉบับที่ 1 มกราคม – กุมภาพันธ์

ฉบับที่ 2 มีนาคม – เมษายน

ฉบับที่ 3 พฤษภาคม – มิถุนายน

ฉบับที่ 4 กรกฎาคม – สิงหาคม

ฉบับที่ 5 กันยายน – ตุลาคม

ฉบับที่ 6 พฤศจิกายน – ธันวาคม

การส่งบทความพิจารณาตีพิมพ์:

ผู้เขียนเตรียมต้นฉบับบทความตามเกณฑ์เงื่อนไขของวารสารและส่งในระบบที่เว็บไซต์วารสาร <https://so16.tci-thaijo.org/index.php/JAE/index> เปิดรับพิจารณาบทความเพื่อตีพิมพ์ตลอดทั้งปี

จุดมุ่งหมายและขอบเขต (Aim and Scope)

Journal of Applied Education มีจุดมุ่งหมายเพื่อเผยแพร่บทความวิจัย บทความวิชาการ และบทวิจารณ์หนังสือ ด้านครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และด้านอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่สัมพันธ์กับการศึกษา ปีละ 6 ฉบับ โดยทุกบทความที่ตีพิมพ์เผยแพร่ได้ผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน ทั้งนี้จะมีรูปแบบที่ผู้พิจารณาบทความไม่ทราบชื่อผู้นิพนธ์บทความและผู้นิพนธ์บทความไม่ทราบชื่อผู้พิจารณาบทความเช่นเดียวกัน (Double-Blind Peer Review) เปิดรับบทความทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

ประเภทของผลงานที่ตีพิมพ์ในวารสาร

- 1) บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่นำเสนอการค้นคว้าวิจัย ด้านครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และด้านอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่สัมพันธ์กับการศึกษา
- 2) บทความวิชาการ (Academic Article) เป็นบทความวิเคราะห์ วิจารณ์หรือเสนอแนวคิดใหม่
- 3) บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review) เป็นบทความในลักษณะวิจารณ์หรืออธิบายเหตุผลสนับสนุนในประเด็นที่เห็นด้วย และ มีความเห็นแตกต่างในมุมมองวิชาการ

บทบรรณาธิการแถลง

Journal of Applied Education ฉบับนี้เป็นปีที่ 3 ฉบับที่ 1 (มกราคม – กุมภาพันธ์ 2568) Journal of Applied Education ได้มุ่งเน้นการเผยแพร่ บทความทางด้านครุศาสตร์ ศึกษาศาสตร์ และด้านอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการศึกษา รวมทั้งสหวิทยาการด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ที่สัมพันธ์กับการศึกษา จากหลากหลายหน่วยงานและสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ทั้งนี้ทางกองบรรณาธิการยินดีเป็นสื่อกลาง สำหรับนักวิจัย นักวิชาการ นิสิต นักศึกษาทุกท่าน ที่ประสงค์จะตีพิมพ์เผยแพร่บทความของท่าน ซึ่งจะต้องผ่านการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิในแต่ละสาขาวิชาทางด้านสังคมศาสตร์อย่างเข้มข้น จำนวน 2 ท่าน จึงกล่าวได้ว่า บทความที่ทางวารสารการศึกษาประยุกต์ได้เผยแพร่ไปนั้น มีมาตรฐานทางวิชาการ

กระผมในฐานะบรรณาธิการวารสาร จึงขอขอบคุณท่านผู้มีส่วนในการสร้างงานวิชาการเหล่านี้ นับตั้งแต่เจ้าของผลงาน ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้จัดการวารสาร และคณะกรรมการ บรรณาธิการ วารสารนี้ยังคงเป็นแหล่งรองรับผลงานดี ๆ ที่สร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ปัญหาในประเด็นที่เกี่ยวข้องทางวิชาการแก่นักวิชาการ และวิญญูชนผู้สนใจโดยทั่วไป เพื่อเป็นประโยชน์แก่แวดวงวิชาการต่อไป ด้วยจิตคารวะและขอบคุณทุกท่าน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประยูร แสงใส

บรรณาธิการ Journal of Applied Education

สารบัญ

บทความวิจัย

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและวัฒนธรรมสาระภูมิศาสตร์ เรื่องรอบรู้ภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
อนุสิทธิ์ ลัทธินพรม, กรวิภา สรรพกิจจำนง 1-12

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ปารวี ชูบุญเรือง, กรวิภา สรรพกิจจำนง 13-24

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6
ฤทัยวรรณ สุพรรณาวินวัฒน์, อลงกรณ์ อัครโสภาวรรณ 25-38

บทวิจารณ์หนังสือ

บทวิจารณ์หนังสือ “แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม สำหรับการศึกษาขั้นพื้นฐาน”
เดชาวัน ปัญญาวุฒิศิธรรม 39-46

บทความวิชาการ

การก้าวสู่ความเป็นผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา
ศักธินันท์ ศรีหาบงค์, พระมหากิตติ กิตติเมธี 47-58

The Comparison of Achievement in Social Studies (Geography) on Geographical Knowledge primary 2 Students

Anoosit Lattiprom^{1*} and Kornveepa Suppakitjumnong²

¹ *Master's degree student, Curriculum Innovation and Learning Management Program, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

² *Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

* *Corresponding author. E-mail: loveanoosit@gmail.com*

ABSTRACT

The objective of this research is to: (1) developing and evaluating the effectiveness of an Experience Enhancement Book series titled Exploring the World with Geography for Grade 2 students, ensuring its effectiveness meets the predetermined 80/80 criterion, and (2) comparing the learning achievement in the social studies subject, specifically geography content on Geographical Knowledge, among Grade 2 students taught using the book series versus conventional teaching methods. The sample consisted of Grade 2 students from Wat Pratumtayakaram School during the second semester of the 2024 academic year, selected through cluster random sampling by lottery. The experimental group included 33 students from Grade 2/4 who were taught using the experiential learning book, while the control group comprised 33 students from Grade 2/3 who received conventional teaching, research instruments included: (1) the Exploring the World with Geography book series, (2) lesson plans on Geographical Knowledge, and (3) an achievement test on Geographical Knowledge with a reliability score of 0.92. The study utilized a two-group experimental design with pre- and post-tests, analyzing data using percentages, means, standard deviations, and independent sample t-tests. The findings revealed that: 1) The Exploring the World with Geography book series for Grade 2 had an effectiveness score of 81.17/83.50, surpassing the predetermined 80/80 criterion. 2) The learning achievement in social studies, specifically the geography content on Geographical Knowledge, of Grade 2 students taught using the experiential learning book series was significantly higher than that of students taught using conventional methods at a significance level of .05, aligning with the proposed hypotheses.

Keywords: The Experience Enhancement Book, Geographical Knowledge, Achievement

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาและวัฒนธรรมสาระภูมิศาสตร์ เรื่องรอบรู้ภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

อนุสิทธิ์ ลัทธิพรหม^{1*} และ กรวิภา สรรพกิจจำนง²

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวัฒนธรรมหลักสูตรและการจัดการการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: loveanoosit@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้าง ไปกับภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา สาระภูมิศาสตร์ เรื่อง รอบรู้ภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์กับการสอนแบบปกติ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลองกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม ยกห้องเรียน โดยใช้วิธีการจับสลาก กลุ่มทดลองคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/4 จำนวน 33 คนเรียนโดยใช้หนังสือ เสริมประสบการณ์ และกลุ่มควบคุมคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 33 คนเรียนโดยใช้การสอนแบบปกติ เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ (1) หนังสือเสริมประสบการณ์ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ (2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง รอบรู้ภูมิศาสตร์ และ (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องรอบรู้ภูมิศาสตร์ที่มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับเท่ากับ 0.92 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที่เป็นอิสระต่อกัน (t-test independent) ผลการศึกษาพบว่า 1) หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 81.17/83.50 ซึ่งมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 และ 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา สาระภูมิศาสตร์ เรื่อง รอบรู้ภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ สูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: หนังสือเสริมประสบการณ์, รอบรู้ภูมิศาสตร์, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

© 2025 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่อยู่ใน 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจะต้องศึกษา ตั้งแต่ระดับชั้นประถมศึกษาถึงระดับชั้นมัธยมศึกษาด้วยธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาที่มี 5 กลุ่มสาระย่อย ได้แก่ พระพุทธศาสนา ประวัติศาสตร์ หน้าที่พลเมือง เศรษฐศาสตร์ และภูมิศาสตร์ ซึ่งจะเป็นการสอนให้ผู้เรียนเรียนรู้อดีต ปัจจุบัน อนาคต โลกของเราการปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคม การเงินการซื้อขาย เศรษฐกิจพอเพียง ซึ่งจากสิ่งที่ได้กล่าวมานั้น กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาฯ จึงมีเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเป็นพลเมืองที่ดีของโลก สามารถใช้ชีวิตได้ตามบริบทของโลก รู้จักโลก รู้จักตนเอง และพร้อมรับความเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นได้อย่างแข็งแรงและมั่นคง ซึ่งสังคมศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมศาสตร์ซึ่งประกอบไปด้วยวิชาต่าง ๆ ได้แก่ ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สังคมวิทยา เศรษฐศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ศิลธรรม ฯลฯ ที่มีการสอนในลักษณะบูรณาการหรือสอนแยกเป็นรายวิชาแต่ก็จะมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงซึ่งกันและกัน ทั้งนี้เพื่อพัฒนาความเป็นพลเมืองดีทำให้มีความสามารถในการปรับตัวและแก้ไขปัญหาต่าง ๆ และดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีความสุข มั่นคง (กาญจนา ศิริมุสิกะ, 2543)

จากสภาพปัญหาของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม อำเภอสิชล จังหวัด นครศรีธรรมราช พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 บางส่วน มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชา สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 ต่ำกว่าค่าเป้าหมายที่สถานศึกษาได้กำหนดคือ ร้อยละ 80.00 ซึ่งเมื่อพิจารณา แล้วเนื่องจากวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ประกอบไปด้วย 5 สาระวิชาทำให้มีเนื้อหาที่ค่อนข้างเยอะ และเป็น วิชาที่มีธรรมชาติวิชาที่เน้นทั้งความจำและความเข้าใจ จึงทำให้ผู้เรียนเกิดความไม่เข้าใจ สับสน หรือเบื่อหน่ายต่อการเรียน และเมื่อพิจารณาจากคะแนนแต่ละสาระของวิชาสังคมศึกษาแล้วนั้น พบว่า สาระภูมิศาสตร์ เป็นสาระที่ค่อนข้างได้คะแนน น้อยกว่าเป้าหมายเนื่องจากผู้เรียนไม่เข้าใจ เครื่องมือทางภูมิศาสตร์ และมีการจำการใช้งานที่สลับกัน

นวัตกรรมด้านการศึกษาคือการนำเทคโนโลยี แนวคิด หรือวิธีการใหม่ ๆ มาใช้เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ให้มี ประสิทธิภาพมากขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงความรู้ได้ง่ายและรวดเร็ว ตอบสนองต่อรูปแบบการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพิ่มความสามารถในการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษา พัฒนา ครูและบุคลากรให้มีทักษะที่ทันสมัย และสนับสนุนการเตรียมความพร้อมของผู้เรียนสู่อนาคตที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่ง คำว่า นวัตกรรมนั้น คือแนวคิด วัตถุประสงค์ของหรือ การปฏิบัติที่ เกณฑ์บุคคลหรือกลุ่มบุคคลยอมรับ เพื่อที่จะปรับปรุง วัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ต้องมีการวางแผนล่วงหน้า (Plan and deliberate) เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาการ เปลี่ยนแปลงทัศนคติและ พฤติกรรมของทรัพยากรมนุษย์ ให้มีคุณภาพ ทำให้การดำรงชีวิตดีขึ้น โดยอาศัยกรรมวิธีที่ทันสมัย และมีระบบที่ดีกว่า (อรนุช ลิ้มศิริ, 2557) โดยเฉพาะในด้านการศึกษามีการผลิตนวัตกรรมทางการศึกษาที่จะช่วยทำให้ การเรียนการสอนสะดวก สนุก และเรียนอย่างมีความหมายมากยิ่งขึ้น ซึ่งมีทั้งนวัตกรรมที่เป็นสื่อทำมือ และสื่อ อิเล็กทรอนิกส์ ไม่ว่าจะเป็น E-Book, CAI, Metaverse รวมไปถึงหนังสือเสริมประสบการณ์ วิทยาลัย มาศจรัส และสุรางค์ เข้าเจริญ (2554) ได้ให้ความหมายและความสำคัญของหนังสือเสริมประสบการณ์ไว้ดังนี้ หนังสือเสริมประสบการณ์ คือ หนังสือที่กระทรวงศึกษาธิการอนุญาตให้ใช้ในโรงเรียนได้แต่ไม่ได้กำหนดให้เป็นหนังสือเรียน เป็นหนังสือที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ ศึกษาหาความรู้ด้วยตนเองเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ชาบซึ่งในคุณค่าของภาษา เสริมสร้างทักษะและนิสัยรักการอ่าน ช่วยเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจในสิ่งที่เรียนรู้ตามหลักสูตรให้กว้างขวางยิ่งขึ้น ซึ่งนวัตกรรมต่าง ๆ ถูกนำมาใช้ในด้านการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ประสิทธิภาพ ประสิทธิผลสูงขึ้นและมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ตัวชีวิต ที่ผู้เรียนจะต้องบรรลุสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 มาตรา 22 กล่าวว่าการจัดการ ศึกษาชั้นจะต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนนั้น มีความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และให้ถือว่าผู้เรียนมี ความสำคัญที่สุด ซึ่งกระบวนการจัดการศึกษาจะต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถที่จะพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตาม ศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2542)

ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนา สื่อนวัตกรรม หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ขึ้นมาเพื่อเป็น ตัวช่วยในการเรียนของผู้เรียนและผู้สอน โดยสร้างสื่อหนังสือเสริมประสบการณ์ ให้มีลักษณะสีสันสดใส และดึงดูดให้ผู้เรียน เกิดความอยากที่จะเรียนรู้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรมให้เพิ่มสูงขึ้น สอดคล้องกับ รังสิมันต์ ฉิมรักษ์ (2550) ที่ได้กล่าวเกี่ยวกับการใช้หนังสือเสริมประสบการณ์เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนสรุปได้ว่าหนังสือเสริมประสบการณ์ ซึ่งเป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยอาศัยหลักการและทฤษฎีทางการศึกษาต่าง ๆ เช่น การมีส่วนร่วมของนักเรียน และการคำนึงถึง ความแตกต่างระหว่างบุคคล หนังสือเสริมประสบการณ์นี้ช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น พัฒนาความคิด สร้างสรรค์ และศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์ และขยายขอบเขตประสบการณ์ ผ่านการอ่านเรื่องราวหลากหลายที่ตรงกับความสนใจของผู้เรียน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระภูมิศาสตร์ เรื่อง รอบรู้ภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์กับการสอนแบบปกติ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 8 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้นจำนวน 255 คน

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มตัวอย่างเพื่อการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 66 คนโดยได้มาจากการสุ่มแบบ cluster โดยใช้วิธีการ จับสลาก เนื่องจากนักเรียนทุกห้องมีความสามารถที่คล้ายกัน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองคือนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2/4 จำนวน 33 คนใช้วิธีการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์และกลุ่มควบคุมคือนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/3 จำนวน 33 คน ใช้วิธีการสอนแบบปกติ

2) กลุ่มตัวอย่างเพื่อทดสอบหาประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หาค่าความยากง่าย(p)ค่าอำนาจจำแนก (r) และการหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ดังนี้

2.1) กลุ่มทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1:1) จำนวน 3 คน ซึ่งคัดเลือกจากนักเรียนกลุ่มเก่งจำนวน 1 คน กลุ่มปานกลางจำนวน 1 คนและกลุ่มอ่อนจำนวน 1 คนเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม ตำบลสิชล อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช

2.2) กลุ่มทดลองแบบกลุ่มเล็ก (3:3:3) จำนวน 9 คน ซึ่งคัดเลือกจากนักเรียนกลุ่มเก่งจำนวน 3 คน กลุ่มปานกลางจำนวน 3 คน และกลุ่มอ่อนจำนวน 3 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2/2 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม ตำบลสิชล อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช

2.3) กลุ่มทดลองภาคสนาม (10:10:10) จำนวน 30 คน ซึ่งคัดเลือกจากนักเรียนกลุ่มเก่งจำนวน 10 คน กลุ่มปานกลางจำนวน 10 คน และกลุ่มอ่อนจำนวน 10 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 2/1 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม ตำบลสิชล อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช

2.4) กลุ่มทดลองจำนวน 32 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย(p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม ตำบลสิชล อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช

2.5) กลุ่มทดลองจำนวน 32 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของKuder-Richardson เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/6 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม ตำบลสิชล อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 8 เล่ม ประกอบด้วย

เรื่องที่ 1 จากบ้านไปโรงเรียน

เรื่องที่ 2 สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา

- เรื่องที่ 3 สิ่งแวดล้อมสำคัญนะ
- เรื่องที่ 4 ทรัพยากรธรรมชาติ
- เรื่องที่ 5 โรงเรียนน่าอยู่
- เรื่องที่ 6 เครื่องมือภูมิศาสตร์น่ารู้
- เรื่องที่ 7 โลก ดวงอาทิตย์ และดวงจันทร์
- เรื่องที่ 8 ฤดูกาล

ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดประทุมทายการาม ปีการศึกษา 2567 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และกำหนดเนื้อหา

ขั้นที่ 2 ศึกษาวิธีการ หลักการ หลักทฤษฎี และเทคนิคการจัดทำหนังสือเสริมประสบการณ์

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ พร้อมทั้งกำหนดจุดประสงค์ย่อยที่จะใช้ในการจัดทำหนังสือหนังสือเสริมประสบการณ์และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล ในการจัดทำหนังสือหนังสือเสริมประสบการณ์

ขั้นที่ 4 ออกแบบกิจกรรมที่จะจัดในหนังสือเสริมประสบการณ์และสร้างแบบประเมินความเหมาะสมของหนังสือเสริมประสบการณ์โดยแบบประเมินมีลักษณะการประเมินเป็นมาตราส่วนประเมินค่า

ขั้นที่ 5 นำหนังสือเสริมประสบการณ์ที่สร้างเสร็จแล้วไปเสนอผู้เชี่ยวชาญและผลการประเมินคุณภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ค่าความหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ขั้นที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับนักเรียน

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง ภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม จำนวน 8 แผนการเรียนรู้

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 จากบ้านไปโรงเรียน
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สิ่งแวดล้อมรอบตัวเรา
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ความสำคัญของสิ่งแวดล้อม
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ทรัพยากรธรรมชาติ
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การมีส่วนร่วมในการจัดสิ่งแวดล้อมในโรงเรียน
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 เครื่องมือภูมิศาสตร์น่ารู้
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 7 ดวงอาทิตย์ โลก และดวงจันทร์
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 8 ความสัมพันธ์ระหว่างฤดูกาลกับการดำเนินชีวิตของมนุษย์

ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนวัดประทุมทายการาม

ขั้นที่ 2 ศึกษาวิธีการ หลักการ หลักทฤษฎี และเทคนิคการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสาร ตำรา รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์ที่จะใช้ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมาตรฐาน ตัวชี้วัด เนื้อหาสาระสำคัญ จุดประสงค์ การเรียนรู้ เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้เรื่อง ภูมิศาสตร์น่ารู้ โดยแบบประเมินมีลักษณะการประเมินเป็นมาตราส่วนประเมินค่า

ขั้นที่ 5 นำแผนการจัดการเรียนรู้และประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและนำผลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับนักเรียน

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือกจำนวน 40 ข้อ ที่ผ่านการหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) (Hopkins & Stanley, 1981) ซึ่งมีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ค่าความยากง่าย (p) มีค่าตั้งแต่ 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป เพื่อใช้ในการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน

ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบ แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ

ขั้นที่ 2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และหลักสูตรสถานศึกษา

ขั้นที่ 3 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบออกแบบและสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ

ขั้นที่ 4 สร้างแบบตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และนำแบบตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

ขั้นที่ 5 นำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมโดยหาว่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้เกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าข้อนั้นใช้ได้

ขั้นที่ 6 ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับนักเรียน

ขั้นที่ 7 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปทดลองกับนักเรียนที่เคยเรียนมาแล้ว คือ ชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3/6

ขั้นที่ 8 ทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่าย และค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสมตามเกณฑ์ คือ ค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป พบว่ามีข้อสอบที่ผ่านเกณฑ์ 43 ข้อ โดยสอดคล้องกับตารางการวิเคราะห์ข้อสอบ จึงเลือกข้อสอบไปใช้ทดลองจริง 40 ข้อ และหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (KuderRichardson) คำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.92

ขั้นที่ 9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้มาตรฐานตามที่กำหนดไว้จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนต่อไป

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 หนังสือเสริมประสบการณ์ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

3.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาศาสตร์และวัฒนธรรมสาระภูมิศาสตร์ เรื่อง ครอบรู้ภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ สูงกว่า การสอนแบบปกติ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเองโดยทดลองกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนวัดประทุมทายการาม ตำบลลิซล อำเภอสิชล จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียน เรื่องรอบรู้ภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

4.2 ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนในแผนการจัดการจัดการเรียนรู้จำนวน 8 แผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งใช้เวลา 8 ชั่วโมง โดยมีการบันทึกคะแนนระหว่างเรียนจากแบบทดสอบระหว่างเรียน

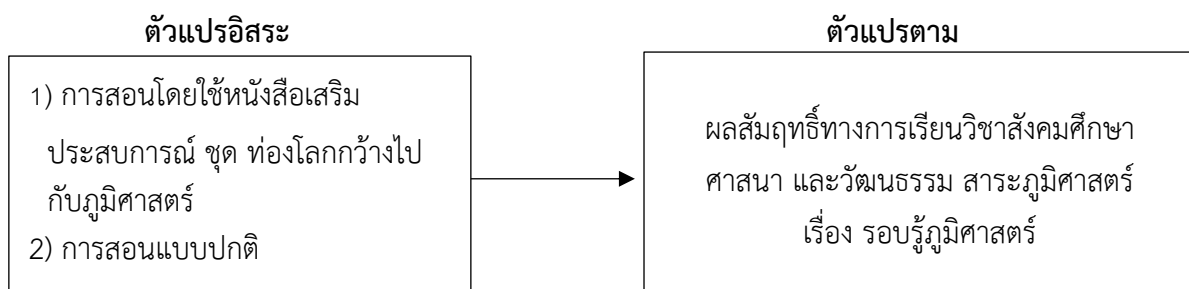
4.3 ทดสอบหลังการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องรอบรู้ภูมิศาสตร์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยมีการใช้ค่าร้อยละ ใช้ค่าเฉลี่ย ใช้ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และใช้การทดสอบค่าที่เป็น การทดสอบแบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (t-test independent)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ได้มีการนำมาใช้กันอย่างแพร่หลายเนื่องจากคุณสมบัติของหนังสือเสริมประสบการณ์ที่สามารถสร้างความสนใจ กระตุ้นผู้เรียน และสร้างนิสัยรักการอ่านให้แก่ผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถอ่านประกอบระหว่างเวลาเรียนในกิจกรรมการเรียนการสอน และนอกจากเวลาเรียน อีกทั้งการออกแบบรูปแบบของหนังสือเสริมประสบการณ์ที่สามารถสร้างให้เป็นที่ดึงดูดแก่ผู้เรียน โดยการสร้างตัวละครและสถานการณ์จำลอง ให้ผู้เรียนรู้สึกเหมือนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในหนังสือเสริมประสบการณ์ ซึ่งเนื้อหาในหนังสือเสริมประสบการณ์ จะมีความสอดคล้องกับเนื้อหาที่ผู้เรียนเรียน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อสร้างกรอบแนวคิดในการวิจัยครั้ง (โนรสามิมิ มานี และคณะ, 2564) นี้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80

ตารางที่ 1 ผลการหาประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

การทดลอง	จำนวนนักเรียน	คะแนนระหว่างเรียนแนบเต็ม 80 คะแนน		คะแนนทดสอบหลังเรียนคะแนนเต็ม 40 คะแนน	
		คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย	คิดเป็นร้อยละ
หนึ่งต่อหนึ่ง	3	65.00	81.25	33.67	84.17
กลุ่มย่อย	9	64.89	81.11	32.89	82.22
ภาคสนาม	30	64.93	81.17	33.40	83.50

จากตารางที่ 1 สรุปผลการหาประสิทธิภาพหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ตามขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ทั้ง 3 ขั้นตอน กล่าวคือ ในการหาประสิทธิภาพขั้นที่ 1 การทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบหนึ่งต่อหนึ่ง กับนักเรียนจำนวน 3 คน มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.25/84.17 จะเห็นได้ว่ามีค่าความคลาดเคลื่อนระหว่าง E1/E2 อยู่ที่ 2.92 ซึ่งเกิน 2.5 เป็นผลมาจากข้อสอบที่ง่ายกว่าแบบฝึกหัดระหว่างเรียน ขั้นที่ 2 การทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มย่อย กับนักเรียนจำนวน 9 คน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.11/82.22 และขั้นที่ 3 การทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างแบบภาคสนาม กับนักเรียนจำนวน 30 คน มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.17/83.50 จะเห็นได้ว่ามีค่าความคลาดเคลื่อนระหว่าง E1/E2 เกิน 2.5 เป็นผลมาจากข้อสอบที่ง่ายกว่าแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และแสดงว่าหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (E1/E2) มีค่าเท่ากับ 81.17/83.50 จะเห็นได้ว่ามีค่าความคลาดเคลื่อนระหว่าง E1/E2 เกิน 2.5 เป็นผลมาจากข้อสอบที่ง่ายกว่าแบบฝึกหัดระหว่างเรียน และนักเรียนมีความรู้ก่อนจากสื่อเครื่องมือทางภูมิศาสตร์แต่ไม่เกิน 5.00 แสดงว่ามีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 2 ค่าประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและ วัฒนธรรม (E1/E2) ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

กระบวนการ/ผลลัพธ์	n	คะแนนเต็ม	Σx	\bar{x}	ร้อยละ	เกณฑ์
- คะแนนจากการทำแบบทดสอบท้ายเรื่องหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์	33	2640	2210	8.37	83.71	80
- คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	33	1320	1077	32.64	81.06	80

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) จากการทำแบบทดสอบท้ายเรื่อง หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม เท่ากับ 83.71 ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 83.71 และคะแนนเฉลี่ย (\bar{X}) จากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 32.64 คิดเป็น ร้อยละ 81.06 หมายความว่าค่าสัมประสิทธิ์ของหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม (E1/E2) มีค่าเท่ากับ 83.71/81.06 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 จะเห็นได้ว่ามีค่าความคลาดเคลื่อนระหว่าง E1/E2 เกิน 2.5 เป็นผลมาจากภาระงานที่มอบให้นักเรียนมีความง่ายกว่าข้อสอบแต่ไม่เกิน 5.00

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สาระภูมิศาสตร์ เรื่อง ภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์กับการสอนแบบปกติ

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{x}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	33	19.36	4.88	1.348	.183
กลุ่มควบคุม	33	17.76	4.79		

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 19.36 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.88 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 17.76 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.79 ค่า t จากการคำนวณ เท่ากับ 1.348 หมายความว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่านักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความรู้พื้นฐานในเรื่อง ธรณีวิทยา ไม่แตกต่างกัน และค่า Sig .183 เป็นผลมาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ควบคุมปัจจัยพื้นฐานที่คล้ายกัน คือในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ทุกห้องเรียนจะจัดนักเรียนความสามารถปนกันทุกห้องเรียน

ตารางที่ 4 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	33	32.64	3.51	6.229	<.001*
กลุ่มควบคุม	33	26.48	4.45		

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 32.64 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.51 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 26.48 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.45 ค่า t จากการคำนวณ เท่ากับ 6.229 หมายความว่าค่าเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความรู้พื้นฐานในเรื่อง ธรณีวิทยา แตกต่างกัน

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีการเรียนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

การทดสอบ	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	33	19.36	4.885	16.936	<.001*
หลังเรียน	33	32.64	3.516		

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ก่อนเรียน เท่ากับ 19.36 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.885 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) หลังเรียน เท่ากับ 32.64 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.516 ค่า t จากการคำนวณ เท่ากับ 16.936 และเมื่อเปรียบเทียบแล้วพบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

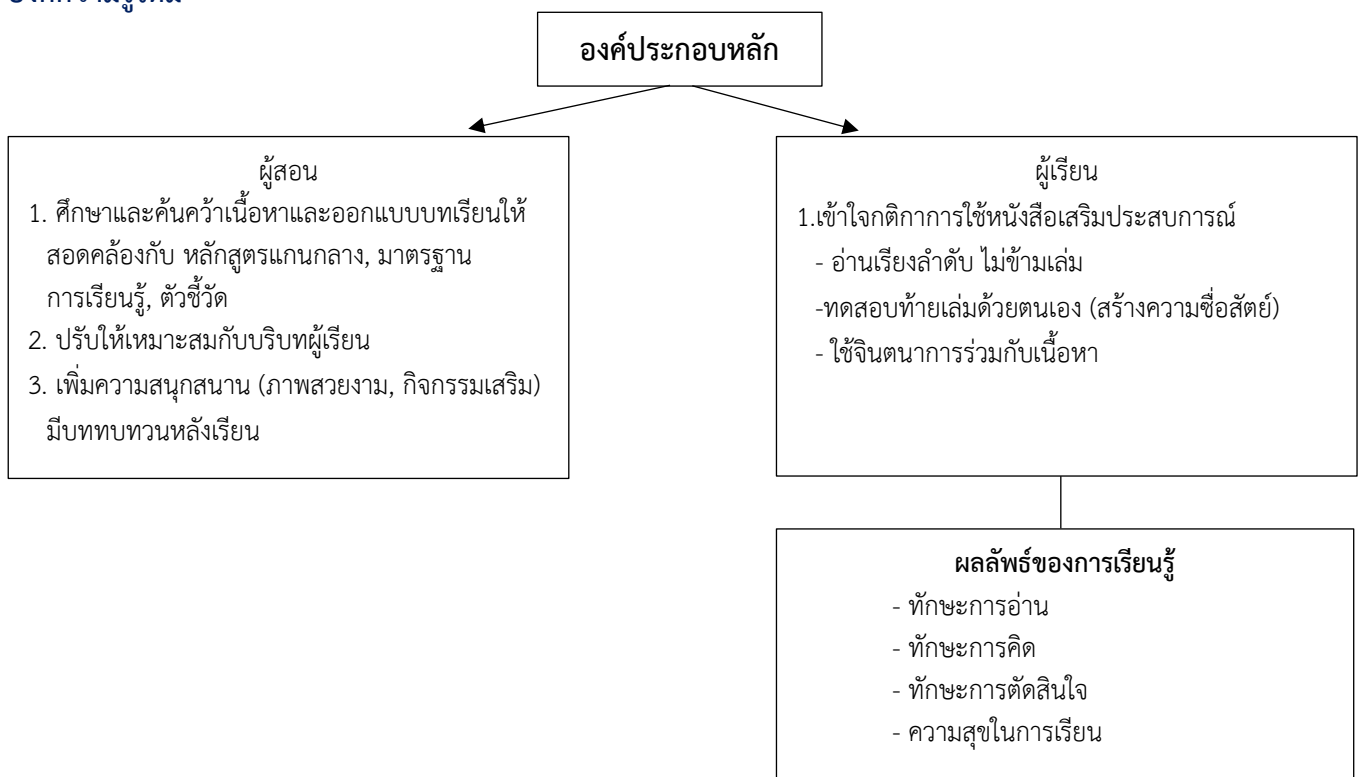
อภิปรายผล

ผลจากการสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80พบว่า หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.17/83.50 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดของ E1/E2 คือ 80/80 ที่เป็นเช่นนี้อาจเป็นเพราะการจัดเนื้อหาและแบบฝึกหัดมีความสอดคล้องกัน ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจจึงทำให้สามารถทำภาระงานได้ นอกจากนี้แบบทดสอบยังมีความสอดคล้องกับเนื้อหา จึงทำให้ค่าประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด ซึ่งสอดคล้องกับ ชะนิตรา คำหม่อง และ สิริพัชร์ เจษฎาภิวัฒน์ (2566) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่องชนิดของคำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลพะโต๊ะที่สอน โดยใช้หนังสือเสริม

ประสบการณ์กับการสอนแบบปกติมี ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่า หนังสือเสริมประสบการณ์ วิชาภาษาไทย เรื่อง ชนิดของคำ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 83.63/84.33 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ 80/80 ที่กำหนดไว้ แสดงว่าหนังสือเสริมประสบการณ์มีประสิทธิภาพสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนการสอน และจากผลจะเห็นได้ว่ามีค่าความคลาดเคลื่อนระหว่าง E1/E2 เกิน 2.5 เป็นผลมาจากภาระงานที่มอบให้นักเรียนมีความง่ายกว่าข้อสอบและภาระงานที่มอบให้นักเรียนมีความง่ายกว่าข้อสอบแต่ไม่เกิน 5.00

ผลจากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม สารະภูมิศาสตร์ เรื่อง ครอบรู้ ภูมิศาสตร์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุด ท่องโลกกว้างไปกับ ภูมิศาสตร์กับการสอนแบบปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่สอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่อง โลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สารະภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษาศาสนา และ วัฒนธรรม สูงกว่านักเรียนที่สอนด้วยรูปแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ หนังสือเสริมประสบการณ์นั้น นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านเนื้อเรื่องที่มีความสนุกสนานตื่นเต้นและมีรูปภาพให้นักเรียนชม อีกทั้งยังมีแบบฝึกหัดระหว่างเรียนให้นักเรียนได้ทบทวนความรู้ ซึ่งสอดคล้องกับ ทิพวิมล โพธิ์สวัสดิ์ (2567) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาศาสนาและวัฒนธรรมเรื่อง เศรษฐศาสตร์น่ารู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ชุดใบตองท่องโลกเศรษฐศาสตร์กับการสอนปกติ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดใบตองท่องโลกเศรษฐศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3 สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับ สมมติฐาน แสดงว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในห้องเรียนที่ใช้หนังสือเสริมประสบการณ์สูงกว่าผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียนของห้องเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ

องค์ความรู้ใหม่



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

จากภาพที่ 2 ในการจัดการเรียนการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ผู้สอนต้องศึกษาและค้นคว้าเนื้อหาที่จะ ออกแบบบทเรียนให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลาง มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด อีกทั้งต้องออกแบบให้เหมาะสมกับบริบท

ของผู้เรียนมีเนื้อหาที่สนุกสนาน ภาพที่สวยงาม และมีกิจกรรมหลังจากแต่ละบทจบลง เพื่อเป็นการทบทวนเนื้อหาให้แก่ผู้เรียน ในด้านผู้เรียน ผู้สอนจะต้องเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนรู้จักกติกาการใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ในการเรียน ไม่ว่าจะ เป็นวิธีการอ่านว่าควรอ่านไปที่ละเล่มไม่อ่านข้ามเล่มเพื่อให้เนื้อหา มีความต่อเนื่องกันจากง่ายไปสู่ยาก และการทดสอบท้ายเล่มควรทำด้วยตนเองก่อนไม่แอบดูเฉลยคำตอบเพื่อเป็นการท้าทายตัวเอง และสร้างความซื่อสัตย์ให้เกิด ผู้สอนทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาคอยให้คำแนะนำหรือให้ความช่วยเหลือ เมื่อผู้เรียนต้องการนอกจากนี้การเรียนด้วยหนังสือเสริมประสบการณ์ สิ่งที่จะทำให้การเรียนสมบูรณ์คือ จินตนาการของครูผู้สอนที่ต้องออกแบบเนื้อหา ให้มีทั้งความเป็นจริงและสอดแทรกจินตนาการที่นอกเหนือจากความเป็นจริง เช่น ต้นไม้ หรือ สิ่งของพูดได้ จะทำให้ผู้เรียนตื่นเต้น สนุกสนานและมีจินตนาการตามเนื้อเรื่องที่ผู้สอนได้ออกแบบ หนังสือเสริมประสบการณ์จะช่วยเสริมสร้างทักษะการอ่าน ทักษะการคิด ทักษะการตัดสินใจให้แก่ผู้เรียน ทำให้การเรียนของผู้เรียน เรียนอย่างมีความสุข และเรียนอย่างมีความหมาย

สรุปผลการวิจัย

สำหรับการศึกษาในเรื่องการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมสาระภูมิศาสตร์เรื่องรอบรู้ภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการสอนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์กับการสอนแบบปกติผลการศึกษาค้นคว้าได้ดังนี้

จากการสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสือเสริมประสบการณ์ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 พบว่าหนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.17/83.50 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดของ E1/E2 คือ 80/80 ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของ ผู้เรียนได้

จากผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง รอบรู้ภูมิศาสตร์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมระหว่างวิธีการเรียนโดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรมกับวิธีการสอนแบบปกติโดยได้มีการเปรียบเทียบความรู้ก่อนเรียนพบว่านักเรียนมีพื้นฐานความรู้ที่ไม่แตกต่างกัน และผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมพบว่า คะแนนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความรู้พื้นฐานในเรื่อง รอบรู้ภูมิศาสตร์ แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ควรให้นักเรียนช่วยกันอ่าน เนื่องจากยังมีนักเรียนที่อ่านคล่องและอ่านไม่คล่องโดยมีครูเป็นผู้คอยแนะนำและช่วยเหลือจะทำให้ให้นักเรียนทุกคนมีส่วนร่วมและเข้าใจเนื้อหาของหนังสือเสริมประสบการณ์ได้ดียิ่งขึ้น

1.2 ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้หนังสือเสริมประสบการณ์ ชุดท่องโลกกว้างไปกับภูมิศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 สาระภูมิศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ควรมีการโน้มน้าวใจให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในการตอบโดยหลังเล่มหนังสือประสบการณ์จะมีกิจกรรมฝึกทักษะซึ่งหากนักเรียนตอบถูกจะได้รับของรางวัล ทำให้นักเรียนสนุกท้าทายและตื่นเต้นไปกับกิจกรรมการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

ควรศึกษาการจัดการเรียนรู้ด้วยหนังสือเสริมประสบการณ์ ในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ควบคู่ไปกับการยกระดับผลสัมฤทธิ์เพิ่มเติม เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ในสาระอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับวิชา

สังคมศึกษา เช่น เศรษฐศาสตร์ หน้าที่พลเมือง ประวัติศาสตร์ พระพุทธศาสนา จะทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะที่จำเป็นหรือต้องการจะให้พัฒนาขึ้นได้

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542*. กรุงเทพฯ: คุรุสภาลาดพร้าว.
- กาญจนา ศิริมุสิกะ. (2543). *สังคมศึกษา : การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง*. ปัตตานี: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- ชนิตรา คำหม่อง และ สิริพัชร์ เจษฎาวิโรจน์. (2566). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาภาษาไทย เรื่อง ส่วนประกอบของคำพูดของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลพะโต๊ะ ที่ได้รับการสอนโดยใช้หนังสือ เสริมประสบการณ์กับการสอนแบบปกติ. *วารสารการพัฒนาการเรียนรู้สมัยใหม่*, 8(7), 115-127.
- ถวัลย์ มาศจรัส และ สุรางค์ เข้าเจริญ. (2554). *คู่มือการใช้หนังสือส่งเสริมการอ่าน "หน่วยการเรียนรู้สืบสานภูมิปัญญาไทย" เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ผู้เรียนและการพัฒนาผลงานทางวิชาการ*. กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- ทิพวิมล โพธิ์วัด. (2567). *การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาสังคมศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนด้วยหนังสือเพื่อเสริมประสบการณ์การเรียนรู้เศรษฐศาสตร์จากใบตองและการสอนแบบปกติ*. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- โนรสามีมี่ มานีะ, จิตติมา ขอบเอียด, โรสนี จริยะมาการ และ ศุภกิจ ประชุมกาเยาะมาต. (2564). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง สถิติ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการเรียนแบบร่วมมือเทคนิค STAD กับการเรียนแบบปกติ. *วารสารศึกษาศาสตร์ มสธ*, 14(2), 55-74.
- รังสิมันต์ ฉิมรักษ์. (2550). *การเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่าน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- อรนุช ลิมตศิริ. (2557). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีการจัดการเรียนรู้*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- Hopkins, K. D. & Stanley, Julian, C. (1981). *Educational and Psychological Measurement and Evaluation*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

The Comparison of Learning Achievement in History Subject Re: The Historical Development during the Sukhothai Era for Grade 4 Students

Paravee Chubunruang^{1*} and Kornveepa Suppakitjumnong¹

¹ *Master's degree student, Curriculum Innovation and Learning Management Program, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

² *Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

* *Corresponding author. E-mail: kod051139@gmail.com*

ABSTRACT

This article aimed to (1) create and find efficiency of learning based on using electronic books (E-book) Series: The founding of the Sukhothai kingdom for grade 4 students to meet the efficiency standard of 80/80, and (2) compare the learning achievement in history on the topic “Historical development in the Sukhothai Era” of grade 4 students between teaching using the electronic book (E-Book) series titled “The founding of Sukhothai kingdom” and regular teaching. The sample group for this research consists of Grade 4 students from Patumanukul School, Tha sala district, Nakhon Si Thammarat province, who are enrolled in the second semester of the 2024 academic year, by using cluster random sampling, selecting the entire classroom through a lottery method. The experimental group consists of 35 grade 4/1 students taught using the electronic book (E-Book) series titled The Founding of Sukhothai Kingdom and the control group consists of 35 Grade 4/5 students taught using regular teaching. Research tools used in this study were (1) the electronic book (E-Book) series titled “The Founding of Sukhothai Kingdom”, (2) the learning management plan on the topic “Historical development in the Sukhothai Era”, (3) the achievement test on the topic “Historical development in the Sukhothai Era”, with a reliability coefficient of 0.95 for the entire test. Randomized control group, pretest – posttest design was used in the experiment. Data were analyzed using percentage, mean, standard deviation and t-test independent. The result of the study found that 1) The electronic book (E-Book) series titled The Founding of Sukhothai Kingdom for Grade 4 students in the subject of History achieved an efficiency of 81.54/82.42, meeting the specified E1/E2 criteria of 80/80. 2) The learning achievement in History on the topic “Historical development in the Sukhothai Era” of grade 4 students taught using the electronic book (E-Book) series titled “The Founding of Sukhothai Kingdom” was significantly higher than that of students taught using Regular Teaching at the .05 level of statistical significance, consistent with the stated hypothesis.

Keywords: Electronic Book, The Historical Development During the Sukhothai Era, Achievement

การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ในสมัยสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ปารวี ชูบุญเรือง^{1*} และ กรวิภา สรรพกิจจำนง¹

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาบัณฑิตกรรมหลักสูตรและการจัดการการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: kod051139@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) สร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 และ (2) เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างวิธีการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัยกับการสอนแบบปกติ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปทุมมานุกูล ปีการศึกษา 2567 ด้วยการสุ่มแบบกลุ่ม ยกห้องเรียน โดยใช้วิธีการจับสลาก กลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 35 คน สอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) และกลุ่มควบคุม คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 35 คน สอนโดยใช้การสอนแบบปกติ เครื่องมือในการวิจัย คือ (1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัย (2) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย (3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ เท่ากับ 0.95 สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าทีที่เป็นอิสระต่อกัน (t-test independent) ผลการวิจัยพบว่า 1) หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.54/82.42 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดของ E1/E2 คือ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่สอนโดยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย สูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

คำสำคัญ: หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

© 2025 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

การศึกษามีความสำคัญในยุคปัจจุบันเป็นอย่างมาก เนื่องจากโลกได้เข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เกิดความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี มนุษย์จึงต้องมีการปรับตัวเพื่อให้สามารถก้าวทันต่อโลกที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและตลอดเวลา โดยการพัฒนามนุษย์นั้นจำเป็นต้องมุ่งเน้นไปในด้านการพัฒนาการศึกษาให้มีคุณภาพ เพื่อให้มนุษย์ได้เติบโตเป็นประชากรที่มีศักยภาพต่อไปในสังคม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 กล่าวว่า การจัดการศึกษาจำเป็นต้องคำนึงถึงผู้เรียนเป็นส่วนสำคัญที่สุดในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากผู้เรียนทุกคนนั้นมีความสามารถในการเรียนรู้และสามารถพัฒนาได้ตามศักยภาพของตนเอง รวมไปถึงการจัดการศึกษาต้องส่งเสริม มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองให้เป็นไปตามธรรมชาติของการเรียนรู้ในช่วงวัย จนเกิดทักษะ สมรรถนะ อย่างเต็มศักยภาพสามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีวิตได้อย่างยั่งยืน (สภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549) ซึ่งการจัดการศึกษาดังกล่าวข้างต้นได้ตอบสนองต่อนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการส่งเสริม พัฒนา สนับสนุนให้เด็กและเยาวชนของ

ประเทศก้าวทันต่อโลกในยุคศตวรรษที่ 21 อีกทั้งยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นเยาวชนของชาติที่มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรักในความเป็นไทย รวมไปถึงการพัฒนาให้มีทักษะในด้านกระบวนการคิดและด้านเทคโนโลยี (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ได้กำหนดหลักสูตรของกลุ่มสาระ การเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ไว้ด้วยกัน 5 สาระ โดยมีสาระประวัติศาสตร์ เป็นสาระที่ 4 ซึ่งสาระประวัติศาสตร์เป็นสาระการเรียนรู้ ที่กล่าวถึงเรื่องราวพัฒนาการของมนุษย์ในการดำรงชีวิตในสังคมตั้งแต่ในยุคอดีตจนถึงยุคปัจจุบันที่มีวิวัฒนาการมาอย่าง ยาวนาน จึงถือได้ว่าการเรียนวิชาประวัติศาสตร์นั้น มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อมนุษย์ ทำให้มนุษย์ได้เรียนรู้ประวัติความเป็นมาของท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาโดยการเรียนรู้ผ่านวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ประเพณี หลักฐานและร่องรอยทางประวัติศาสตร์ ที่ยังคงหลงเหลือไว้ให้มนุษย์ได้ศึกษาเรียนรู้และได้เกิดการซึมซับเพื่อให้เกิดความรู้สึภกภูมิใจในรากเหง้าของตนเอง อีกทั้ง ก่อให้เกิดความรู้สึภกซาบซึ่งในความเสียสละ ความกล้าหาญ ความอดทนที่นำไปสู่ความสำเร็จของบรรพบุรุษที่ด้ร่วมมีร่วมใจ กันก่อตั้งบ้านเมืองจนเป็นปึกแผ่น ซึ่งคุณงามความดีที่ได้สั่งสมมาตั้งแต่อดีตได้ถูกส่งต่อความดีงามนั้นผ่านขนบธรรมเนียม ประเพณี ศิลปวัฒนธรรมและภูมิปัญญาต่าง ๆ ที่ยังคงสืบทอดกันมาจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้วิชาประวัติศาสตร์ยังมุ่งส่งเสริม พัฒนาให้นักเรียนได้เรียนรู้และคิดด้วยกระบวนการทางประวัติศาสตร์ เพื่อให้เป็นบุคคลที่คิดแบบมีเหตุผล โดยเริ่มจากการ รู้จักตั้งคำถามและวิเคราะห์ข้อมูลจากหลักฐานและร่องรอยทางประวัติศาสตร์ จนนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2554)

อย่างไรก็ตาม สภาพปัจจุบันในวิชาประวัติศาสตร์ยังคงเกิดปัญหาในการจัดการเรียนรู้โดยพบว่า เป็นวิชาที่จัดการ เรียนการสอนแบบบรรยาย การเล่าให้ฟัง เกิดการเรียนรู้แบบท่องจำ นักเรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนน้อย รวมไปถึง การไม่ได้นำสื่อเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการเรียนการสอน (สุไรยา หมะจิ, 2563) ส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนปทุมานุกูล อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ ในปีการศึกษา 2566 ร้อยละ 64 ซึ่งต่ำกว่าค่าเป้าหมายที่สถานศึกษาได้กำหนด คือ ร้อยละ 75 จึงเห็นได้ว่าการจัดกิจกรรมการเรียน การสอนหรือการใช้สื่อการสอนที่ทันสมัยย่อมมีผลต่อนักเรียนเป็นอย่างมาก ดังนั้น การพัฒนาการเรียนการสอน วิชา ประวัติศาสตร์ให้แตกต่างจากการเรียนการสอนรูปแบบเดิมนั้นครูผู้สอนจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากบทบาท ผู้บรรยายหรือเล่าให้ฟังเพียงฝ่ายเดียว เปลี่ยนมาเป็นผู้คอยส่งเสริม สนับสนุน อำนวยความสะดวกทั้งด้านความรู้ ทักษะและ ด้านสื่อเทคโนโลยีให้มีความทันสมัยและน่าสนใจมากขึ้น ย่อมส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนที่สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กรรณิการ์ กลีบสกุล (2560) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 จึงเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้สื่อเทคโนโลยีย่อมส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของ นักเรียนสูงขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนจึงจำเป็นต้องมีการนำสื่อเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

จากสภาพปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยได้พิจารณาเห็นว่า การนำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ กับนักเรียนจะส่งผลทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้น ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เป็นหนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่นำเสนอคล้ายหนังสือจริง สามารถใส่ข้อมูลที่มีความหลากหลายเข้าไปได้ ได้แก่ ข้อความ ภาพ วิดีโอ ลิงค์ และเสียง แต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นหนังสือ (นายุดา ดาละ, 2559) จากการศึกษา ข้อมูลข้างต้น การใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนจะทำให้นักเรียนมีความสนใจ มีความกระตือรือร้น ได้เกิดการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลาทั้งในและ นอกห้องเรียน นำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญของการจัดการเรียนการสอนในวิชาประวัติศาสตร์ โดยการสร้างและพัฒนาหนังสือ อิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัย มาใช้ในการเรียนการสอน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัย สุโขทัยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ในสมัยสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างวิธีการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัยกับการสอนแบบปกติ

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi – Experimental Research) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนปทุมมานุกูล อำเภอนครหลวง จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 5 ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งหมดจำนวน 173 คน

กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1) กลุ่มตัวอย่างเพื่อการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โรงเรียนปทุมมานุกูล อำเภอนครหลวง จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 2 ห้องเรียน จำนวนทั้งสิ้น 70 คน ด้วยการสุ่มแบบกลุ่ม ยกห้องเรียน โดยใช้วิธีการจับสลาก (Lottery Method) เนื่องจากนักเรียนทุกห้องมีความสามารถที่คล้ายกัน แบ่งเป็นกลุ่มทดลอง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 35 คน ใช้วิธีการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) และกลุ่มควบคุม คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/5 จำนวน 35 คน ใช้วิธีการสอนแบบปกติ

2) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดสอบหาประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม และหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) และการหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ ดังนี้

2.1 กลุ่มทดลองแบบหนึ่งต่อหนึ่ง (1:1:1) จำนวน 3 คน ซึ่งคัดเลือกจากนักเรียนกลุ่มเก่งจำนวน 1 คน กลุ่มปานกลางจำนวน 1 คน และกลุ่มอ่อนจำนวน 1 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 4/2 โรงเรียนปทุมมานุกูล อำเภอนครหลวง จังหวัดนครสวรรค์

2.2 กลุ่มทดลองแบบกลุ่มเล็ก (3:3:3) จำนวน 9 คน ซึ่งคัดเลือกจากนักเรียนกลุ่มเก่งจำนวน 3 คน กลุ่มปานกลางจำนวน 3 คน และกลุ่มอ่อนจำนวน 3 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/3 โรงเรียนปทุมมานุกูล อำเภอนครหลวง จังหวัดนครสวรรค์

2.3 กลุ่มทดลองภาคสนาม (10:10:10) จำนวน 30 คน ซึ่งคัดเลือกจากนักเรียนกลุ่มเก่ง จำนวน 10 คน กลุ่มปานกลางจำนวน 10 คน และกลุ่มอ่อนจำนวน 10 คน เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนปทุมมานุกูล อำเภอนครหลวง จังหวัดนครสวรรค์

2.4 กลุ่มทดลองจำนวน 32 คน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 โรงเรียนปทุมมานุกูล อำเภอนครหลวง จังหวัดนครสวรรค์

2.5 กลุ่มทดลองจำนวน 32 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับโดยใช้สูตร KR-20 ของ Kuder-Richardson เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 โรงเรียนปทุมมานุกูล อำเภอนครหลวง จังหวัดนครสวรรค์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 8 เรื่อง ดังนี้

เรื่องที่ 1 การก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัย

เรื่องที่ 2 พระมหากษัตริย์สมัยสุโขทัย

- เรื่องที่ 3 พัฒนาการด้านการเมืองการปกครองสมัยสุโขทัย
- เรื่องที่ 4 พัฒนาการด้านเศรษฐกิจสมัยสุโขทัย
- เรื่องที่ 5 บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย : พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
- เรื่องที่ 6 บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย : พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
- เรื่องที่ 7 บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย : พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย)
- เรื่องที่ 8 ภูมิปัญญาสมัยสุโขทัย

โดยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนปทุมานุกูล ปีการศึกษา 2564 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และกำหนดเนื้อหา

ขั้นที่ 2 ศึกษาวิธีการ หลักการ หลักทฤษฎี และเทคนิคการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) จากเอกสาร ตำรา รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และจุดประสงค์การเรียนรู้ พร้อมทั้งกำหนดจุดประสงค์ย่อยที่จะใช้ในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ วิธีการวัดและประเมินผล ในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book)

ขั้นที่ 5 ออกแบบกิจกรรมที่จะจัดในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ใช้เวลา 8 ชั่วโมง

ขั้นที่ 6 นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ที่สร้างเสร็จแล้วไปเสนอผู้เชี่ยวชาญและผลการประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มาคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ขั้นที่ 7 ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับนักเรียน

2.2 แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ จำนวน 8 แผนการเรียนรู้ ดังนี้

- แผนที่ 1 เรื่อง การก่อตั้งอาณาจักรสุโขทัย
- แผนที่ 2 เรื่อง พระมหากษัตริย์สมัยสุโขทัย
- แผนที่ 3 เรื่อง พัฒนาการด้านการเมืองการปกครองสมัยสุโขทัย
- แผนที่ 4 เรื่อง พัฒนาการด้านเศรษฐกิจสมัยสุโขทัย
- แผนที่ 5 เรื่อง บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย : พ่อขุนศรีอินทราทิตย์
- แผนที่ 6 เรื่อง บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย : พ่อขุนรามคำแหงมหาราช
- แผนที่ 7 เรื่อง บุคคลสำคัญสมัยสุโขทัย : พระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไทย)
- แผนที่ 8 เรื่อง ภูมิปัญญาสมัยสุโขทัย

โดยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และวิเคราะห์หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนปทุมานุกูล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครศรีธรรมราช เขต 4 โดยเลือกหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย

ขั้นที่ 2 ศึกษาวิธีการ หลักการ หลักทฤษฎี และเทคนิคการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากเอกสาร ตำรา และรายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์ที่จะใช้ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมาตรฐาน ตัวชี้วัด เนื้อหาสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เพื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ และกำหนดเนื้อหาเป็น 8 แผนการเรียนรู้ แผนละ 1 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 8 ชั่วโมง

ขั้นที่ 5 สร้างแบบประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ โดยแบบประเมินมีลักษณะการประเมินเป็นมาตราส่วนประเมินค่า

ขั้นที่ 6 นำแผนการจัดการเรียนรู้และประเมินความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและนำผลที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนมาคำนวณหาค่าความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ขั้นที่ 7 ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับนักเรียน

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ ที่ผ่านการหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson) ซึ่งมีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ IOC ตั้งแต่ 0.50 ขึ้นไป ค่าความยากง่าย (p) มีค่าตั้งแต่ 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนกตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป เพื่อใช้ในการทดสอบวัดความรู้ความเข้าใจหลังเรียน

โดยดำเนินการสร้างและหาคุณภาพ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบแบบปรนัย ชนิดเลือกตอบ

ขั้นที่ 2 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนปทุมานุกูล ปีการศึกษา 2564 นำมาสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้

ขั้นที่ 3 สร้างตารางวิเคราะห์ข้อสอบ เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้ด้านต่าง ๆ นำไปสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ

ขั้นที่ 4 ออกแบบและสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัยชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 60 ข้อ เพื่อใช้ในการทดลองตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ระดับความยากง่าย (P) ระหว่าง 0.20 - 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

ขั้นที่ 5 สร้างแบบตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อประเมินความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

ขั้นที่ 6 นำแบบตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ

ขั้นที่ 7 นำคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเหมาะสมโดยหาว่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ใช้เกณฑ์ 0.50 ขึ้นไป ถือว่าข้อนั้นใช้ได้ ซึ่งได้เลือกข้อสอบที่มีค่าดัชนีความสอดคล้อง 0.50 ขึ้นไป

ขั้นที่ 8 ผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมกับนักเรียน

ขั้นที่ 9 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไปทดลองกับนักเรียนที่เคยเรียนมาแล้ว คือ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5

ขั้นที่ 10 ทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ แล้วคัดเลือกข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายและค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสมตามเกณฑ์ คือ ค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.20 - 0.80 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป

ขั้นที่ 11 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ จำนวน 40 ข้อ ที่มีค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) รายข้อเหมาะสมมาหาค่าความเชื่อมั่นโดยใช้สูตร KR-20 ของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder Richardson) คำนวณโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel ได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.95 (Mehrens, W. A., & Lehmann, I. J., 1987)

ขั้นที่ 12 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ที่ได้มาตรฐานตามที่กำหนดไว้จำนวน 40 ข้อ ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างในการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนต่อไป

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ตามเกณฑ์ 80/80

3.2 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัยของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างวิธีการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัยสูงกว่าการสอนแบบปกติ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง โดยทดลองกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2567 โรงเรียนปทุมานุกูล อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช โดยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ทดสอบก่อนเรียน โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

4.2 ดำเนินการทดลองตามขั้นตอนในแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน การจัดการเรียนรู้ ซึ่งใช้เวลา 8 ชั่วโมง โดยมีการบันทึกคะแนนระหว่างเรียนจากแบบทดสอบระหว่างเรียน

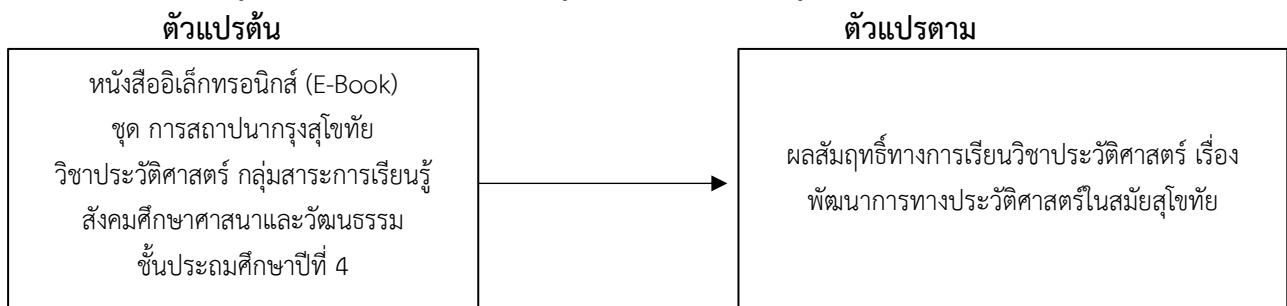
4.3 ทดสอบหลังการทดลอง โดยใช้แบบทดสอบวัดคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ ทั้งนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที (t-test independent)

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้กับนักเรียนจะส่งผลทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาประวัติศาสตร์ที่สูงขึ้น ซึ่งหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เป็นหนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่นำเสนอคล้ายหนังสือจริง สามารถใส่ข้อมูลที่มีความหลากหลายเข้าไปได้ ได้แก่ ข้อความ ภาพ วิดีโอ ลิงค์ และเสียง แต่ยังคงรักษารูปแบบความเป็นหนังสือ (นายุดา ดาละาะ, 2559) ผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลของการสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีค่าประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 1 แสดงผลค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์

การทดลอง	จำนวนนักเรียน	คะแนนระหว่างเรียน (80 คะแนน)		คะแนนทดสอบหลังเรียน (40 คะแนน)	
		คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ	คะแนนเฉลี่ย	ร้อยละ
หนึ่งต่อหนึ่ง	3	66.33	82.92	33	82.5
กลุ่มย่อย	9	65.11	81.39	33.11	82.78
ภาคสนาม	30	65.23	81.54	32.97	82.42

จากตารางที่ 1 สรุปผลการหาค่าประสิทธิภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ กล่าวคือ ชั้นที่ 1 นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ไปทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่างแบบ 1:1 จำนวน 3 คน ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เท่ากับ 82.92/82.5 ซึ่งเกิดความคลาดเคลื่อนเกิน 2.5 เป็นผลมาจากงานที่มอบหมายมีความง่ายกว่าการสอบ ชั้นที่ 2 นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ไปทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่างแบบกลุ่มย่อย จำนวน 9 คน ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เท่ากับ 81.39/82.78 ซึ่งเกิดความคลาดเคลื่อนเกิน 2.5 ในการทดสอบหลังเรียน เนื่องจากข้อสอบมีความง่าย และชั้นที่ 3 นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ไปทดลองสอนกับกลุ่มตัวอย่างแบบภาคสนาม จำนวน 30 คน ประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เท่ากับ 81.54/82.42 เห็นได้ว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

ตารางที่ 2 ค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ E1/E2 ของนักเรียนกลุ่มทดลอง

กระบวนการ/ผลลัพธ์	n	คะแนนเต็ม	Σx	\bar{x}	ร้อยละ	เกณฑ์
คะแนนจากการทำแบบทดสอบท้ายเรื่อง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย	35	2800	2336	8.34	83.43	80
คะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	35	1400	1156	33.03	82.57	80

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) จากการทำแบบทดสอบท้ายเรื่อง หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ เท่ากับ 8.34 คิดเป็นร้อยละ 83.43 และคะแนนเฉลี่ย (\bar{x}) และคะแนนการทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เท่ากับ 33.03 คิดเป็น ร้อยละ 82.57 หมายความว่า ค่าสัมประสิทธิ์ของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ E1/E2 มีค่าเท่ากับ 83.43/82.57 สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 จะเห็นได้ว่ามีค่าความคลาดเคลื่อนเกิน 2.5 เป็นผลมาจากงานที่มอบหมายมีความง่ายกว่าการสอบ

2. ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาประวัติศาสตร์ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ ในสมัยสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างวิธีการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัยกับการสอนแบบปกติ

ตารางที่ 3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	35	18.66	4.54	.474	.097
กลุ่มควบคุม	35	18.20	3.44		

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 18.66 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.54 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 18.20 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.44 ค่า t จากการคำนวณ เท่ากับ .474 หมายความว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน แสดงว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความรู้พื้นฐานในเรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย ไม่แตกต่างกัน

ตารางที่ 4 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนของกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
กลุ่มทดลอง	35	33.03	3.44	7.912	<.001*
กลุ่มควบคุม	35	26.54	3.41		

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 4 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มทดลอง เท่ากับ 33.03 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.44 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ของกลุ่มควบคุม เท่ากับ 26.54 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.41 ค่า t จากการคำนวณ เท่ากับ 7.912 หมายความว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความรู้พื้นฐานในเรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์สมัยสุโขทัยแตกต่างกัน

ตารางที่ 5 ผลการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของกลุ่มทดลองที่ใช้วิธีการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{X}	S.D.	t	Sig.
หลังเรียน	35	33.03	3.44	35.578	<.001*
ก่อนเรียน	35	18.66	4.54		

หมายเหตุ: *มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 5 พบว่า ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ก่อนเรียน เท่ากับ 18.66 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 4.54 ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) หลังเรียน เท่ากับ 33.03 และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 3.44 ค่า t จากการคำนวณ เท่ากับ 35.578 และเมื่อเปรียบเทียบแล้วพบว่ากลุ่มทดลองมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

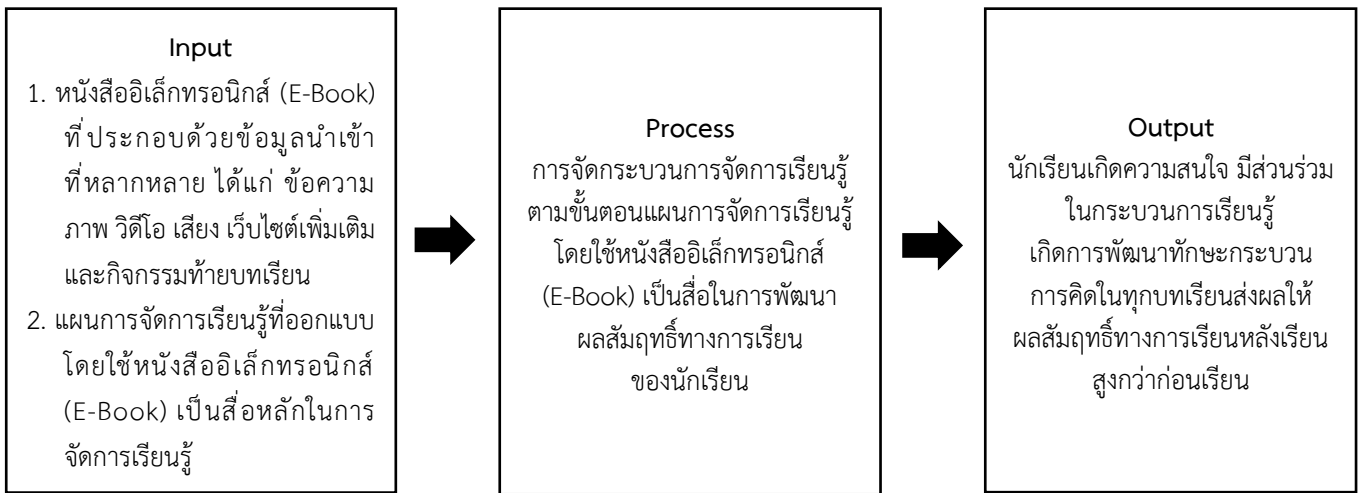
อภิปรายผล

ผลจากการสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนา กรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 พบว่า หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ มีค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เท่ากับ 81.54/82.42 จึงเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดของ E1/E2 คือ 80/80 จึงเห็นได้ว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัยมีประสิทธิภาพสำหรับการนำไปใช้ในการเรียนการสอนต่อนักเรียน เนื่องจากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เป็นสื่อการสอนที่มีข้อมูลในสื่อที่หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ วิดีโอ เสียงและเว็บไซต์ในการศึกษาเนื้อหาเพิ่มเติมรวมไปถึงมีกิจกรรมท้ายบทเรียนเพื่อให้นักเรียนได้ทดสอบความรู้ของตนเองหลังจากได้เรียนรู้จากหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ด้วยข้อมูลที่หลากหลายรูปแบบและมีกิจกรรมให้นักเรียนได้ประเมินความรู้จึงส่งผลให้นักเรียนเกิดความสนใจในการศึกษาเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนหรือศึกษาเรียนรู้เพิ่มเติมด้วยตนเองนอกห้องเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฉัตรชัย บุญสุวรรณ และอภิชา แดงจำรูญ (2567) ได้ศึกษาการพัฒนาหนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (E-book) วิชาสังคมศึกษา เรื่องภูมิภาคของไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสมุทรฉัตร โดยมิตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือ พัฒนาหนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (E-book) เรื่องภูมิภาคของไทยให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 ซึ่งผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาประสิทธิภาพหนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (E-book) เรื่องภูมิภาคของไทย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 80.88/81.33 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80

ผลจากการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับวิธีการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัยกับการสอนแบบปกติ พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับวิธีการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย สูงกว่าการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จึงเห็นได้ว่าการจัดการเรียนการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย เป็นการจัดการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับนักเรียนมากกว่าการจัดการเรียนการสอนแบบปกติ เนื่องจากการที่ผู้สอนได้นำสื่อการสอนที่ทันสมัย มีความแปลกใหม่ มีรูปแบบการนำเสนอข้อมูลที่หลากหลาย อีกทั้งนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้และสามารถประเมินความรู้ของตนเองได้จากการทำกิจกรรมท้ายบทเรียนที่มีอยู่ในหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ย่อมส่งผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนทำให้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาประวัติศาสตร์สูงขึ้น แต่หากผู้สอนจัดการเรียนการสอนแบบปกติโดยใช้วิธีการบรรยาย หรือบอกเล่าเนื้อหาความรู้ให้นักเรียนฟังเพียงฝ่ายเดียว ย่อมทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ทำให้ไม่เกิดการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจึงส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไม่ดีเท่าที่ควร ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกรณิการ์ กลับสกุล (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศศรีวิทยาพุทธมณฑล โดยมีวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 คือ เพื่อเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน ซึ่งผลการวิจัยพบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวัน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศ ศรีวิทยาพุทธมณฑล หลังเรียนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

องค์ความรู้ใหม่

องค์ความรู้ใหม่ที่ได้จากการศึกษาเกี่ยวกับการใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุดการสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือ ในการสร้างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ซึ่งถือเป็นนวัตกรรมที่สร้างผ่านโปรแกรมหลักโดยการนำข้อมูลต่าง ๆ ที่หลากหลายเข้ามาใส่เพื่อเชื่อมโยงเข้าด้วยกันทั้ง ภาพ วิดีโอ เสียง เว็บไซต์ต่าง ๆ เป็นต้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) เป็นสื่อการเรียนรู้ที่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างหลากหลายและมีความน่าสนใจ อีกทั้งส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงกว่าการเรียนด้วยวิธีการสอนแบบปกติ



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่

สรุปผลการวิจัย

จากการสร้างและหาค่าประสิทธิภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 พบว่าหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วิชาประวัติศาสตร์ มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 81.54/82.42 ซึ่งถือว่ามีประสิทธิภาพและสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

จากการเปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ใน สมัยสุโขทัย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการสอนด้วยหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัยกับการสอนแบบปกติ ซึ่งได้มีการเปรียบเทียบความรู้ก่อนเรียนของนักเรียนกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า นักเรียนมีความรู้ที่ไม่แตกต่างกันและผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม พบว่า คะแนนของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า นักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนโดยใช้หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ชุด การสถาปนากรุงสุโขทัยกับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างที่ได้รับการสอนแบบปกติ มีความรู้ เรื่อง พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในสมัยสุโขทัย แตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 การจัดการเรียนรู้กับนักเรียนด้วยสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) นั้นผู้สอนควรมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนหรือนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์กับนักเรียนให้มากยิ่งขึ้น เพื่อส่งผลให้เกิดการแลกเปลี่ยนและสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้มีชีวิต

1.2 ครูผู้สอนหรือผู้ที่สนใจในการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ควรศึกษาโปรแกรม Heyzine Flipbook เบื้องต้น และวิธีการใช้งานในส่วนต่าง ๆ เพื่อสามารถจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ได้อย่างสวยงามเกิดความความหลากหลายเป็นที่ดึงดูดความสนใจของผู้ที่ต้องการเรียนรู้

2. ข้อเสนอแนะด้านการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มทดลอง เพื่อนำผลและข้อเสนอแนะมาเป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เหมาะสมตรงกับความต้องการของนักเรียนต่อไป

2.2 ควรมีการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (E-Book) ในรายวิชาอื่นๆ ให้มากยิ่งขึ้น เนื่องจากปัจจุบันสื่อการเรียนที่ผ่านระบบออนไลน์เป็นส่วนหนึ่งในการเรียนการสอนที่สำคัญสามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา สื่อควรพัฒนารูปแบบให้ทันสมัยกับความต้องการของผู้เรียนอยู่เสมอ

เอกสารอ้างอิง

- กรรณิการ์ กลับสกุล. (2560). การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เรื่อง กฎหมายในชีวิตประจำวันสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนวมินทราชินูทิศสตรีวิทยา พุทธมณฑล. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- ฉัตรชัย บุญสุวรรณ และ อภิชา แดงจำรูญ. (2567). การพัฒนาหนังสือที่สร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ (E-book) วิชาสังคมศึกษา เรื่องภูมิภาคของไทย สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสมุทรมนิรัตน์. *วารสารบัณฑิตสาเกตปริทรรศน์*, 9(2), 226-235.
- นายุดา ดาเลาะ. (2559). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์. สืบค้นจาก <https://www.stw.ac.th/wp-content/uploads/2016/12/eBook-Series1.pdf>.
- โรงเรียนปทุมมานุกูล. (2564). *หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนปทุมมานุกูล กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม*. สืบค้นจาก https://drive.google.com/file/d/1k7f4Vs9hSF_tml-M09QIBJboFVjxNpB/preview.
- สภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2549). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10*. กรุงเทพฯ: สภาพพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2554). *ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- สุโรยา hmeji. (2563). *สภาพและปัญหาการจัดการเรียนรู้รายวิชาประวัติศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเอกชนในสังกัดสำนักงานศึกษาธิการ อำเภอดำรงวิทยาร จังหวัดนครศรีธรรมราช*. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยหาดใหญ่).
- Mehrens, W. A., & Lehmann, I. J. (1987). *Using standardized tests in education*. California: Longman/Addison Wesley Longman.

The Effects of Phenomenon-Based Learning Activities on Natural Disasters, Integrated with Online Applications, on Academic Achievement and Critical Thinking Skills of Grade 12 Students

Ruethaiwan Suwapanawiwat^{1*} and Alongkorn Ausawasowan²

¹ *Master's degree student, Curriculum Innovation and Learning Management Program, Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

² *Faculty of Education, Ramkhamhaeng University, Thailand*

* *Corresponding author. E-mail: Suwaphat2591@gmail.com*

ABSTRACT

This research article aims to (1) compare students' academic achievement and critical thinking skills before and after learning through phenomenon-based learning (PhBL) integrated with online applications, (2) compare the academic achievement and critical thinking skills of students taught using PhBL with online applications and those taught using a conventional learning approach, and (3) examine students' satisfaction with PhBL integrated with online applications. The sample consisted of 62 Grade 12 students from Hantharangsri Prachasarn School, selected using cluster random sampling. This study employed a quasi-experimental research design with an experimental group and a control group. The research instruments included (1) a lesson plan based on PhBL integrated with online applications, (2) a conventional lesson plan, (3) a critical thinking skills test, (4) an academic achievement test, and (5) a student satisfaction questionnaire. The data were analyzed using mean, standard deviation, and dependent and independent t-tests. The research findings revealed that: 1) Students who received PhBL integrated with online applications showed significantly higher academic achievement and critical thinking skills after the intervention at the .05 level. 2) Students taught using PhBL integrated with online applications had significantly higher academic achievement and critical thinking skills than those taught using the conventional approach at the .05 level. 3) Students expressed the highest level of satisfaction with the PhBL integrated with online applications.

Keywords: Phenomenon-Based Learning, Online Applications, Critical Thinking Skills, Academic Achievement

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

ฤทัยวรรณ สุวพนาวิวัฒน์^{1*} และ อลงกรณ์ อัครโสวรรณ²

¹ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมหลักสูตรและการจัดการการเรียนรู้ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

² คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: Suwaphat2591@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ (2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนทหารวังสีประชาสรรค์ จำนวน 62 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่มแบบกลุ่ม ดำเนินการวิจัยเชิงทดลองแบบกึ่งทดลองโดยมีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ (1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ (2) แผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (3) แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (4) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (5) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และสถิติทดสอบทีแบบไม่เป็นอิสระต่อกันและแบบเป็นอิสระต่อกัน ผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน, แอปพลิเคชันออนไลน์, ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

© 2025 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

ในศตวรรษที่ 21 โลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและซับซ้อนในทุกมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม เทคโนโลยี และข้อมูลข่าวสาร ส่งผลให้การเตรียมความพร้อมของผู้เรียนในยุคนี้ต้องมุ่งเน้นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการทำงานในอนาคต หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะสำคัญของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) อันเป็นพื้นฐานสำหรับการแก้ปัญหาและการตัดสินใจในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เป็นพื้นฐานในการสร้างความรู้และการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล เพื่อให้ผู้เรียนพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่ซับซ้อนและรวดเร็ว ทักษะการคิดที่กำหนดในหลักสูตร คือ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูล แยกแยะข้อเท็จจริงจากความคิดเห็น และตัดสินใจได้อย่างรอบคอบ

(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560) โดยเฉพาะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์ข้อมูล สังเคราะห์ข้อเท็จจริง และตัดสินใจได้อย่างมีเหตุผลและแม่นยำ สามารถพิจารณาปัญหาหรือสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างรอบด้าน ใช้เหตุผลอย่างเป็นระบบ และประเมินข้อมูลที่รับได้อย่างละเอียด ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาและการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ซับซ้อนนี้ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณจึงถือเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาความพร้อมของผู้เรียนในการเผชิญกับความท้าทายของโลกในศตวรรษที่ 21 (ทิศนา แคมมณี, 2554)

จากการศึกษาสภาพปัญหาในการจัดการเรียนการสอน พบว่าผู้เรียนมักขาดความสามารถในการสังเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลาย และยังไม่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลกับสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Dewey, 2020) ปัญหานี้อาจเกิดจากกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการท่องจำและการตอบคำถามแบบตรงไปตรงมา มากกว่าการกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดวิเคราะห์และแสดงความคิดเห็นอย่างมีเหตุผล (Facione, 2013) สอดคล้องกับสภาพปัญหาด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาสังคมศึกษา สาธารณศาสตร์ โดยเฉพาะเรื่องภัยพิบัติทางธรรมชาติ พบว่าผู้เรียนยังขาดความเข้าใจในเนื้อหาและการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง จากการศึกษาพบว่าผลการเรียนรู้ของนักเรียนในหัวข้อภัยพิบัติทางธรรมชาติอยู่ในระดับต่ำกว่ามาตรฐานที่กำหนดโดยคะแนนเฉลี่ยของนักเรียน ต่ำกว่าร้อยละ 50 ซึ่งถือว่าไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ ร้อยละ 60 ตามมาตรฐานการวัดผลในระดับชั้นมัธยมศึกษา เนื่องจากผู้เรียนขาดทักษะในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก เช่น การระบุปัจจัยที่ก่อให้เกิดภัยพิบัติในพื้นที่ต่าง ๆ ทักษะการวิเคราะห์ข้อมูลและประเมินผลกระทบของภัยพิบัติ และทักษะการประยุกต์ใช้ความรู้ในการแก้ปัญหา (ศิริพร อักษรแก้ว, 2563) ซึ่งสะท้อนสภาพการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นการท่องจำเนื้อหา เช่น ลักษณะและชนิดของภัยพิบัติ รวมถึงตำแหน่งที่เกิดซ้ำบ่อย ทำให้ผู้เรียนไม่สามารถเชื่อมโยงความรู้ดังกล่าวกับสถานการณ์จริงได้ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ณัฐกานต์ แสงทอง (2564) ที่พบว่า นักเรียนมีปัญหาในการเชื่อมโยงข้อมูลทางภูมิศาสตร์กับการวิเคราะห์สถานการณ์จริง เช่น การคาดการณ์ความเสี่ยงในพื้นที่เสี่ยงภัยพิบัติ การขาดการใช้สื่อและกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง เช่น การใช้เทคโนโลยีหรือแอปพลิเคชันออนไลน์ เป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหัวข้อดังกล่าวยังไม่เป็นไปตามเป้าหมาย (Facione, 2013)

โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning: PhBL) เป็นหนึ่งในรูปแบบที่สามารถช่วยเพิ่มความน่าสนใจในการเรียนรู้ โดยการให้ผู้เรียนสำรวจปรากฏการณ์ที่ใกล้ตัวผ่านการตั้งคำถามและการสืบค้นข้อมูล กระบวนการนี้กระตุ้นให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้มากขึ้น และช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านความเข้าใจเนื้อหาและการประยุกต์ใช้ความรู้ในบริบทจริง (Krokfors et al., 2014) ทั้งยังเน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ผ่านการวิเคราะห์ข้อมูล การตั้งสมมติฐาน และการประเมินผลลัพธ์จากปรากฏการณ์ที่ศึกษา ผู้เรียนสามารถพัฒนาความสามารถในการแยกแยะข้อมูลสำคัญ ตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และเชื่อมโยงความรู้กับสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Lehtonen et al., 2016) นอกจากนี้ในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานและนำแอปพลิเคชันออนไลน์มาใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ สามารถนำเสนอข้อมูลได้หลากหลายและจำลองสถานการณ์จริง กระตุ้นความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยนักเรียนสามารถค้นคว้า วิเคราะห์ และเปรียบเทียบข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ซึ่งส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการสังเคราะห์ความรู้ใหม่ อีกทั้งยังช่วยสร้างความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่ซับซ้อนผ่านสื่อมัลติมีเดีย เช่น วิดีโออินเทอร์แอคทีฟและแผนที่จำลอง รวมถึงสนับสนุนการทำงานเป็นทีมและการอภิปราย ช่วยพัฒนาทักษะการใช้เหตุผลและการตัดสินใจ ทำให้การเรียนรู้มีความทันสมัย น่าสนใจ ดังนั้นการใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ร่วมกับการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน สามารถช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจปรากฏการณ์ซับซ้อนผ่านสื่อมัลติมีเดีย ช่วยค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ตลอดจนฝึกการใช้เหตุผลการแก้ปัญหา และการตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ นำไปสู่การมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ (อรพรรณ บุตรกตัญญู, 2561)

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้นำการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับการใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถวิเคราะห์ปัญหาที่เกี่ยวข้อง

กับภัยพิบัติทางธรรมชาติได้อย่างเป็นระบบ รวมถึงสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทำให้เกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่เชื่อถือได้ และสามารถให้เหตุผลในการตัดสินใจ เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Design) โดยแบ่งตัวอย่างออกเป็นกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุมและมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง (Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design) โดยมีวิธีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนหารเทารังสีประชาสรรค์ อำเภอปากพะยูน จังหวัดพัทลุง ซึ่งกำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 5 ห้องเรียน จำนวน รวม 173 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนหารเทารังสีประชาสรรค์ อำเภอปากพะยูน จังหวัดพัทลุง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 ซึ่งได้มาโดย วิธีการสุ่มห้องเรียนด้วยวิธีการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) ด้วยวิธีการจับสลากโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มแบ่งเป็นกลุ่มทดลองจำนวน 1 ห้องเรียน และกลุ่มควบคุม 1 ห้องเรียน ซึ่งได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2 จำนวน 30 คน เป็นกลุ่มทดลอง ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ และกลุ่มควบคุม นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/3 จำนวน 32 คน เป็นกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ จำนวน 4 แผน และแผนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ จำนวน 4 แผน

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ได้แก่ 1) แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ แบบเลือกตอบชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ซึ่งมีค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.23 ถึง 0.80 และมีค่าความเชื่อมั่น ของแบบทดสอบเท่ากับ 0.92 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ จำนวน 40 ข้อ ซึ่งมีค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.23 ถึง 0.76 และค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.21 ถึง 0.80 และมีค่าความเชื่อมั่น (KR-20) ของแบบทดสอบเท่ากับ 0.94 และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ แบบมาตราประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งมีค่า IOC เท่ากับ 0.50-1.00

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3.2 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3.3 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์อยู่ในระดับมาก

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

4.1 ปฐมนิเทศเพื่อทำความเข้าใจกับนักเรียนเกี่ยวกับจุดประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ วิธีการเรียน การประเมินผล การได้รับคะแนนพิเศษต่างๆ จากการทำกิจกรรมและข้อตกลงอื่นๆ ในชั้นเรียน

4.2 วัดผลก่อนการทดลองกับผู้เรียนทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ

4.3 ดำเนินการทดลองตามแผนการทดลองที่กำหนดไว้ โดยใช้ระยะเวลา ในการทดลองทั้งหมด 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง สัปดาห์ที่ 5 รวมทั้งหมด 10 ชั่วโมงสัปดาห์ โดยการแบ่งเนื้อหา ดังนี้ สัปดาห์ที่ 1,2 เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติทางธรณีภาค ซึ่งมีเนื้อหาสาระการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับกระบวนการทางธรณีวิทยาที่ซับซ้อน เช่น การเคลื่อนตัวของแผ่นเปลือกโลก โครงสร้างภายในโลก และแรงธรณีแปรสัณฐาน ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจในหลักการพื้นฐานเชื่อมโยงข้อมูลองค์ความรู้อย่างหลากหลาย ทั้งเนื้อหาเชื่อมโยงเกี่ยวกับการเกิดภัยพิบัติธรรมชาติอื่นๆ ตามมา อีกทั้งการศึกษาภัยพิบัติทางธรณีภาคมักต้องใช้ แผนที่ธรณีวิทยา แบบจำลองเปลือกโลก และการวิเคราะห์ข้อมูลแผ่นดินไหว ซึ่งต้องการเวลาในการฝึกฝนและวิเคราะห์ข้อมูล สัปดาห์ที่ 3 เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติทางบรรยากาศภาค สัปดาห์ที่ 4 เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติทางอุทกภาค และสัปดาห์ที่ 5 เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติทางชีวภาค

4.4 หลังจากเรียนครบจำนวน 5 สัปดาห์แล้วผู้วิจัยดำเนินการวัดผลหลังการทดลองกับผู้เรียนทั้งในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยใช้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ แบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และแบบสอบถามความพึงพอใจในกลุ่มทดลอง

4.5 ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน 5 ส 33101 และแบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนในกลุ่มทดลองก่อนเรียนและหลังเรียน เพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัย โดยใช้สถิติทดสอบที แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (t-test for Dependent)

5.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ วิชาสังคมศึกษาพื้นฐาน 5 ส 33101 และแบบวัดทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม เพื่อทดสอบสมมติฐานของการวิจัย โดยใช้สถิติทดสอบทีแบบเป็นอิสระต่อกัน (t-test for Independent)

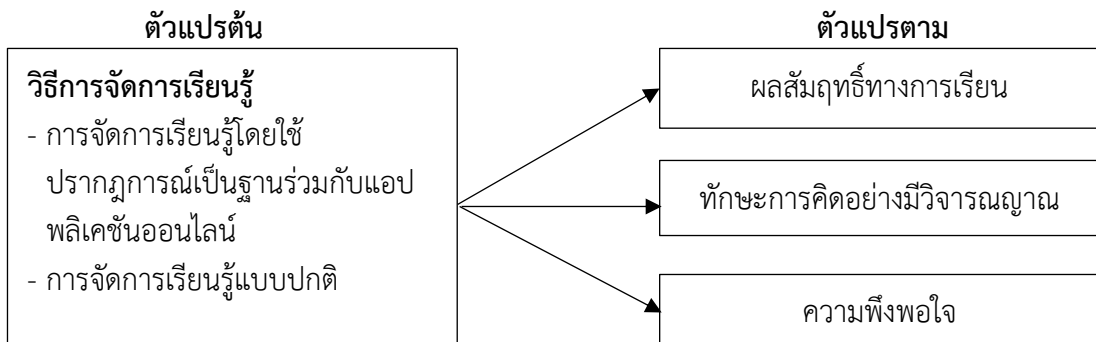
5.3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยนำแบบวัดความพึงพอใจมาคำนวณหาค่าเฉลี่ย ($M.$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) ของคะแนน

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ โดยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน มีรากฐานแนวคิดจากทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ของ Piaget และ Vygotsky ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ซึ่งผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าในสิ่งที่สนใจ เรียนรู้สิ่งต่างๆจากการลงมือปฏิบัติ ร่วมกันอภิปรายแล้วนำไปศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ต่างๆ จนรู้แจ้ง (Symeonidis & Schwarz, 2016) ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ซึ่งผู้วิจัยได้สังเคราะห์จาก พิพฒน์พงษ์ ดำมาก (2564) กามิละห์ มะยู (2565) พิษภา ด้วงสงค์ (2565) โดยมีขั้นตอนจำนวน 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 สังเกตและเลือกปรากฏการณ์ ขั้นที่ 2 ตั้งคำถามอธิบาย

ปรากฏการณ์ ชั้นที่ 3 สืบเสาะค้นหาคำตอบ ชั้นที่ 4 สังเคราะห์สร้างองค์ความรู้ และชั้นที่ 5 นำเสนอและประเมินผล โดยนำมาใช้จัดการเรียนรู้ร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงและการคิดวิเคราะห์อย่างอิสระ ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้ควรเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของผู้เรียนเอง การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการใช้การเรียนรู้แบบปฏิบัติการเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Dewey, 1938) และศึกษาการพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ โดยผู้วิจัยสังเคราะห์ตามแนวคิดของ Ennis (1985) เชื่อว่าการคิดอย่างมีวิจารณญาณควรเป็นทักษะที่สามารถสอนและพัฒนาได้ โดยการฝึกฝนให้ผู้เรียนมีความสามารถในการตั้งคำถาม ตั้งข้อสงสัย และการประเมินผลอย่างมีวิจารณญาณในการเรียนรู้หรือสถานการณ์ในชีวิตประจำวันสรุปพฤติกรรมบ่งชี้การคิดอย่างมีวิจารณญาณเป็น 5 ด้าน ได้แก่ 1.การระบุปัญหา 2.การวิเคราะห์ข้อมูล 3.การประเมินผล 4.การสรุปผลอย่างสมเหตุสมผล 5.และการใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจ ทั้งนี้จากทฤษฎีแนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องสามารถแสดงเป็นแผนภาพความสัมพันธ์ของกรอบแนวคิดของการวิจัยได้ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผลการวิจัย

จากการศึกษาวิจัย พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์

ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ (n = 30)

การทดสอบ	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน					ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
	M.	S.D.	t	df	p-value	M.	S.D.	t	df	p-value
ก่อนเรียน	10.97	1.65	33.948*	29	.000	6.97	1.33	24.101*	29	.000
หลังเรียน	18.33	1.77				12.10	1.65			

หมายเหตุ: *p-value ≤ .05

จากตารางที่ 1 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 33.948, df = 29, p-value = .000) และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 24.101, df =

29, p-value = .000) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่กล่าวว่า “นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน”

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ (กลุ่มทดลอง) กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม)

กลุ่มทดสอบ	n	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน					ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ				
		M.	S.D.	t	df	p-value	M.	S.D.	t	df	p-value
กลุ่มทดลอง	30	18.33	1.77	12.941*	60	.000	12.10	1.65	3.530*	60	.001
กลุ่มควบคุม	32	12.91	1.53				10.34	2.21			

หมายเหตุ: *p-value ≤ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 12.941, df = 60, p-value = .000) และนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (t = 3.530, df = 60, p-value = .001) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่กล่าวว่า “นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ”

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์

ตารางที่ 3 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์รายด้านและภาพรวม

ความพึงพอใจรายด้าน	M.	S.D.	แปลความหมาย
1. ด้านการจัดการเรียนรู้	4.67	0.53	มากที่สุด
2. ด้านบรรยากาศในชั้นเรียน	4.63	0.53	มากที่สุด
3. ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.65	0.49	มากที่สุด
ภาพรวม	4.65	0.51	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (M. = 4.65, S.D. = 0.51)) ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 3 ที่กล่าวว่า “นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับ แอปพลิเคชันออนไลน์อยู่ในระดับมาก” และเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ในด้านการจัดการเรียนรู้ที่อยู่ในระดับมากที่สุด และมีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด (M.

= 4.67, S.D. = 0.53) รองลงมา คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($M. = 4.65, S.D. = 0.49$) และอันดับสุดท้าย คือ ด้านบรรยากาศในชั้นเรียน โดยมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($M. = 4.63, S.D. = 0.49$)

อภิปรายผล

การพัฒนาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1) จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานเน้นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงและใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือช่วยในการเข้าใจ ทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้กับโลกภายนอกและเข้าใจเรื่องที่เรียนได้ดียิ่งขึ้น การใช้งานแอปพลิเคชันออนไลน์ยังช่วยเสริมให้การเรียนมีความน่าสนใจ เพิ่มความเข้าใจในเนื้อหาที่ซับซ้อนด้วยการใช้ภาพ เสียง วิดีโอ หรือแบบจำลอง การเรียนแบบนี้ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถเก็บเกี่ยวความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Adipat (2024) ได้ทำการศึกษารื่อง การก้าวข้ามรูปแบบการเรียนรู้แบบดั้งเดิม: โลกหลายมิติของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-based Learning) เป็นรูปแบบการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปรากฏการณ์ในชีวิตจริง โดยเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับความรู้ใหม่ พบว่า หลังได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับนวัตกรรม ทำให้นักเรียนมีผลการเรียนดีขึ้นและการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ Sani (2020) ได้ทำการศึกษารื่องการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน (Phenomenon-Based Learning) สำหรับสถาบันอุดมศึกษาในไนจีเรีย : แนวทางการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อตอบสนองต่อความท้าทายในศตวรรษที่ 21 พบว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงขึ้น และสอดคล้องกับสังคัมปัจจุบัน และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศศิวิมล สุন্নตะ (2565) ได้ทำการศึกษารื่อง ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานออนไลน์ร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถามที่ส่งผล ต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ออนไลน์ร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถามหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และจากการเปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ พบว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีลักษณะที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดวิเคราะห์และตั้งคำถามเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นจริง การที่นักเรียนต้องคิดค้นและวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติผ่านแอปพลิเคชันออนไลน์ช่วยฝึกทักษะการคิดอย่างเป็นระบบและการตัดสินใจ โดยนักเรียนได้ฝึกแก้ปัญหาด้วยการหาข้อมูลและสร้างข้อสรุปอย่างมีเหตุผล จึงทำให้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนพัฒนาขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ O'Reilly, Devitt & Hayes (2022) ได้ทำการศึกษารื่อง การคิดอย่างมีวิจารณญาณในห้องเรียนอนุบาล : การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบ พบว่า การคิดอย่างมีวิจารณญาณมักแสดงออกผ่านทักษะ 2 อย่างหลัก ๆ ได้แก่ การให้เหตุผล และการแก้ปัญหา โดยมีปัจจัยหลักที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะเหล่านี้ ได้แก่ การโต้ตอบในห้องเรียน การสนทนาและการใช้เทคนิคการตั้งคำถามช่วยกระตุ้นให้เด็กได้คิดและแสดงความคิดเห็นมากขึ้น ช่วยทำให้นักเรียนได้คิดเชื่อมโยงและแก้ปัญหาตามเนื้อเรื่อง อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุชานันท์ วรวิพัฒนานนท์ (2565) ได้ทำการศึกษารื่องการจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา เรื่องปรากฏการณ์ของโลกและภัยธรรมชาติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน มีสถานการณ์ตัวอย่างสอดคล้องกับปรากฏการณ์ที่กำลังศึกษาเพื่อเพิ่มความเข้าใจ นักเรียน ทำให้คะแนนรวมของนักเรียนเพิ่มขึ้นจากร้อยละ 49.75 เป็นร้อยละ 81.25 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ทักษธร จุ้ยสวัสดิ์

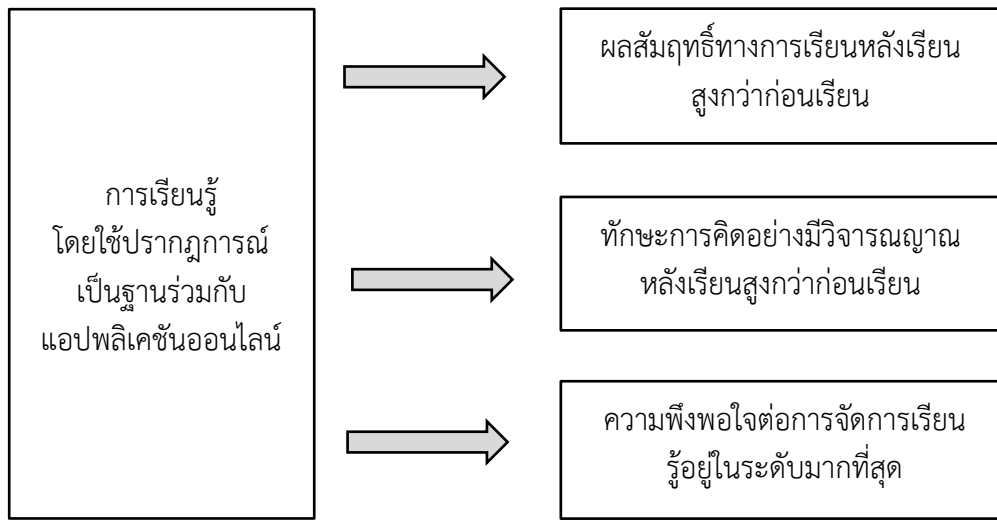
(2564) ได้ทำการศึกษาเรื่องการวิจัยเชิงปฏิบัติการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่อง จลนศาสตร์เคมีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ พบว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานส่งผลให้นักเรียนมีคะแนนทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

2) จากการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ (กลุ่มทดลอง) กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ หลังเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมีความแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ เนื่องจากการกระตุ้นให้ผู้เรียนมีการตั้งคำถามและคิดวิเคราะห์เชิงลึกเกี่ยวกับปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน การใช้งานแอปพลิเคชันออนไลน์ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์และทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลาย นักเรียนสามารถทดลองและศึกษาข้อมูลด้วยตนเอง ซึ่งการเรียนรู้แบบนี้ช่วยให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นและทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Tongsoong & Jermtaisong (2021) ได้ทำการศึกษาเรื่องการจัดการเรียนรู้ผ่านการบูรณาการการศึกษาด้าน STEAM และการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์มีคะแนนสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบดั้งเดิม อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ หัสวานัส เฟิงสันเทียะ (2563) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานส่งผลให้นักเรียนมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น มีปฏิสัมพันธ์ที่ดี มีความร่วมมือ และกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น รวมถึงแสดงออกทางความคิดเห็นได้อย่างชัดเจนจึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานมากกว่าการเรียนรู้ปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิชาภา ต่วงสงค์ (2565) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง สารรอบตัว โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิกหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ การเปรียบเทียบทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ (กลุ่มทดลอง) กับนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ (กลุ่มควบคุม) พบว่า การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนมีโอกาสดึงผลการคิดวิเคราะห์มากขึ้น เนื่องจากต้องเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้จากปรากฏการณ์และสถานการณ์จริง การใช้งานแอปพลิเคชันออนไลน์ช่วยให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจ และยังเพิ่มการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ นักเรียนสามารถทำความเข้าใจข้อมูลได้ด้วยตนเองและใช้ข้อมูลนั้นในการตัดสินใจ จึงทำให้ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนในกลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้แบบปกติ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Zulyusri et al. (2023) ได้ทำการศึกษาเรื่องการใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงการ (PjBL) ในการศึกษาวิทยาศาสตร์เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ พบว่า การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณมีประโยชน์ในการช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะ การแสดงข้อมูล การสรุปผล และการตรวจสอบความถูกต้องเนื่องจากนักเรียนจะชอบตั้งคำถามที่สำคัญ การทำงานร่วมกัน การวางแผน การกำหนดตารางเวลาของโครงการ ทำให้นักเรียนฝึกการวิเคราะห์มากขึ้น และเชื่อมโยงความรู้ได้จริง อีกทั้งยังสอดคล้องกับ กชกร แผงเมืองคุก (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้แนวคิดปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยด้านความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณหลังจากการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อเทียบกับการเรียนรู้ปกติ และสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิพัฒน์พงษ์ คำมาก (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่องการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า ทักษะการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ

3) จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะบรรยากาศในชั้นเรียนที่ใช้การจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีส่วนช่วยสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปิดกว้างและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักเรียนมากขึ้น นักเรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น ทำให้เกิดความสนุกสนานและไม่รู้สึกกดดันระหว่างการเรียน ในด้านประโยชน์ที่ได้รับ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนกับสถานการณ์จริงได้ง่ายขึ้น แอปพลิเคชันออนไลน์ช่วยเพิ่มความสะดวกในการค้นคว้าข้อมูล ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและทำทนายความสามารถมากขึ้น ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ที่หลากหลายและไม่น่าเบื่อ สุดท้ายในด้านการจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์มีความยืดหยุ่นและตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนได้ดี ส่งผลให้พวกเขาสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ลึกซึ้งขึ้น และพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้ในยุคปัจจุบัน ส่งผลให้นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อย่างมาก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กามีละห์ มะยู (2565) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาทักษะการคิดปัญหาโดยใช้การจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐานสาระเรียนรู้อัลฟิทย เรื่อง หัยฎและอิสติฮาฎะฮะฮ สำหรับนักเรียนชั้นอิสลามศึกษาตอนกลางปีที่ 1 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนการสอนในระดับมาก อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนวัต สุขจิตร์ (2566) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ด้วย Glide App เรื่อง กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชาณุวิทยา พบว่า บทเรียนออนไลน์ผ่านแอป Glide มีคุณภาพสูงมาก ผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญ นักเรียนมีทักษะการแก้ปัญหาที่ผ่านเกณฑ์สูงถึงร้อยละ 79.38 นักเรียนมีความพึงพอใจต่อบทเรียนออนไลน์นี้ในระดับมาก และสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดลธรัตน์ จุฑะมณีโรจน์ (2564) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันร่วมกับการเรียนการสอนโดยใช้การตัดสินใจเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการประเมินเหตุผลสำหรับนักศึกษาแพทย์ชั้นพรีคลินิก พบว่า ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันร่วมกับการเรียนการสอนโดยใช้การตัดสินใจเป็นฐาน อยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้ใหม่

ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่อง ภัยพิบัติทางธรรมชาติ ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ได้องค์ความรู้ใหม่ คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ ทำให้นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีกับสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้น มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ มีทักษะการแก้ปัญหาและการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตลอดจนเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง รูปแบบการเรียนรู้จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาการศึกษาในยุคดิจิทัลและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 อีกทั้งเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้เน้นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ทั้งสนุกและมีประสิทธิภาพ นักเรียนมีความมั่นใจและภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยเสริมสร้างสัมพันธภาพและทักษะทางสังคมผ่านกิจกรรมกลุ่มส่งผลให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นที่ 1 สังเกตและเลือกปรากฏการณ์ ขั้นที่ 2 ตั้งคำถามอธิบายปรากฏการณ์ ขั้นที่ 3 สืบเสาะค้นหาคำตอบ ขั้นที่ 4 สังเคราะห์สร้างองค์ความรู้ และขั้นที่ 5 นำเสนอและประเมินผล ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ ได้โดยออกแบบกิจกรรมตาม 5 ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ใช้แอปพลิเคชันออนไลน์ เช่น Google Earth, NASA Worldview, Kahoot, Padlet, Canva หรือ YouTube เพื่อสืบเสาะค้นหาข้อมูลและเปรียบเทียบแนวคิด เพื่อช่วยวิเคราะห์ข้อมูลและสร้างสื่อการเรียนรู้ ฝึกให้นักเรียนวิจารณ์ข้อมูล เปรียบเทียบสถานการณ์ ฝึกทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ



ภาพที่ 2 องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีทักษะการคิดอย่าง มีวิจารณญาณหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ มีทักษะการคิดอย่างมี วิจารณญาณสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนมีความพึงพอใจ ต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน ร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ โดยภาพรวม อยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานควรนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนการสอนในวิชาอื่น ๆ โดยเฉพาะวิชาที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์ธรรมชาติหรือสถานการณ์จริง เช่น วิชาวิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา หรือ ภูมิศาสตร์ เพื่อเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนในเนื้อหาที่หลากหลายยิ่งขึ้น เพราะวิธีนี้ทำให้นักเรียนได้เรียนรู้จาก สถานการณ์จริง ทำให้เข้าใจเนื้อหาอย่างลึกซึ้งมากขึ้น การเชื่อมโยงความรู้ออกไปจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงช่วยกระตุ้นความสนใจ และความอยากรู้อยากเห็น ทำให้นักเรียนมีส่วนร่วมมากขึ้นและสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

1.2 ควรพัฒนาแอปพลิเคชันหรือเครื่องมือที่สนับสนุนการเรียนรู้แบบออนไลน์ที่สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการ เรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อให้นักเรียนสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและกิจกรรมการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น และเพิ่ม ประสิทธิภาพในการเรียนรู้เพราะจะช่วยให้นักเรียนเข้าถึงแหล่งข้อมูลและกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับสถานการณ์จริง ได้ง่ายขึ้น ทำให้การเรียนรู้มีความน่าสนใจและสะดวกสบายมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ด้วยสื่อ ดิจิทัลที่หลากหลายและทันสมัย

1.3 ควรมีการจัดอบรมและพัฒนาครูผู้สอนให้สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานและเทคโนโลยี เข้ามาช่วยในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่กระตุ้นการคิดวิเคราะห์ของ นักเรียน จะช่วยกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ของนักเรียน ทำให้การเรียนรู้มีความลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับสถานการณ์จริงมากขึ้น

1.4 การเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐานสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการศึกษาค้นคว้าแบบอิสระหรือในกิจกรรมที่เน้นการแก้ปัญหาของนักเรียน เพื่อให้นักเรียนได้ฝึกการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 การวิจัยครั้งต่อไปควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังโรงเรียนหรือเขตพื้นที่การศึกษาอื่น ๆ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลายและสามารถนำไปปรับใช้กับบริบทของนักเรียนในพื้นที่อื่นได้ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลายและมีความครอบคลุมมากขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ผลการวิจัยมีความน่าเชื่อถือและสามารถนำไปปรับใช้กับบริบทของนักเรียนในพื้นที่ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมยิ่งขึ้น

2.2 พัฒนาคู่มือหรือแนวทางสำหรับครู ควรจัดทำคู่มือหรือแนวทางสำหรับครูในการใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานร่วมกับแอปพลิเคชันออนไลน์ เพื่อช่วยครูในการออกแบบและปรับใช้วิธีการนี้อย่างมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- กชกร แผงเมืองคุก. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิทยาศาสตร์โดยใช้แนวคิดปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- กามีละห์ มะยู. (2565). การพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหาโดยใช้การจัดการเรียนรู้ปัญหาเป็นฐาน สาระการเรียนรู้อัลฟิบะฮ์ เรื่อง หัยฎและอิสติฮาญาฮ์ สำหรับนักเรียน ชั้นอิสลามศึกษาตอนกลางปีที่ 1. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา).
- ณัฐกานต์ แสงทอง. (2564). การประเมินปัญหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในหัวข้อภัยพิบัติทางธรรมชาติ. วารสารการศึกษา สังคมศึกษา, 12(3), 85-92.
- ดลธรัตน์ จุฑามณีโรจน์. (2564). การพัฒนาเว็บแอปพลิเคชันร่วมกับการเรียนการสอนโดยใช้การตัดสินใจเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการประเมินเหตุผลสำหรับนักศึกษาแพทย์ชั้นพรีคลินิก. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- พัฒนธร จุ้ยสวัสดิ์. (2564). การวิจัยเชิงปฏิบัติการในการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เรื่อง จลนศาสตร์เคมี ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา).
- ทศนา แคมมณี. (2554). การพัฒนาทักษะการคิดในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ธนวัต สุขจิตร์. (2566). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ด้วย Glide App เรื่อง กระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนชาวมุสลิม. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- พิชภา ด้วงสงค์. (2565). การพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างมีวิจารณญาณและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เรื่อง สารรอบตัว โดยการจัดการเรียนรู้แบบใช้ปัญหาเป็นฐานร่วมกับผังกราฟิก. (ครุศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร).
- พิพัฒน์พงษ์ คำมาก. (2564). การศึกษาผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- ศศิวิมล สุนันตะ. (2565). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานออนไลน์ร่วมกับเทคนิคการตั้งคำถามที่ส่งผลต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. (ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร).
- ศิริพร อักษรแก้ว. (2563). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการคิดวิเคราะห์ในวิชาสังคมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา. กรุงเทพฯ: การศึกษา.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560). กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.

- สุขานันท์ วรรณานนท์. (2565). การจัดการเรียนรู้แบบปรากฏการณ์เป็นฐาน เพื่อพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการแก้ปัญหา เรื่อง ปรากฏการณ์ของโลกและภัยธรรมชาติ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. (การศึกษา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).
- หัสวานัส เพ็งสันเทียะ. (2563). ผลการจัดการเรียนรู้โดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐานที่มีต่อการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- อรพรรณ บุตรกัตัญญ. (2561). การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ปรากฏการณ์เป็นฐาน: แนวทางการศึกษาในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.
- Adipat, S. (2024). *Transcending traditional paradigms: the multifaceted realm of phenomenon-based learning*. Retrieved from www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2024.1346403/full.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi.
- Ennis, R. H. (1985). A logical basis for measuring critical thinking skills. *Educational leadership*, 43(2), 44-48.
- Facione, P. A. (2013). *Critical thinking: What it is and why it counts*. Millbrae, CA: Insight Assessment.
- Krokfors, L., et al. (2014). Integrated learning through phenomena: A Finnish educational model. *Journal of Learning Studies*, 3(4), 310–317.
- Lehtonen, M., Sébastien, L., & Bauler, T. (2016). The multiple roles of sustainability indicators in informational governance: between intended use and unanticipated influence. *Current Opinion in Environmental Sustainability*, 18, 1-9.
- O'Reilly, C., Devitt, A., & Hayes, N. (2022). Critical thinking in the preschool classroom-A systematic literature review. *Thinking skills and creativity*, 46, 101110.
- Sani, A. (2020). *Phenomenon based-learning for Nigerian higher institutions: A new curriculum approach to meet the challenges of the 21st century*. ATBU Journal of Science, Technology and Education, 8(1), 1-10.
- Symeonidis, V., & Schwarz, J. F. (2016). Phenomenon-based teaching and learning through the pedagogical lenses of phenomenology: The recent curriculum reform in Finland. *Forum OŚwiatowe*, 28(2), 31–47.
- Tongsoong, S., & Jermtaisong, R. (2021). Learning management through the combination of STEAM Education and phenomenon-based learning to develop creative thinking of secondary 6 (grade 12) students. In *6th UPI International Conference on TVET 2020 (TVET 2020)* (pp. 341-345). Paris: Atlantis Press.
- Zulyusri, Z., Elfira, I., Lufri, L., & Santosa, T. A. (2023). Literature study: Utilization of the PjBL model in science education to improve creativity and critical thinking skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(1), 133-143.

BOOK REVIEW “Intangible Cultural Heritage into Classroom”

Tachawan Panyawutthitham^{1*}

¹ Knowledge Manager, Office of Knowledge Management and Development (Public Organization), Thailand

* Corresponding author. E-mail: tachawan@okmd.or.th

ABSTRACT

The purpose of this article is to introduce the textbook named, “Intangible Cultural Heritage into Classroom”, written by the Academic and Educational Standards Bureau, under the Office of the Basic Education Commission. The book is based on knowledge from Bringing Living Heritage to the Classroom in Asia-Pacific: A Resource Kit and integrates this knowledge into the context of Thailand. The book presents content on intangible cultural heritage and its integration into learning management. It is divided into five chapters, starting with an introduction to intangible cultural heritage in both global and Thai contexts. The book then explores contemporary learning management concepts related to integrating intangible cultural heritage into education. It goes on to propose methods for managing learning using intangible cultural heritage, along with examples of actual practices and lesson plans from teachers in Thailand and Laos. However, the book lacks coverage on the roles of parents, community members, school administrators, and policymakers in managing learning that integrates intangible cultural heritage. These aspects could be further developed in future editions to create a more comprehensive resource.

Keywords: Intangible Cultural Heritage, Learning Management, Basic Education

บทวิจารณ์หนังสือ “แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม สำหรับการศึกษาระดับพื้นฐาน”

เตชวัน ปัญญาวุฒิธรรม^{1*}

¹ นักจัดการความรู้ สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: tachawan@okmd.or.th

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแนะนำหนังสือเรื่อง “แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสำหรับการศึกษาระดับพื้นฐาน” เขียนโดยสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งใช้ฐานความรู้จากหนังสือ Bringing living heritage to the classroom in Asia-Pacific: a resource kit โดยนำมาบูรณาการกับองค์ความรู้ในบริบทประเทศไทย หนังสือนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมและการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ แบ่งการนำเสนอออกเป็น 5 บท เริ่มตั้งแต่เนื้อหาเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมทั้งในบริบทสากลและบริบทประเทศไทย ก่อนจะนำเสนอแนวคิดการจัดการเรียนรู้ร่วมสมัยที่สัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม แล้วจึงเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และตัวอย่างการดำเนินการและแผนการจัดการเรียนรู้ในการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็นผลมาจากการดำเนินงานจริงของครูในประเทศไทยและประเทศลาว โดยเนื้อหาในหนังสือขาดประเด็นเกี่ยวกับบทบาทของผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชน บทบาทของผู้อำนวยการหรือผู้จัดการโรงเรียน และบทบาทของผู้กำหนดนโยบายในการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาให้สมบูรณ์ได้ในอนาคต

คำสำคัญ: มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม, การจัดการเรียนรู้, การศึกษาระดับพื้นฐาน

© 2025 JAE: Journal of Applied Education

วิจารณ์หนังสือ: แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม สำหรับการศึกษาระดับพื้นฐาน

ผู้เขียน: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

สำนักพิมพ์: ศูนย์สื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ปีที่พิมพ์: 2567

จำนวนหน้า: 208 หน้า



บทนำ

นับตั้งแต่องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือองค์การยูเนสโก (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization: UNESCO) ได้มีอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ค.ศ. 2003 (Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage Act 2003) ซึ่งให้ความสำคัญกับการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage: ICH) หรือที่มีชื่อเรียกในภาษาไทยอย่างหลากหลาย เช่น มรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ มรดกวัฒนธรรมนามธรรม มรดกวัฒนธรรมทางจิตใจ มรดกวัฒนธรรมที่ไม่เป็นวัตถุ (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2558) มรดกวัฒนธรรมที่ไม่ใช่กายภาพ มรดกวัฒนธรรมอภายภาพ มรดกวัฒนธรรมไร้รูปลักษณะ (ชีวสิทธิ์ บุญยเกียรติ, 2560) ซึ่งต่อมาภายหลังคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้บัญญัติศัพท์ใหม่เพื่อใช้เรียกมรดกวัฒนธรรมประเภทนี้ว่า “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2558) อันเป็นมรดกที่เป็นการปฏิบัติ การเป็นตัวแทน การแสดงออก ความรู้ ทักษะ ตลอดจนเครื่องมือ วัตถุ สิ่งประดิษฐ์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรม อันเป็นผลจากสิ่งเหล่านั้น ซึ่งชุมชน กลุ่มชน และในบางกรณีปัจเจกบุคคลยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของมรดกวัฒนธรรมของตน (UNESCO, 2003) ซึ่งประเทศไทยได้เข้าไปเป็นสมาชิกอย่างสมบูรณ์ในอนุสัญญานี้ในปี พ.ศ. 2559 และได้ดำเนินการสงวนรักษาตามแนวทางของอนุสัญญาเรื่อยมา

องค์การยูเนสโกได้ให้ความสำคัญกับการสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในแนวทางที่หลากหลาย โดยการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ นับเป็นแนวทางหนึ่งที่ได้รับการส่งเสริมและต่อยอดให้ประเทศต่าง ๆ ได้นำไปใช้บูรณาการกับการจัดการเรียนรู้ในแต่ละประเทศ ซึ่งประเทศไทยเป็นประเทศหนึ่งที่เล็งเห็นถึงความสำคัญของการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ เนื่องจากการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานมีหลักการของการกระจายอำนาจให้สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาและสถานศึกษาให้สามารถออกแบบหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานที่สอดคล้องและเหมาะสมกับลักษณะเฉพาะของผู้เรียน รวมไปถึงสภาพบริบทและสังคมซึ่งมีความแตกต่างหลากหลาย ทั้งยังเป็นประเด็นสำคัญที่บัญญัติในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 โดยเฉพาะมาตรา 23 การจัดการศึกษาต้องเน้นความสำคัญทั้งความรู้ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้ และบูรณาการตามความเหมาะสมของแต่ละระดับการศึกษา ใน (3) ความรู้เกี่ยวกับศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรม การกีฬา ภูมิปัญญาไทย และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญา และมาตรา 27 วรรคสอง ให้สถานศึกษาขั้นพื้นฐานมีหน้าที่จัดทำสาระของหลักสูตรตามวัตถุประสงค์ในวรรคหนึ่งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสภาพปัญหาในชุมชนและสังคม ภูมิปัญญาท้องถิ่น คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงได้ศึกษาแนวทางการ บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ ซึ่งได้นำฐานความรู้และประสบการณ์ทำงานขององค์การยูเนสโกมาใช้ต่อยอดกับการจัดการศึกษาของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยนำเนื้อหาจากหนังสือ “Bringing living heritage to the classroom in Asia-Pacific: a resource kit” (การนำมรดกที่มีชีวิตมาสู่ห้องเรียนในภูมิภาคเอเชีย-แปซิฟิก: ชุดทรัพยากร) (UNESCO, ICHACAP and APCEIU, 2022) มาพัฒนาร่วมกับผลการดำเนินการจากการดำเนินโครงการประชุมครูไทย - ลาว “การบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน” (Thai - Lao Teachers Training on Bringing Living Heritage to Classroom) ปี พ.ศ. 2565 - 2567 ซึ่งเป็นความร่วมมือระหว่างสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน องค์การยูเนสโก และสถาบันสื่อเด็กและเยาวชน ภายใต้การสนับสนุนของศูนย์ข้อมูลและเครือข่ายระหว่างประเทศเพื่อมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชีย - แปซิฟิก ในอุปถัมภ์ขององค์การยูเนสโก (International Information and Network Centre for Intangible Cultural Heritage in the Asia-Pacific Region: ICHAP) และศูนย์การศึกษาเอเชีย - แปซิฟิกเพื่อความเข้าใจระหว่างประเทศ ในอุปถัมภ์ขององค์การยูเนสโก (Asian-Pacific Centre of Education for International Understanding under the Auspices of UNESCO: APCEIU) ซึ่งได้จัดการอบรมครูในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย และครูจาก 4 แขวงของประเทศลาว แล้วจึงพัฒนาและเรียบเรียงเนื้อหาออกมาเป็นหนังสือ “แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสำหรับ

การศึกษาขั้นพื้นฐาน” (Intangible Cultural Heritage into Classroom) เพื่อช่วยให้ครูและผู้ที่สนใจได้ทำความเข้าใจการนำมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมไปบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อแนะนำหนังสือเรื่อง “แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสำหรับการศึกษาขั้นพื้นฐาน” โดยนำเสนอเค้าโครงและเนื้อหาของหนังสือโดยสังเขป และวิจารณ์หนังสือผ่านการวิเคราะห์จุดเด่นและจุดด้อยของหนังสือ เพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจหนังสือฉบับนี้ในหลากหลายมุมมองและจะเป็นประโยชน์ต่อการนำเนื้อหาและบทวิจารณ์หนังสือไปเป็นแนวทางในการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในการจัดการเรียนรู้สู่ผู้เรียนได้ต่อไป

เค้าโครงและเนื้อหาโดยสังเขป

หนังสือแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสำหรับการศึกษาขั้นพื้นฐาน (Intangible Cultural Heritage into Classroom) เขียนโดย สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหนังสือที่นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมและการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ ซึ่งมีการจัดองค์ประกอบของหนังสือที่เหมาะสมกับการนำเสนอเนื้อหา ทั้งการใช้รูปแบบอักษรและการจัดรูปแบบเนื้อหาที่อ่านง่าย การแทรกภาพประกอบในหัวข้อต่าง ๆ ให้เนื้อหามีความน่าสนใจและการใช้แผนผัง แผนภูมิ และตารางสรุปประเด็นให้ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น รวมถึงการแสดงคิวอาร์โค้ด (QR Code) แนะนำข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่นำเสนอให้ผู้อ่านสามารถอ่านเพิ่มเติมได้จากเอกสารต่าง ๆ โดยหนังสือแบ่งการนำเสนอเนื้อหาออกเป็น 5 บท และนำเสนอข้อมูลเพิ่มเติมในภาคผนวก ซึ่งมีเค้าโครงและเนื้อหาโดยสังเขป ดังนี้

บทที่ 1 บทนำ

นำเสนอภาพรวมและพัฒนาการแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมและการบูรณาการสู่การจัดการเรียนรู้ แบ่งเนื้อหาเป็น 2 ส่วน คือ (1) พัฒนาการของแนวคิดของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ซึ่งอธิบายตั้งแต่เริ่มต้นในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ทั่วโลกได้ตระหนักถึงความสำคัญของมรดกวัฒนธรรมที่นับวันจะสูญหายไป จึงได้มีแนวคิดจะส่งเสริมและรักษาไว้ โดยมีพัฒนาการของแนวความคิด แนวทางในการดำเนินการ และการจัดทำอนุสัญญาระหว่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมมาเป็นลำดับ จนถึงการออกอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ค.ศ. 2003 (Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage: ICH Convention) และ (2) การดำเนินการเรื่องการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนการสอน: จากนานาชาติสู่ไทย ซึ่งอธิบายการดำเนินการในการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในการจัดการศึกษาเรียนรู้ โดยได้มีการดำเนินการมาอย่างต่อเนื่องแบ่งเป็นหลายระยะ ทั้งในระดับการดำเนินการขององค์การยูเนสโกและประเทศต่าง ๆ รวมทั้งประเทศไทย

บทที่ 2 มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ตั้งแต่ (1) ที่มาของคำ “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม” ที่มีความสับสนของการใช้คำทั้งในภาษาอังกฤษ ภาษาไทย รวมทั้งในภาษาอื่น ๆ และการบัญญัติคำเรียกในภาษาไทย (2) ความหมายและประเภทของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ทั้งในบริบทสากลตามอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ค.ศ. 2003 และบริบทประเทศไทยตามพระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559 (3) ระดับของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ในการขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของไทย ซึ่งแบ่งออกเป็นระดับมนุษยชาติ ระดับชาติ และระดับจังหวัด (4) การส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ที่อธิบายให้เห็นถึงแนวทางการส่งเสริมและรักษาหรือการสงวนรักษา (Safeguarding) ซึ่งเป็นมาตรการเพื่อให้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมดำรงอยู่ได้ต่อไป โดยการจำแนก (Identification) การบันทึกหลักฐาน (Documentation) การวิจัย (Research) การอนุรักษ์ (Preservation) การคุ้มครอง (Protection) การส่งเสริม (Promotion) การเอื้อให้เด่นชัดขึ้น (Enhancement) การถ่ายทอด (Transmission) ทั้งในระบบและนอกระบบ และการฟื้นฟู (Revitalization) รวมถึงแนวทางการดำเนินการโดยการกำหนดมาตรการส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การถ่ายทอดความหมาย ความรู้ และทักษะ และการเชื่อมโยงสู่โรงเรียนและชุมชน และ (5) ประโยชน์และคุณค่าของการจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญา

ทางวัฒนธรรม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงผลดีที่จะเกิดขึ้นในการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมกับ กิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียน

บทที่ 3 แนวคิดการจัดการศึกษาร่วมสมัยกับการจัดการศึกษาด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

นำเสนอแนวคิดสำคัญของการจัดการศึกษาในสังคมร่วมสมัยที่สามารถเชื่อมโยงกับการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ซึ่งองค์การยูเนสโกได้เสนอแนวคิดสำคัญ 4 ประการ ได้แก่ (1) การจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก (Global Citizenship Education: GCED) (2) การจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainable Development) (3) การจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ด้านอารมณ์และสังคม (Social and Emotional Learning: SEL) และ (4) การจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ใช้ภาษาแม่เป็นฐาน (Mother Tongue-Based Education: MTBE)

บทที่ 4 แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม

นำเสนอแนวทางและขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยเสนอ (1) แนวทางการดำเนินการในการจัดการเรียนการสอนด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จำนวน 3 แนวทาง คือ จัดตามประเภทของหลักสูตร จัดตามลักษณะการบูรณาการในเนื้อหาสาระ และจัดตามลักษณะของกลุ่มครูผู้สอน และ (2) ขั้นตอนการออกแบบการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่ห้องเรียน จำนวน 6 ขั้นตอน ตั้งแต่การทำความเข้าใจบริบทหรือข้อมูลของท้องถิ่น การเชื่อมโยงมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมกับวิชาหรือกิจกรรมการเรียนรู้ การเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่เลือกสรร การออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม การบันทึกผลการทำงานและแบ่งปันประสบการณ์ และประเมินผลการทำงาน โดยในแต่ละขั้นตอนนอกจากจะอธิบายกระบวนการในขั้นตอนนั้น ๆ แล้ว ยังมีการยกตัวอย่างกรณีศึกษาจากหลายประเทศให้เห็นถึงแนวทางการดำเนินการในขั้นตอนนั้น ๆ ด้วย

บทที่ 5 การบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้

นำเสนอแนวคิดการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนสามารถกำหนดเนื้อหาของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมนำไปออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนใน 2 รูปแบบ คือ การสอนเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Teaching about Intangible Heritage) และการสอนโดยใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Teaching with Intangible Heritage) โดยในบทนี้ได้แสดงตัวอย่างการดำเนินการและแผนการจัดการเรียนรู้ในการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ที่เป็นผลมาจากการดำเนินโครงการ “การบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ในชั้นเรียน” (Thai - Lao Teachers Training on Bringing Living Heritage to Classroom) ในปี พ.ศ. 2565 - พ.ศ. 2567 ดังนี้ (1) การดำเนินการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในรายวิชา จำนวน 19 หลักสูตร (2) การดำเนินการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในกิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตร จำนวน 8 หลักสูตร (3) แผนการจัดการเรียนรู้และแผนการจัดกิจกรรมที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จำนวน 10 แผน ประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม จำนวน 7 แผน และแผนการจัดกิจกรรมนักเรียนและกิจกรรมเสริมหลักสูตร จำนวน 3 แผน

ภาคผนวก

นำเสนอข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม 2 ประเด็น คือ (1) บัญชีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติที่ขึ้นทะเบียนแล้ว โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2552 - พ.ศ. 2566 และ (2) หลักการทางจริยธรรม 12 ประการที่สามารถช่วยนำทางการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (The 12 Ethical Principles for Safeguarding Intangible Cultural Heritage) ซึ่งเป็นหลักการด้านจริยธรรมสำหรับการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้หรือมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ได้รับการยกย่องขึ้นภายใต้จิตวิญญาณของอนุสัญญาว่าด้วยการสงวนรักษามรดกวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ค.ศ. 2003 และตัวบทระหว่างประเทศที่มีอยู่เพื่อคุ้มครองสิทธิมนุษยชนและสิทธิ

ของชนพื้นเมือง อันเป็นหลักการที่มุ่งหวังให้เป็นแนวปฏิบัติที่ดีสำหรับรัฐบาล องค์กร และบุคคล ที่ส่งผลโดยตรงหรือโดยอ้อม ต่อมรดกวัฒนธรรมภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเพื่อให้แน่ใจว่ามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจะคงอยู่อย่างยั่งยืน

บทวิจารณ์

หนังสือ “แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสำหรับการศึกษาระดับชั้นพื้นฐาน” (Intangible Cultural Heritage into Classroom) เป็นหนังสือที่นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ซึ่งมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการจัดการเรียนรู้ที่จะก่อให้เกิด กิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายและยังเป็นประโยชน์ต่อการสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมซึ่งถือเป็นจุดเด่นของ หนังสือ ทว่าหนังสือเล่มนี้ก็มีจุดด้อยที่บางประเด็นที่เกี่ยวข้องอาจขาดหายไป แต่เป็นส่วนที่สามารถพัฒนาเพิ่มเติมให้สมบูรณ์ ได้ โดยสามารถสรุปจุดเด่นและจุดด้อย ได้ดังนี้

จุดเด่น: หนังสือแนะนำแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นการบูรณาการ องค์ความรู้กับศาสตร์อื่นอย่างเป็นสาขาที่สามารถส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างหลากหลายและส่งผลให้ ผู้เรียนได้เรียนรู้บนฐานของชุมชนและวัฒนธรรมของตน อันเป็นรากฐานและทุนสำคัญที่สามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ได้ โดยเนื้อหาของหนังสือเริ่มต้นตั้งแต่การวางรากฐานความรู้เกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมทั้งในบริบทสากลและ บริบทประเทศไทยให้ผู้จัดการเรียนรู้หรือผู้อ่านได้เข้าใจ ก่อนจะนำเสนอแนวคิดการจัดการศึกษาเรียนรู้ร่วมสมัยที่สัมพันธ์กับ การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม แล้วจึงเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรมที่แสดงแนวทางที่เหมาะสมไว้หลายแนวทางและมีรูปแบบขั้นตอนการดำเนินการที่ชัดเจน โดยในแต่ละขั้นตอนได้มีการยกตัวอย่างกรณีศึกษาจากหลายประเทศให้เห็นถึงตัวอย่างดำเนินการในขั้นตอนนี้ ๆ ในหลายบริบท รวมถึงยังได้แสดง ตัวอย่างการดำเนินการและแผนการจัดการเรียนรู้ในการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสู่การจัดการเรียนรู้ซึ่งเป็น ผลมาจากการดำเนินงานจริงของครูในประเทศไทยและลาวที่มีการบูรณาการกับการเรียนการสอนกับกลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ซึ่งถือเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรง ในขณะที่เดียวกันก็มีการบูรณาการกับ กลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น ศิลปศึกษา การงานอาชีพ และวิทยาศาสตร์ ซึ่งครูผู้จัดการเรียนรู้หรือผู้อ่านจะสามารถนำไป บูรณาการในการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนได้อย่างหลากหลาย ทั้งแนวทางที่เป็นการสอนเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรม (Teaching about Intangible Cultural Heritage) ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรม และการสอนโดยใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Teaching with Intangible Cultural Heritage) ให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้มนทัศน์เชิงวิชาการที่สัมพันธ์อยู่กับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมนั้น ๆ นอกจากนี้ การนำเสนอเนื้อหาของหนังสือ ยังสอดคล้องกับบริบทของโลกปัจจุบันที่เกิดการไหลบ่าและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมอย่างมาก ทำให้พื้นที่ทั่วโลก กลายเป็นสังคมพหุวัฒนธรรม ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมจะเป็นแนวทางในการส่งเสริม การเรียนรู้เพื่อการยอมรับและการอยู่ร่วมกันอย่างสันติในสังคมที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมด้วย

จุดด้อย: หนังสือเล่มนี้ ผู้เขียนได้แปลและนำฐานความรู้มาจากหนังสือ “Bringing living heritage to the classroom in Asia-Pacific: a resource kit” (การนำมรดกที่มีชีวิตมาสู่ห้องเรียนในภูมิภาคเอเชีย - แปซิฟิก: ชุด ทรัพยากร) ขององค์การยูเนสโก (UNESCO) สถาบันสื่อเด็กและเยาวชนฯ (ICHAP) และศูนย์การศึกษาเอเชีย - แปซิฟิกเพื่อ ความเข้าใจระหว่างประเทศฯ (APCEIU) ซึ่งได้วิเคราะห์องค์ความรู้มาบูรณาการกับองค์ความรู้ในบริบทประเทศไทยทั้ง ความรู้เกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมและแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ทว่ามีบางประเด็นที่มีอยู่ในหนังสือต้นฉบับแต่ผู้เขียนมิได้นำมาเสนอในหนังสือเล่มนี้ ซึ่งเป็นประเด็นสำคัญและน่าสนใจที่ เหมาะแก่การนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ คือ บทบาทของผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชน บทบาทของผู้อำนวยการหรือ ผู้จัดการโรงเรียน และบทบาทของผู้กำหนดนโยบายในการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม โดยได้มีการเสนอแนวทางให้ผู้ปกครองและสมาชิกในชุมชนเข้าไปมีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทาง วัฒนธรรมโดยการแบ่งปันข้อมูล ส่งมอบเอกสารหรือสิ่งที่เกี่ยวข้อง จัดการเยี่ยมชมนักเรียน พัฒนาบทเรียนร่วมกับครู เป็นครูด้วยตนเอง เสนอโครงการ และแนะนำแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ส่วนผู้อำนวยการหรือผู้จัดการโรงเรียนให้มีบทบาทใน

ฐานะผู้อำนวยการศูนย์วัฒนธรรมและประสานงาน สนับสนุนการพัฒนาวิชาชีพครู หน่วยงานความสะดกด้านโลจิสติกส์และข้อกำหนดด้านการบริหาร เชื่อมต่อกับชุมชนท้องถิ่น และพัฒนาและการสนับสนุนเครือข่าย รวมถึงในด้านผู้กำหนดนโยบาย ได้มีการเสนอแนวทางให้มีบทบาทในการส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมโดยการพิจารณาข้อกฎหมายและนโยบายที่จะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ การทำแผนและวิเคราะห์นโยบายเพื่อการวางแผนระยะยาว การสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับนโยบายที่จะช่วยบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเข้ากับการศึกษา การใช้ความยืดหยุ่นและการปรับตัวของนโยบาย และการสนับสนุนเครื่องมือและกลไกในการจัดสรรทรัพยากร (UNESCO, ICHACAP and APCEIU, 2022) ซึ่งประเด็นเหล่านี้หากนำมาบูรณาการกับหนังสือเล่มนี้ด้วยหรือนำมาสู่การพัฒนาแนวทางการจัดการเรียนรู้ในอนาคตก็ทำให้แนวทางในหนังสือเล่มนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้นและจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในอนาคตได้ต่อไป

บทสรุป

การบูรณาการศาสตร์ความรู้จากสาขาวิชาต่าง ๆ เข้ากับการจัดการเรียนรู้หรือการจัดการศึกษานับเป็นสิ่งที่ควรดำเนินการให้เกิดขึ้นเพื่อให้เกิดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายแก่ผู้เรียน ซึ่งจะนำไปสู่ประโยชน์จำนวนมากที่ผู้เรียนจะได้รับ โดยการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมนับเป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้แนวทางหนึ่ง ที่องค์การยูเนสโกได้ให้ความสำคัญและส่งเสริมให้ประเทศต่าง ๆ นำไปใช้ เพื่อส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้บนฐานชุมชนและ วัฒนธรรมของผู้เรียน ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญควรค่าแก่การเรียนรู้และเป็นทุนทางสังคมวัฒนธรรมที่สำคัญที่ผู้เรียนสามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ได้ ทั้งยังเป็นแนวทางหนึ่งในการสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมอีกด้วย โดยการบูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในการจัดการเรียนรู้ ผู้สอนสามารถใช้แนวทางการจัดการเรียนการสอนได้ทั้งการติดตามประเภทของหลักสูตร จัดตามลักษณะการบูรณาการในเนื้อหาสาระ และจัดตามลักษณะของกลุ่มครูผู้สอน ซึ่งเนื้อหาความรู้จะเชื่อมโยงไปกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ส่งเสริมความเป็นพลเมืองโลก ส่งเสริมการพัฒนาอย่างยั่งยืน และส่งเสริมการเรียนรู้ด้านอารมณ์และสังคม รวมถึงการจัดการเรียนรู้ด้วยมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ใช้ภาษาแม่เป็นฐาน โดยผู้สอนสามารถกำหนดเนื้อหาของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมนำไปออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้แก่ผู้เรียนได้ทั้งในรูปแบบการสอนเกี่ยวกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Teaching about Intangible Cultural Heritage) ให้ผู้เรียนได้ลงมือทำและเรียนรู้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมนั้น ๆ และรูปแบบการสอนโดยใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (Teaching with Intangible Cultural Heritage) ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มโนทัศน์เชิงวิชาการที่สัมพันธ์อยู่กับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมนั้น ๆ ทั้งนี้ แนวทางดังกล่าวเหล่านี้เป็นเพียงตัวบทหนึ่งในการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม หากครูผู้สอนหรือผู้สนใจจะนำแนวทางเหล่านี้ไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพิจารณาและปรับรูปแบบแนวทางให้เหมาะสมกับบริบทของการเรียนรู้และบริบททางสังคม วัฒนธรรม รวมถึงจะต้องวิเคราะห์ให้เหมาะสมกับสัมพันธ์ต่าง ๆ ที่เข้ามาเกี่ยวข้องหรือเข้ามามีบทบาทในการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ การจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม ควรให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมนั้น ๆ หรือที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการจัดการเรียนรู้ที่จะส่งเสริมให้เกิดองค์ความรู้ที่หลากหลายแก่ผู้เรียนและการสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมให้ดำรงอยู่ต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2558). *คู่มือการเสนอขอขึ้นทะเบียนมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: องค์การส่งเสริมวัฒนธรรมผ่านศึกในพระบรมราชูปถัมภ์, สำนักงานกิจการโรงพิมพ์.
- ชีวลลิตี บุญเกียรติ. (2560). คำชี้แจง. ใน *งานสัมมนาวิชาการ “มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ : บทเรียนจากเพื่อนบ้าน”* (น. 5-6). กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. (19 สิงหาคม 2542). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 116 ตอน 74 ก. หน้า 1 - 23.

พระราชบัญญัติส่งเสริมและรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม พ.ศ. 2559. (1 มีนาคม 2559). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่มที่ 133 ตอนที่ 19 ก. หน้า 1 - 9.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2567). *แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่บูรณาการมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมสำหรับการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, ศูนย์สื่อและสิ่งพิมพ์แก้วเจ้าจอม.

UNESCO, ICHACAP and APCEIU. (2022). *Bringing living heritage to the classroom in Asia-Pacific: A resource kit*. Bangkok: Gang of the Unicorn.

UNESCO. (2003). *Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage*. Paris: UNESCO.

Administrators on The Path to Digital Leadership

Sakthinant Srihabonk¹ and Phramaha Kitti Kittimatee^{1*}

¹ Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Khon Kaen Campus, Thailand

* Corresponding author. E-mail: mahakitti2017@gmail.com

ABSTRACT

This article aims to present information on how to become a digital leader for educational administrators. The results of the study found that developing digital leadership for educational administrators is an issue that urgently needs to be studied and developed so that educational administrators are ready to lead Thai educational organizations to success in the digital age. The study on this issue needs to take into account the diversity of educational contexts in Thailand, both in urban and rural areas, as well as differences in educational levels and sizes, in order to obtain appropriate development guidelines that can be practically applied in different contexts. Developing digital leadership also involves creating an organizational culture that is conducive to the use of technology and innovation, educational administrators not only need to have knowledge and skills in technology, but also be able to inspire and motivate personnel in the educational institution to see the importance and participate in using technology to develop teaching and learning and management. Therefore, it is important to focus on studying guidelines for creating a digital culture in educational institutions alongside developing the skills and knowledge of administrators. Another important issue that should be considered in studying guidelines for becoming a digital leader is the creation of collaboration and networks between educational institutions, government agencies, and the private sector in developing and exchanging knowledge in educational technology and innovation. Creating such a collaborative network will allow educational administrators to access resources, knowledge, and best practices in using technology in management and teaching and learning.

Keywords: Pathways to Leadership, Digital Leadership, School Administrators

การก้าวสู่ความเป็นผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา

ศักรินทร์ ศรีหาบงค์¹ และ พระมหากิตติ กิตติเมธี^{1*}

¹ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตขอนแก่น ประเทศไทย

* Corresponding author. E-mail: mahakitti2017@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอเกี่ยวกับการก้าวสู่ความเป็นผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา ผลการศึกษาพบว่า การพัฒนาภาวะผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาจึงเป็นประเด็นที่ต้องได้รับการศึกษาและพัฒนาอย่างเร่งด่วน เพื่อให้ผู้บริหารสถานศึกษามีความพร้อมในการนำองค์ความรู้ทางการศึกษาไทยสู่ความสำเร็จในยุคดิจิทัล การศึกษาในประเด็นนี้จำเป็นต้องคำนึงถึงความหลากหลายของบริบทสถานศึกษาในประเทศไทย ทั้งในเขตเมืองและชนบท รวมถึงความแตกต่างของระดับการศึกษาและขนาดของสถานศึกษา เพื่อให้ได้แนวทางการพัฒนาที่เหมาะสมและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทที่แตกต่างกัน การพัฒนาภาวะผู้นำยุคดิจิทัลยังเกี่ยวข้องกับการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม ผู้บริหารสถานศึกษาไม่เพียงแต่ต้องมีความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจและกระตุ้นให้บุคลากรในสถานศึกษาเห็นความสำคัญและมีส่วนร่วมในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนและการบริหารจัดการ จึงควรให้ความสำคัญกับการศึกษาแนวทางการสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลในสถานศึกษาควบคู่ไปกับการพัฒนาทักษะและความรู้ของผู้บริหาร ประเด็นสำคัญอีกประการหนึ่งที่ควรได้รับการพิจารณาในการศึกษาแนวทางการก้าวสู่ความเป็นผู้นำยุคดิจิทัลคือ การสร้างความร่วมมือและเครือข่ายระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน ในการพัฒนาและแลกเปลี่ยนความรู้ด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา การสร้างเครือข่ายความร่วมมือนี้จะช่วยให้ผู้บริหารสถานศึกษาสามารถเข้าถึงทรัพยากร ความรู้ และแนวปฏิบัติที่ดีในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการและการจัดการเรียนการสอน

คำสำคัญ: แนวทางสู่ความเป็นผู้นำ, ผู้นำยุคดิจิทัล, ผู้บริหารสถานศึกษา

© 2025 JAE: Journal of Applied Education

บทนำ

ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีดิจิทัลได้กลายเป็นส่วนสำคัญและหลอมรวมเข้ากับชีวิตประจำวันของมนุษย์อย่างแยกไม่ออก ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญต่อพฤติกรรม วิถีชีวิต และระบบต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระบบการศึกษา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศ การพัฒนาศักยภาพของบุคคลทุกช่วงวัยเพื่อสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้คนไทยสามารถปรับตัวและพัฒนาทักษะให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกดิจิทัล ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องและไม่อาจคาดเดาได้ ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีดิจิทัลไม่เพียงแต่ส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจ สังคม และวิถีชีวิตของผู้คนทั่วโลกเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อการจัดการศึกษาและระบบการศึกษาโดยรวม ผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนแนวคิด กระบวนทัศน์ และวิธีการบริหารให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง การบริหารจัดการในรูปแบบเดิมอาจไม่เพียงพอต่อการรับมือกับความท้าทายใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดและมีความไม่แน่นอนสูง ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนคือสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ซึ่งส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาทั่วโลก รวมถึงประเทศไทย สถานการณ์ดังกล่าวได้กระตุ้นให้ผู้บริหารสถานศึกษาต้องใช้ทักษะและความสามารถในการจัดการเพื่อแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่ไม่ปกติ เช่น การปรับเปลี่ยนรูปแบบการเรียนการสอนเป็นแบบออนไลน์ การจัดการทรัพยากรเพื่อรองรับการเรียนทางไกล และการดูแลสุขภาพของนักเรียนและบุคลากรในสถานศึกษา สถานการณ์นี้ได้ตอกย้ำถึงความสำคัญของภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลที่ต้องมีความยืดหยุ่น สามารถปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว และมีความสามารถในการ

การใช้เทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาการศึกษา ภาวะผู้นำของผู้บริหารในยุคดิจิทัลจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จและความอยู่รอดของสถานศึกษา โดยจำเป็นต้องมีคุณลักษณะ ความสามารถ และทักษะที่แตกต่างจากอดีตอย่างสิ้นเชิง ผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีทักษะการรู้ดิจิทัล (Digital Literacy) ซึ่งไม่เพียงแต่หมายถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความเข้าใจในผลกระทบของเทคโนโลยีต่อสังคมและการศึกษา ความสามารถในการประเมินและเลือกใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม ตลอดจนการมีจริยธรรมในการใช้เทคโนโลยี นอกจากนี้ ผู้บริหารยังต้องมีความสามารถในการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Media) เพื่อการสื่อสาร การสร้างเครือข่าย และการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารของสถานศึกษา รวมถึงการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีต่าง ๆ เพื่อการบริหารจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพและคุณภาพสูงสุด (Garland, V. E. & Tadeja, C., 2013) ความสำคัญของภาวะผู้นำในการจัดการศึกษาได้รับการยืนยันจากงานวิจัยหลายชิ้นในระดับนานาชาติ Kaplan, L. S. & Owings, W. A. (2017) ได้ทำการศึกษาและพบว่าภาวะผู้นำมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนถึงร้อยละ 25 ของปัจจัยทั้งหมดที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนั้นหมายความว่า ผู้บริหารสถานศึกษามีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสภาพแวดล้อมและบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ การสนับสนุนครูในการพัฒนาการเรียนการสอน และการกำหนดทิศทางและวิสัยทัศน์ของสถานศึกษา ซึ่งล้วนส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพการศึกษาและผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนสอดคล้องกับงานวิจัยของ Marzano, R. J. et al. (2005) ซึ่งได้ทำการสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับภาวะผู้นำในช่วงเวลา 30 ปี และพบว่าการปฏิบัติงานของผู้บริหารโรงเรียนส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนอย่างมีนัยสำคัญ โดยภาวะผู้นำที่มีประสิทธิผลมีความสัมพันธ์ทางบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ค่า 0.25 ซึ่งถือว่าเป็นค่าที่สูงเมื่อพิจารณาถึงปัจจัยอื่น ๆ ที่ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เช่น พื้นฐานทางครอบครัวของนักเรียน คุณภาพของครูผู้สอน และหลักสูตรการเรียนการสอน นอกจากนี้ นักวิชาการด้านการบริหารและภาวะผู้นำอย่าง Hickman, G. R. (2009) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า ภาวะผู้นำเป็นคุณลักษณะสำคัญของผู้บริหารที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจ ชักจูงโน้มน้าวบุคลากรให้มีพฤติกรรมและปฏิบัติงานบรรลุเป้าหมายขององค์กร ภาวะผู้นำจึงมีความสำคัญในการริเริ่ม นำพา กระตุ้น สร้างแรงจูงใจ และเสริมแรงให้บุคลากรในองค์กรร่วมมือร่วมพลังในการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้นำต้องสามารถสร้างวิสัยทัศน์ร่วมและนำพาองค์กรไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่จำเป็นเพื่อรับมือกับความท้าทายใหม่ ๆ ในบริบทของประเทศไทย

เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญในทุกภาคส่วนของสังคม การศึกษาไม่อาจหลีกเลี่ยงการเปลี่ยนแปลงนี้ได้ ผู้บริหารสถานศึกษาจึงต้องปรับตัวและพัฒนาตนเองให้ก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี เพื่อนำพาองค์กรไปสู่ความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 แนวคิดเรื่องภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีจึงเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจอย่างมากในวงการการศึกษาการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ ทั้งในด้านการจัดการเรียนการสอน การบริหารจัดการ และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในอนาคต ผู้บริหารสถานศึกษาจึงต้องมีวิสัยทัศน์และความสามารถในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการบริหารและพัฒนาคุณภาพการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

ความหมายของผู้นำสถานศึกษา

ผู้นำสถานศึกษา เป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนและพัฒนาองค์กรทางการศึกษาให้บรรลุเป้าหมายและประสบความสำเร็จ ในยุคปัจจุบันที่เทคโนโลยีและนวัตกรรมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้นำสถานศึกษาจำเป็นต้องมีคุณลักษณะและความสามารถที่หลากหลาย เพื่อรับมือกับความท้าทายและโอกาสในการจัดการศึกษามีนักวิชาการให้ความหมายผู้นำสถานศึกษา ดังนี้

1. ภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยี ธนภฤต พรหมณนก (2560) ได้ศึกษาองค์ประกอบด้านภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา พบว่าผู้นำสถานศึกษาจำเป็นต้องมีความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการและพัฒนาการเรียนการสอน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของธีรโชติ หล่ายไต้ (2560) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีและทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา

2. ผู้นำเชิงเทคโนโลยีต้องมีวิสัยทัศน์ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาการศึกษา สามารถวางแผนและกำหนดนโยบายด้านเทคโนโลยี ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน และสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการใช้เทคโนโลยี

อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังต้องมีความสามารถในการประเมินและเลือกใช้เทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา

3. สมรรถนะการบริหารจัดการ

4. สมรรถนะเหล่านี้ช่วยให้ผู้นำสถานศึกษาสามารถบริหารจัดการทรัพยากรได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และพัฒนาคุณภาพการศึกษาให้ได้มาตรฐานสากล

5. การปรับตัวในยุคดิจิทัล ปกรณ ลีสกุล (2561) กล่าวถึงภาวะผู้นำในโลกดิจิทัลว่า ผู้นำสถานศึกษาต้องมีความสามารถในการปรับตัวและนำองค์กรในยุคดิจิทัล ซึ่งหมายถึงการเข้าใจถึงผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อการศึกษา และสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีเหล่านี้ในการพัฒนาการเรียนการสอนและการบริหารจัดการ ผู้นำในยุคดิจิทัลต้องมีความคิดสร้างสรรค์ เปิดรับนวัตกรรมใหม่ ๆ และสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงในองค์กรเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

6. การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาทางไกล ปิยฤทธิ์ จตุรทิศ ในฐานะผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมการศึกษาทางไกล เทคโนโลยีและการสื่อสาร ได้เน้นย้ำถึงความสำคัญของการใช้เทคโนโลยีในการจัดการศึกษาทางไกล โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสถานการณ์ที่ไม่สามารถจัดการเรียนการสอนแบบปกติได้ ผู้นำสถานศึกษาต้องมีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ทางไกล สามารถจัดหาและบริหารจัดการทรัพยากรทางเทคโนโลยีเพื่อให้ครูและนักเรียนสามารถเข้าถึงการศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ แม้ในสถานการณ์ที่มีข้อจำกัด

7. การนำเทคโนโลยีสู่ห้องเรียนและโรงเรียน สุกัญญา แซ่มะน้อย (2558) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีในการนำเทคโนโลยีสู่ห้องเรียนและโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นว่าผู้นำสถานศึกษาต้องมีวิสัยทัศน์ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน ผู้นำต้องสามารถสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการใช้เทคโนโลยีในการเรียนรู้ ส่งเสริมให้ครูใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอน และพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลให้กับนักเรียน นอกจากนี้ ยังต้องสามารถประเมินผลกระทบของการใช้เทคโนโลยีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาการของผู้เรียน

8. การบริหารสถานศึกษาด้วยเทคโนโลยี สุนันทา สมใจ และ วิชชุดา กิจธรรม (2561) ได้ศึกษาการบริหารสถานศึกษาด้วยภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี พบว่าผู้นำสถานศึกษาต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญในการบริหารจัดการซึ่งรวมถึงการใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหาร การใช้เทคโนโลยีในการติดต่อสื่อสารและประสานงานทั้งภายในและภายนอกองค์กร การใช้เทคโนโลยีในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ และการใช้เทคโนโลยีในการประเมินผลการปฏิบัติงาน

9. การพัฒนาการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้กำหนดแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดยเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ผู้นำสถานศึกษาจึงต้องมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก ซึ่งรวมถึงการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัย การส่งเสริมการเรียนรู้แบบ Active Learning การบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนการสอน และการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับอนาคต เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกัน

10. การบริหารวิชาการและส่งเสริมการเรียนรู้ ลือชัย ชูนาคา และวิทยา จันทร์ศิลา (2559) ได้ศึกษารูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการบริหารวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา พบว่าผู้นำสถานศึกษาต้องมีความสามารถในการบริหารงานวิชาการ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการศึกษา ผู้นำต้องสามารถพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษา ส่งเสริมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ พัฒนาสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ และส่งเสริมการวิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา

นอกจากนี้ ศรสวรรค์ พานซ้าย และ จิตติมา วรณศรี (2564) ยังเสนอแนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษา ซึ่งเน้นการสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ในองค์กร การส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครู และการสร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ (Professional Learning Community) ในการพัฒนาผู้นำสถานศึกษาให้มีคุณลักษณะและความสามารถดังกล่าว สมาน อัครภูมิ (2561) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการพัฒนาผู้บริหารสถานศึกษา โดยเน้นการใช้วิธีการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ในการสร้างและทดสอบรูปแบบการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพ

ดังนั้น ผู้นำสถานศึกษาในยุคปัจจุบันต้องมีคุณสมบัติหลากหลายเพื่อรับมือกับความท้าทายและโอกาสใหม่ ๆ ในการจัดการศึกษา ประกอบด้วย ภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยี สมรรถนะการบริหารจัดการ ความสามารถในการปรับตัวในยุคดิจิทัล และการส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อการศึกษาทางไกล นอกจากนี้ ยังต้องมีวิสัยทัศน์ในการนำเทคโนโลยีสู่ห้องเรียนและโรงเรียน สามารถบริหารสถานศึกษาด้วยเทคโนโลยี พัฒนาการศึกษาให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก และมีความสามารถในการบริหารวิชาการและส่งเสริมการเรียนรู้ การพัฒนาผู้นำสถานศึกษาให้มีคุณสมบัติเหล่านี้จำเป็นต้องใช้วิธีการวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างรูปแบบการพัฒนาที่มีประสิทธิภาพ

ความหมายของผู้นำยุคดิจิทัล

ผู้นำยุคดิจิทัลเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในปัจจุบัน เนื่องจากโลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ความหมายของผู้นำยุคดิจิทัลจึงครอบคลุมหลากหลายมิติที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อขับเคลื่อนองค์กรในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญ ดังนี้

1. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการบริหารจัดการองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ (จิณฉัตร บะโคทัง, 2561) ความสามารถนี้ไม่เพียงแต่หมายถึงการใช้งานเทคโนโลยีพื้นฐานเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเข้าใจแนวโน้มเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI), อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT), และ blockchain เป็นต้น ผู้นำต้องสามารถประเมินศักยภาพของเทคโนโลยีเหล่านี้และพิจารณาว่าจะสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในองค์กรได้อย่างไร

2. วิสัยทัศน์ด้านเทคโนโลยี: ผู้นำต้องมีวิสัยทัศน์ในการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อพัฒนาองค์กร สามารถมองเห็นโอกาสและความท้าทายที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี (ชีวิน อ่อนลออ และคณะ, 2563) วิสัยทัศน์นี้หมายถึงการมองภาพอนาคตขององค์กรที่จะถูกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยี และสามารถวางแผนกลยุทธ์ระยะยาวเพื่อนำพาองค์กรไปสู่เป้าหมายนั้น ผู้นำต้องสามารถคาดการณ์ว่าเทคโนโลยีจะส่งผลกระทบต่อธุรกิจหรือหน่วยงานอย่างไรในอนาคต และเตรียมพร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้น

3. การสร้างวัฒนธรรมดิจิทัล: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องสามารถสร้างและส่งเสริมวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีในองค์กร กระตุ้นให้บุคลากรเห็นความสำคัญและประโยชน์ของเทคโนโลยีในการทำงาน (ปกรณ์ ลีสกุล, 2561) การสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลไม่ใช่เพียงแค่การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในองค์กรเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมของบุคลากรให้เปิดรับและพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ ผู้นำต้องสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการทดลองและการเรียนรู้จากความผิดพลาด เพื่อให้เกิดนวัตกรรมในองค์กร

4. การบริหารจัดการข้อมูล: ผู้นำต้องมีความสามารถในการจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการตัดสินใจและวางแผนกลยุทธ์ (ธนภุต พรหมณ์นง, 2560) ในยุคดิจิทัล ข้อมูลคือทรัพยากรที่มีค่ามหาศาล ผู้นำต้องเข้าใจถึงความสำคัญของการเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการนำข้อมูลมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด นอกจากนี้ ผู้นำยังต้องตระหนักถึงความสำคัญของการรักษาความปลอดภัยของข้อมูลและการปฏิบัติตามกฎหมายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

5. การสร้างนวัตกรรม: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมในองค์กร โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการทำงานใหม่ ๆ (สุกัญญา แซ่มซ้อย, 2558) การสร้างนวัตกรรมไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการปรับปรุงกระบวนการทำงานภายในองค์กรให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นโดยใช้เทคโนโลยี ผู้นำต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์และการทดลองสิ่งใหม่ ๆ รวมถึงการสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการพัฒนานวัตกรรม

6. การพัฒนาทักษะดิจิทัลของบุคลากร: ผู้นำต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลของบุคลากรในองค์กร เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ชุตริตัน กาญจนธนชัย, 2562) การพัฒนาทักษะดิจิทัลไม่ใช่เพียงแค่การฝึกอบรมการใช้งานซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชันเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างความรู้ความเข้าใจในเรื่องของการคิดเชิงดิจิทัล

(Digital Mindset) การวิเคราะห์ข้อมูล และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี ผู้นำต้องสนับสนุนให้มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสร้างโอกาสให้บุคลากรได้นำทักษะดิจิทัลมาใช้ในการทำงานจริง

7. การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีความยืดหยุ่นและสามารถปรับตัวได้รวดเร็วต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง (Duickert, 2016) ความสามารถในการปรับตัวนี้ไม่เพียงแต่หมายถึงการยอมรับเทคโนโลยีใหม่ ๆ เท่านั้น แต่ยังรวมถึงการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์และโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไป ผู้นำต้องสามารถตัดสินใจได้อย่างรวดเร็วและกล้าที่จะทำการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เมื่อจำเป็น

8. การสร้างเครือข่ายดิจิทัล: ผู้นำต้องสามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างและรักษาเครือข่ายความร่วมมือทั้งภายในและภายนอกองค์กร (สุนันทา สมใจ และ วิชชุดา กิจจรธรรม, 2561) การสร้างเครือข่ายดิจิทัลหมายถึงการใช้เทคโนโลยีในการเชื่อมโยงผู้คน องค์กร และทรัพยากรเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจและความร่วมมือใหม่ ๆ ผู้นำต้องสามารถใช้ประโยชน์จากแพลตฟอร์มดิจิทัลต่าง ๆ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ หรือแพลตฟอร์มความร่วมมือออนไลน์ เพื่อขยายเครือข่ายและเพิ่มโอกาสทางธุรกิจ

9. การรักษาความปลอดภัยทางไซเบอร์: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องตระหนักถึงความสำคัญของความปลอดภัยทางไซเบอร์ และมีมาตรการในการป้องกันข้อมูลและระบบขององค์กร (จุฬาลักษณ์ อักษรณรงค์ และ กุหลาบ ปุริสาร, 2561) ในยุคที่ภัยคุกคามทางไซเบอร์มีความซับซ้อนและรุนแรงมากขึ้น ผู้นำต้องมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความเสี่ยงด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์ และสามารถกำหนดนโยบายและมาตรการที่เหมาะสมในการปกป้ององค์กร นอกจากนี้ ผู้นำยังต้องสร้างวัฒนธรรมความปลอดภัยทางไซเบอร์ในองค์กร โดยให้ความรู้และสร้างความตระหนักแก่บุคลากรทุกระดับ

10. การสร้างสมดุลระหว่างเทคโนโลยีและมนุษย์: ผู้นำต้องสามารถสร้างสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีและการรักษาคุณค่าของทรัพยากรมนุษย์ในองค์กร (กนกอร สมปราษฎ, 2562) แม้ว่าเทคโนโลยีจะมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนองค์กร แต่ผู้นำยุคดิจิทัลต้องไม่ลืมว่ามนุษย์ยังคงเป็นทรัพยากรที่มีค่าที่สุดขององค์กร ผู้นำต้องสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมศักยภาพของมนุษย์ ไม่ใช่เพื่อทดแทนมนุษย์ทั้งหมด การสร้างสมดุลนี้รวมถึงการพิจารณาว่าเมื่อใดควรใช้เทคโนโลยีและเมื่อใดควรให้มนุษย์เป็นผู้ดำเนินการ โดยคำนึงถึงประสิทธิภาพ คุณภาพ และความพึงพอใจของทั้งพนักงานและลูกค้า

11. การตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลเป็นฐาน: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีความสามารถในการใช้ข้อมูลและการวิเคราะห์เชิงลึกเพื่อประกอบการตัดสินใจ (รัตนารักษ์ วัชรอติยาพล และ สถาพร ชันโต, 2563) ในยุคที่มีข้อมูลมหาศาล ผู้นำต้องสามารถแยกแยะข้อมูลที่สำคัญและมีประโยชน์ออกจากข้อมูลที่ไม่จำเป็น และใช้เครื่องมือวิเคราะห์ข้อมูลขั้นสูงเพื่อหาข้อมูลเชิงลึกที่จะช่วยในการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ การตัดสินใจโดยใช้ข้อมูลเป็นฐานช่วยลดความเสี่ยงและเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการดำเนินงานขององค์กร

12. การส่งเสริมความร่วมมือแบบดิจิทัล: ผู้นำต้องสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันทั้งภายในและภายนอกองค์กร (สาธิต ทรัพย์รวงทอง, 2557) การส่งเสริมความร่วมมือแบบดิจิทัลหมายถึงการใช้เครื่องมือและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเอื้ออำนวยให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิด การทำงานร่วมกัน และการแบ่งปันความรู้ระหว่างทีมและองค์กร ผู้นำต้องสร้างวัฒนธรรมการทำงานที่เปิดกว้างและส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีเพื่อลดอุปสรรคในการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน

13. การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการดิจิทัล: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการดิจิทัล และสามารถนำองค์กรในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้าในยุคดิจิทัล การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการดิจิทัลไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังต้องคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้ใช้ ความปลอดภัย และการเชื่อมต่อกับระบบอื่น ๆ ผู้นำต้องสามารถบริหารจัดการทีมพัฒนาที่มีความหลากหลายทั้งด้านทักษะและความเชี่ยวชาญ

14. การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัล: ผู้นำต้องเข้าใจถึงความสำคัญของการสร้างแบรนด์ในโลกดิจิทัลและสามารถใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างและรักษาภาพลักษณ์ขององค์กร (ปิยฤทธิ์ จตุรทิศ, 2565) การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัลไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่การโฆษณาออนไลน์ แต่ยังรวมถึงการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลที่ดีให้กับลูกค้า การจัดการความสัมพันธ์กับลูกค้าผ่านช่องทางดิจิทัล และการใช้ข้อมูลเพื่อปรับแต่งการสื่อสารให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

15. การจัดการความเสี่ยงดิจิทัล: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีความสามารถในการระบุ ประเมิน และจัดการความเสี่ยงที่เกี่ยวข้องกับการใช้เทคโนโลยีในองค์กร (พิสนุ พงศ์ศรี, 2553) ความเสี่ยงดิจิทัลอาจรวมถึงการละเมิดข้อมูล การหยุดชะงักของระบบ การปฏิบัติตามกฎระเบียบด้านเทคโนโลยี และความเสี่ยงที่เกิดจากการพึ่งพาเทคโนโลยีมากเกินไป ผู้นำต้องสามารถพัฒนากลยุทธ์การจัดการความเสี่ยงที่ครอบคลุมและยืดหยุ่น เพื่อรับมือกับภัยคุกคามที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

16. การส่งเสริมความหลากหลายและการมีส่วนร่วมในยุคดิจิทัล: ผู้นำต้องตระหนักถึงความสำคัญของความหลากหลายและการมีส่วนร่วมในการสร้างนวัตกรรมและการเติบโตในยุคดิจิทัล (สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ, 2562) การส่งเสริมความหลากหลายไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับการจ้างงานเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เปิดกว้างต่อความคิดเห็นที่แตกต่างและการใช้เทคโนโลยีเพื่อลดอุปสรรคในการเข้าถึงโอกาสต่าง ๆ

17. การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล: ผู้นำยุคดิจิทัลต้องสามารถนำองค์กรผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัล (Digital Transformation) อย่างมีประสิทธิภาพ (Duickert, 2016) การเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ แต่ยังรวมถึงการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน วัฒนธรรมองค์กร และโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ผู้นำต้องสามารถสร้างวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน สื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และสร้างแรงบันดาลใจให้บุคลากรทุกระดับมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลง

ผู้นำยุคดิจิทัลจึงไม่เพียงแต่ต้องมีความเชี่ยวชาญในการใช้เทคโนโลยี แต่ยังต้องมีทักษะที่หลากหลายและซับซ้อนทั้งในด้านการบริหารจัดการ การสร้างวิสัยทัศน์ การพัฒนาบุคลากร และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเติบโตในยุคดิจิทัล ความสามารถในการบูรณาการทักษะเหล่านี้เข้าด้วยกันและประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทขององค์กรและสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว คือกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จของผู้นำในยุคดิจิทัล

ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีทักษะที่หลากหลายและซับซ้อนเพื่อนำพาองค์กรให้ประสบความสำเร็จในโลกที่เทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ความสามารถสำคัญประกอบด้วยการใช้เทคโนโลยีอย่างชำนาญ ไม่เพียงแค่การใช้งานพื้นฐาน แต่ต้องเข้าใจแนวโน้มเทคโนโลยีใหม่ ๆ และสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม การมีวิสัยทัศน์ด้านเทคโนโลยีที่ชัดเจนช่วยให้ผู้นำสามารถมองเห็นโอกาสและความท้าทายที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลง นอกจากนี้ ผู้นำต้องสามารถสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลในองค์กร ซึ่งรวมถึงการปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมของบุคลากรให้พร้อมรับการเปลี่ยนแปลง การบริหารจัดการข้อมูลขนาดใหญ่เพื่อใช้ในการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ก็เป็นทักษะที่จำเป็น รวมถึงการสร้างนวัตกรรมโดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัวเป็นคุณสมบัติสำคัญ เนื่องจากสภาพแวดล้อมทางดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้นำต้องสามารถปรับเปลี่ยนกลยุทธ์และโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงนั้น การสร้างเครือข่ายดิจิทัลและการส่งเสริมความร่วมมือแบบดิจิทัลก็เป็นทักษะที่จำเป็น รวมถึงการตระหนักถึงความสำคัญของความปลอดภัยทางไซเบอร์และการจัดการความเสี่ยงดิจิทัลท้ายที่สุด ผู้นำยุคดิจิทัลต้องสามารถนำการเปลี่ยนแปลงดิจิทัลในองค์กร ซึ่งรวมถึงการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน วัฒนธรรมองค์กร และโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล ความสามารถในการบูรณาการทักษะเหล่านี้และประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทขององค์กรคือกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จของผู้นำในยุคดิจิทัล

ความหมายของแนวทางการเป็นผู้นำยุคดิจิทัล

ในยุคปัจจุบันมีความหมายที่ครอบคลุมหลายมิติ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการศึกษาและเทคโนโลยี ดังนี้:

ภาวะผู้นำในยุคดิจิทัล ผู้นำต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อพัฒนาองค์กร โดยเฉพาะในสถานศึกษา ผู้บริหารต้องมีทักษะในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการบริหารจัดการและการเรียนการสอน (จิณฉวีตร ปะโคทัง, 2561) ภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยี ผู้นำต้องมีความรู้และทักษะในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ สามารถนำมาใช้ในการบริหารจัดการสถานศึกษาได้อย่างมีประสิทธิภาพ (จุฬาลักษณ์ อักษรณรงค์ และกุหลาบ ปุริสาร, 2561)

ผู้นำต้องมีวิสัยทัศน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับมาตรฐานการเรียนการสอน (กนกอร สมปราชญ์, 2562) ผู้นำต้องส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมและการเรียนรู้ในองค์กร โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะของบุคลากรและนักเรียน (ธีรโชติ หล่ายไต้, 2560) ผู้นำต้องมีความสามารถในการปรับตัว

ต่อการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีที่รวดเร็ว และนำพองค์กรให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงนั้น (ชีวิน อ่อนลอย และคณะ, 2563) การบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนการสอน: ผู้นำต้องสามารถส่งเสริมและสนับสนุนการนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียนและโรงเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ (สุกัญญา แซ่มซ้อย, 2558)

การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยี ผู้นำต้องมีการพัฒนาสมรรถนะของตนเองและบุคลากรในด้านเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัล (ชุตริรัตน์ กาญจนธนชัย, 2562) การสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลในองค์กร ผู้นำต้องสามารถสร้างและส่งเสริมวัฒนธรรมการใช้เทคโนโลยีในองค์กร เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานและการเรียนรู้ (ปกรณ ลีสกุล, 2561) การบริหารจัดการข้อมูลและสารสนเทศ: ผู้นำต้องมีทักษะในการจัดการข้อมูลและสารสนเทศ เพื่อใช้ในการตัดสินใจและวางแผนพัฒนาองค์กร (ชนกฤต พรหมณีนก, 2560) การสร้างเครือข่ายและความร่วมมือ: ผู้นำต้องสามารถใช้เทคโนโลยีในการสร้างเครือข่ายและความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา (สุนันทา สมใจ และ วิชิตา กิจจรธรรม, 2561)

โดยสรุปภาวะผู้นำในยุคปัจจุบันมีความซับซ้อนและท้าทายมากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทของการศึกษาและเทคโนโลยี ผู้นำต้องมีทักษะหลากหลายเพื่อนำพองค์กรให้ก้าวทันการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกดิจิทัล ประการแรกภาวะผู้นำในยุคดิจิทัลเรียกร้องให้ผู้บริหารมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านการบริหารจัดการและการพัฒนาการเรียนการสอน ผู้นำต้องมีวิสัยทัศน์ในการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการศึกษา นอกจากนี้ ผู้นำยังต้องมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมและการเรียนรู้ในองค์กร โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการพัฒนาทักษะของทั้งบุคลากรและนักเรียน การปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของเทคโนโลยีเป็นสิ่งสำคัญ ผู้นำต้องสามารถนำพองค์กรให้ก้าวทันและใช้ประโยชน์จากการเปลี่ยนแปลงนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การบูรณาการเทคโนโลยีในการเรียนการสอนเป็นอีกหนึ่งความท้าทายที่สำคัญ ผู้นำต้องสามารถส่งเสริมและสนับสนุนการนำเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียนและโรงเรียนอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิผล ซึ่งรวมถึงการพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยีของตนเองและบุคลากรอย่างต่อเนื่อง การสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลในองค์กรเป็นอีกบทบาทสำคัญของผู้นำ โดยต้องส่งเสริมให้เกิดการใช้เทคโนโลยีอย่างแพร่หลายและมีประสิทธิภาพในทุกระดับขององค์กร นอกจากนี้ ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลและสารสนเทศก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน เพื่อใช้ในการตัดสินใจและวางแผนพัฒนาองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ ท้ายที่สุด การสร้างเครือข่ายและความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกโดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือ ก็เป็นอีกหนึ่งบทบาทสำคัญของผู้นำในยุคปัจจุบัน เพื่อเพิ่มโอกาสในการพัฒนาคุณภาพการศึกษาและการเรียนรู้อย่างไร้ขีดจำกัด

ชนกฤต พรหมณีนก (2560) ได้ศึกษาองค์ประกอบด้านภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ พบว่า ภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีจะสามารถนำพองค์กรไปสู่การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาที่สอดคล้องกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของธีรโชติ หล่ายโห้ (2560) ที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีและทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุตรดิตถ์เขต 2 ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่า ผู้บริหารที่มีภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีสูงมักมีทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมที่ดีด้วย ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาคุณภาพการศึกษาในยุคดิจิทัล ปกรณ ลีสกุล (2561) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับภาวะผู้นำในโลกดิจิทัล (Leadership in digital era) โดยเน้นย้ำว่าผู้นำในยุคดิจิทัลต้องมีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็ว มีวิสัยทัศน์ในการนำเทคโนโลยีมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร และสามารถสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรม การก้าวสู่ความเป็นผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาจึงเป็นประเด็นที่ท้าทายและมีความสำคัญอย่างยิ่ง สุกัญญา แซ่มซ้อย (2558) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีในการนำเทคโนโลยีสู่ห้องเรียนและโรงเรียนในศตวรรษที่ 21 โดยเสนอว่าผู้บริหารสถานศึกษาต้องมีความรู้ความเข้าใจในเทคโนโลยีสมัยใหม่ สามารถวางแผนและกำหนดนโยบายด้านเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับบริบทของสถานศึกษา และสามารถส่งเสริมให้ครูและบุคลากรทางการศึกษาใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนันทา สมใจ และ วิชิตา กิจจรธรรม (2561) ที่ศึกษาการบริหารสถานศึกษาด้วยภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี พบว่า ผู้บริหารสถานศึกษาที่มีภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีสามารถ

ส่งเสริมให้เกิดการใช้เทคโนโลยีในการจัดการเรียนการสอนและการบริหารจัดการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะด้านเทคโนโลยีที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้และการทำงานในอนาคต ซึ่ง รัตนาภรณ์ วัชรอติยาพล และ สถาพร ชันโต (2563) ได้ศึกษาตัวบ่งชี้ภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า ตัวบ่งชี้สำคัญประกอบด้วย วิสัยทัศน์ด้านเทคโนโลยี ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี การส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน การบริหารจัดการด้านเทคโนโลยี และการพัฒนาวิชาชีพด้านเทคโนโลยี ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของทักษะและความสามารถที่ผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลจำเป็นต้องมี

นอกจากนี้ สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ (2562) ได้กำหนดแนวทางการพัฒนาการศึกษาในยุคดิจิทัลไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560) โดยเน้นการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้แก่ผู้เรียน ซึ่งผู้บริหารสถานศึกษาจำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจและสามารถนำนโยบายดังกล่าวไปปฏิบัติได้อย่างมีประสิทธิภาพ Duickert (2016) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับ Digital leadership: Changing paradigms for changing times ซึ่งเน้นย้ำถึงความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการบริหารจัดการสถานศึกษาให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล โดยผู้บริหารต้องมีความยืดหยุ่น สามารถปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว และมีวิสัยทัศน์ในการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา อย่างไรก็ตาม การก้าวสู่ความเป็นผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษานั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ปิยฤทธิ์ จตุรทิศ ผู้อำนวยการกลุ่มส่งเสริมการศึกษาทางไกล เทคโนโลยีและการสื่อสาร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครสวรรค์ เขต 1 ได้ให้ความเห็นในการสัมภาษณ์ว่า ผู้บริหารสถานศึกษาหลายท่านยังขาดความรู้และทักษะด้านเทคโนโลยีที่จำเป็น ทำให้เกิดอุปสรรคในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการและการจัดการเรียนการสอน ดังนั้น การพัฒนาภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีสำหรับผู้บริหารสถานศึกษาจึงเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญอย่างเร่งด่วน โดยอาจต้องมีการจัดอบรม พัฒนาหลักสูตร และสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแนวปฏิบัติที่ดีในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการบริหารจัดการสถานศึกษา พิสนุ พองศรี (2553) ได้เสนอแนวทางในการสร้างและพัฒนาเครื่องมือวิจัยที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการประเมินและพัฒนาภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีของผู้บริหารสถานศึกษาได้ โดยเน้น

โดยสรุป ภาวะผู้นำในยุคปัจจุบันต้องมีความยืดหยุ่น ปรับตัวได้เร็ว และมีวิสัยทัศน์ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อพัฒนาองค์กรและการศึกษา ผู้นำต้องเป็นทั้งผู้ใช้เทคโนโลยีที่ชำนาญและเป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นเห็นคุณค่าและประโยชน์ของเทคโนโลยีในการพัฒนาการเรียนรู้และการทำงาน

การก้าวสู่ความเป็นผู้นำยุคดิจิทัลสำหรับผู้บริหารสถานศึกษา

ผู้บริหารสถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับเทคโนโลยีทางการศึกษา เนื่องจากการใช้เทคโนโลยีในการศึกษานั้นสามารถช่วยในการพัฒนา การเรียนรู้ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น (Polly, 2011) แนวคิดในการพัฒนาผู้เรียนให้มีความสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่การพัฒนาประเทศให้เท่าทันกับสถานการณ์โลกในปัจจุบัน สอดคล้องกับแนวคิดของ ไพฑูรย์ สีนลารัตน์ (2553) กล่าวไว้ว่า การศึกษาควรเป็นไปในทิศทางที่มีคุณค่าต่อตัวผู้เรียน ต่อสังคมในทางสร้างสรรค์มากขึ้นและเป็นประโยชน์ในการพัฒนาประเทศให้ดำรงอยู่ในภาวะสังคมโลกที่แข่งขันอย่างรุนแรงเช่นปัจจุบัน เราจึงควรเปลี่ยนกระแสนการศึกษาใหม่ให้เป็นไปในทิศทางที่ก่อผล ซึ่งปัจจุบันผู้นำองค์กรยุคใหม่ต้องเผชิญปัญหาที่หลากหลาย ภายใต้สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เป็นความจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้นำต้องมีภาวะผู้นำที่เอื้อต่อการมีส่วนร่วมในการตัดสินใจที่เกิดจากผู้ใต้บังคับบัญชาและเปิดให้มีอิสระในการทำงานมากขึ้น กระทรวงศึกษาธิการก็เช่นเดียวกันจำเป็นต้องอาศัยผู้บริหารการศึกษาและผู้บริหารสถานศึกษามีอาชีพ จึงจะทำให้การบริหารและการจัดการศึกษา ประสบความสำเร็จ และเป็นไปตามแนวทางที่พึงประสงค์ ดังนั้นการที่โรงเรียนจะพัฒนาให้ประสบความสำเร็จได้นั้นปัจจัยสำคัญส่วนหนึ่งมาจากผู้บริหารสถานศึกษา

ณัฐธัญญา พรพทุมชัยกิจ, อุดมพันธ์ พิษณุประเสริฐ และพงษ์ศักดิ์ ทองพันธ์ (2564) กล่าวว่า ภาวะผู้นำยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษามีความสำคัญและส่งผลโดยตรงต่อการบริหารจัดการ ในสถานศึกษาในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา เพื่อให้ทางผู้บริหารครูบุคลากร และนักเรียนที่มี ทักษะจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ซึ่งในการพัฒนาดังกล่าวจำเป็นต้องนำ

เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทสำคัญเช่นเดียวกับงานวิจัยของ Elliott (2017) ที่ได้มีการสรุปองค์ประกอบของภาวะผู้นำดิจิทัลที่สำคัญ ได้แก่ 1) การมีวิสัยทัศน์ (Visionary Leadership) 2) การเป็นผู้ใช้งานดิจิทัลได้อย่างคล่องแคล่ว (Professional Practice) 3) ความสามารถในการนำข้อมูลมาใช้ (Data Driven) 4) ความเข้าใจในความรู้และทักษะความสามารถของคนในองค์กร (Talent Management) และ 5) การสร้างวัฒนธรรมการเรียนรู้ในโลกดิจิทัล (Digital Age Learning Culture)

ผู้นำยุคดิจิทัลเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในโลกปัจจุบันที่กำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง ความหมายของผู้นำยุคดิจิทัลครอบคลุมหลากหลายมิติที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อขับเคลื่อนองค์กรในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญ ประการแรก ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชำนาญ ไม่เพียงแต่การใช้งานพื้นฐาน แต่ต้องเข้าใจแนวโน้มเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT) และ blockchain เพื่อประเมินศักยภาพและนำมาประยุกต์ใช้ในองค์กรได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ ผู้นำต้องมีวิสัยทัศน์ด้านเทคโนโลยี สามารถมองเห็นโอกาสและความท้าทายที่มาพร้อมกับการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และวางแผนกลยุทธ์ระยะยาวเพื่อนำองค์กรไปสู่เป้าหมายในอนาคต การสร้างวัฒนธรรมดิจิทัลในองค์กรเป็นอีกบทบาทสำคัญของผู้นำยุคดิจิทัล ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ แต่ยังหมายถึงการปรับเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมของบุคลากรให้เปิดรับและพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ ผู้นำต้องสร้างบรรยากาศที่ส่งเสริมการทดลองและการเรียนรู้จากความผิดพลาด เพื่อให้เกิดนวัตกรรมในองค์กรในยุคที่ข้อมูลมีความสำคัญ ผู้นำต้องมีความสามารถในการบริหารจัดการข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data) และใช้ประโยชน์จากข้อมูลในการตัดสินใจและวางแผนกลยุทธ์ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกและการใช้เครื่องมือวิเคราะห์ขั้นสูงเพื่อหาข้อมูลที่มีคุณค่าจะช่วยลดความเสี่ยงและเพิ่มโอกาสความสำเร็จในการดำเนินงาน

การสร้างนวัตกรรมเป็นอีกบทบาทสำคัญของผู้นำยุคดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผลิตภัณฑ์บริการ หรือกระบวนการทำงานใหม่ ๆ ผู้นำต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์และการทดลองสิ่งใหม่ ๆ รวมถึงการสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะดิจิทัลของบุคลากรเป็นความรับผิดชอบสำคัญของผู้นำยุคดิจิทัล ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การฝึกอบรมการใช้งานซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชัน แต่ยังรวมถึงการสร้างความรู้เข้าใจในเรื่องของการคิดเชิงดิจิทัล (Digital Mindset) การวิเคราะห์ข้อมูล และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงเป็นคุณสมบัติสำคัญของผู้นำยุคดิจิทัล เนื่องจากเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ผู้นำต้องสามารถปรับเปลี่ยนกลยุทธ์และโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมทางดิจิทัลที่เปลี่ยนแปลงไป และกล้าที่จะทำการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เมื่อจำเป็นการสร้างเครือข่ายดิจิทัลและการส่งเสริมความร่วมมือแบบดิจิทัลเป็นทักษะสำคัญอีกประการหนึ่ง ผู้นำต้องสามารถใช้เทคโนโลยีในการเชื่อมโยงผู้คน องค์กร และทรัพยากรเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างโอกาสทางธุรกิจและความร่วมมือใหม่ ๆ

ในขณะเดียวกัน ผู้นำยุคดิจิทัลต้องตระหนักถึงความสำคัญของความปลอดภัยทางไซเบอร์และการจัดการความเสี่ยงดิจิทัล ต้องมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับความเสี่ยงด้านความปลอดภัยทางไซเบอร์และสามารถกำหนดนโยบายและมาตรการที่เหมาะสมในการปกป้ององค์กรนอกจากนี้ ผู้นำยุคดิจิทัลต้องสามารถสร้างสมดุลระหว่างการใช้เทคโนโลยีและการรักษาคุณค่าของทรัพยากรมนุษย์ในองค์กร ต้องใช้เทคโนโลยีเพื่อเสริมศักยภาพของมนุษย์ ไม่ใช่เพื่อทดแทนมนุษย์ทั้งหมด การสร้างแบรนด์ในยุคดิจิทัลเป็นอีกบทบาทสำคัญ ผู้นำต้องเข้าใจถึงความสำคัญของการสร้างประสบการณ์ดิจิทัลที่ดีให้กับลูกค้า การจัดการความสัมพันธ์กับลูกค้าผ่านช่องทางดิจิทัล และการใช้ข้อมูลเพื่อปรับแต่งการสื่อสารให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สุดท้าย ผู้นำยุคดิจิทัลต้องเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงดิจิทัล (Digital Transformation) สามารถนำองค์กรผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงสู่ดิจิทัลอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ แต่ยังรวมถึงการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงาน วัฒนธรรมองค์กร และโมเดลธุรกิจให้สอดคล้องกับยุคดิจิทัล

โดยสรุป ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีทักษะที่หลากหลายและซับซ้อน ทั้งในด้านการบริหารจัดการ การสร้างวิสัยทัศน์ การพัฒนาบุคลากร และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเติบโตในยุคดิจิทัล ความสามารถในการบูรณาการทักษะเหล่านี้เข้าด้วยกันและประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทขององค์กรและสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว คือ กุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จของผู้นำในยุคดิจิทัล

บทสรุป

ความหมายของผู้นำยุคดิจิทัลครอบคลุมหลากหลายมิติที่สะท้อนถึงความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเพื่อขับเคลื่อนองค์กรในยุคที่เทคโนโลยีมีบทบาทสำคัญ ประการแรก ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างชำนาญ ไม่เพียงแต่การใช้งานพื้นฐาน แต่ต้องเข้าใจแนวโน้มเทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT) และ blockchain เพื่อประเมินศักยภาพและนำมาประยุกต์ใช้ในองค์กรได้อย่างเหมาะสม การสร้างนวัตกรรมเป็นอีกบทบาทสำคัญของผู้นำยุคดิจิทัล โดยใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการทำงานใหม่ ๆ ผู้นำต้องสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์และการทดลองสิ่งใหม่ ๆ รวมถึงการสนับสนุนทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับการพัฒนานวัตกรรม การพัฒนาทักษะดิจิทัลของบุคลากรเป็นความรับผิดชอบสำคัญของผู้นำยุคดิจิทัล ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การฝึกอบรมการใช้งานซอฟต์แวร์หรือแอปพลิเคชัน แต่ยังรวมถึงการสร้างความเข้าใจในเรื่องของการคิดเชิงดิจิทัล (Digital Mindset) การวิเคราะห์ข้อมูล และการรู้เท่าทันเทคโนโลยี ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงเป็นคุณสมบัติสำคัญของผู้นำยุคดิจิทัล ผู้นำยุคดิจิทัลต้องมีทักษะที่หลากหลายและซับซ้อน ทั้งในด้านการบริหารจัดการ การสร้างวิสัยทัศน์ การพัฒนาบุคลากร และการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เอื้อต่อการเติบโตในยุคดิจิทัล ความสามารถในการบูรณาการทักษะเหล่านี้เข้าด้วยกันและประยุกต์ใช้ให้เหมาะสมกับบริบทขององค์กรและสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว คือกุญแจสำคัญสู่ความสำเร็จของผู้นำในยุคดิจิทัล

เอกสารอ้างอิง

- กนกอร สมปราษฎ. (2562). *ภาวะผู้นำกับคุณภาพการศึกษา*. ขอนแก่น: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จิณฉัตร ปะโคทัง. (2561). *ภาวะผู้นำยุคดิจิทัล สำหรับผู้บริหารสถานศึกษามืออาชีพ*. อุบลราชธานี: ศิริธรรมออฟเซ็ท.
- จุฬาลักษณ์ อักษรณรงค์ และ กุหลาบ ปุริสาร. (2561). ปัจจัยที่ส่งผลต่อภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้บริหารสถานศึกษา สหวิทยาเขตหนองหานสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 20 จังหวัดอุดรธานี. *วารสารบัณฑิตเอเชีย*, 8(2), 178-188.
- ชีวิน อ่อนละออ, สุชาติ บางวิเศษ, กานนท์ แสนเภา และ สวิตา อ่อนละออ. (2563) ภาวะผู้นำยุคดิจิทัล สำหรับนักบริหารการศึกษา. *วารสารวิทยาลัยบัณฑิตเอเชีย*, 10(1); 108-119.
- ชุตีรัตน์ กาญจนธนชัย. (2562). *ตัวบ่งชี้ภาวะผู้นำดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. (ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย).
- ณัฐธัญญา พรปทุมชัยกิจ, อุดมพันธ์ พิษณุประเสริฐ และ พงษ์ศักดิ์ ทองพินซัง. (2564). ภาวะผู้นำยุคดิจิทัลของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา ศรีสะเกษ โยโสธร. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ*, 15(2), 50-64.
- ธนกฤต พรหมณนิก, สิทธิพร นิยมศรีสมศักดิ์ และ ธง พวงสุวรรณ. (2560). การศึกษาองค์ประกอบด้านภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีของผู้บริหารโรงเรียนมัธยมศึกษา สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. *วารสารศรีปทุมปริทัศน์ ฉบับมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 17(1); 43-53.
- ธีรโชติ หล่ายไท้. (2560). *การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาวะผู้นำเชิงเทคโนโลยีและทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุดรดิษฐ์ เขต 2. (การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร).*
- ปกรณ ลีสกุล. (2561). *Leadership in Digital Era: ภาวะผู้นำในโลกดิจิทัล*. สืบค้นจาก <https://today.line.me/th/pc/article/Leadership+in+Digital+Era>.
- พิสนุ พงศรี. (2553). *เทคนิควิธีประเมินโครงการ*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2553). *ผู้นำเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ : กระบวนทัศน์ใหม่และผู้นำใหม่ทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- รัตนภรณ์ วัชรอภัยพล และ สถาพร ชันโต. (2563). ตัวบ่งชี้ภาวะผู้นำทางเทคโนโลยีของผู้บริหารสถานศึกษาในสังกัด กรุงเทพมหานคร. *วารสารพุทธสังคมวิทยาปริทรรศน์*, 5(1), 1-13.
- ลือชัย ชูนาคา และ วิทยา จันทร์ศิลา. (2559). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการบริหารวิชาการ ของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษ. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 18(2), 72-80.
- ศรสวรรค์ พานซ้าย และ จิตมา วรณศรี. (2564). แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำการเรียนรู้ของผู้บริหารสถานศึกษาสังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาพิษณุโลก เขต 1. *ศึกษาศาสตร์สาร มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 5(1), 90-103.
- สมาน อัครภูมิ. (2561). ทบทวนแนวคิดและวิธีวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบและการพัฒนารูปแบบ. *วารสารบริหารการศึกษาบัว บัณฑิต*, 18(1), 1-10.
- สาธ ทรัพย์รุ่งทอง. (2557). *วิธีการวิจัยทางการศึกษา*. นครสวรรค์: มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์.
- สำนักปลัดกระทรวงศึกษาธิการ. (2562). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พุทธศักราช 2560)*. สืบค้นจาก [http://opec.go.th/ckfinder/userfiles/files/general/123\(2\).pdf](http://opec.go.th/ckfinder/userfiles/files/general/123(2).pdf).
- สุกัญญา แซ่มซ้อย. (2558). ภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี: การนำเทคโนโลยีสู่ห้องเรียนและโรงเรียนในศตวรรษที่ 21. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนครสวรรค์*, 16(4), 216-224.
- สุนันทา สมใจ และ วิชุดา กิจจรธรรม. (2561). การบริหารสถานศึกษาด้วยภาวะผู้นำทางเทคโนโลยี. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 12(1), 350-362
- DuBrin, A. J. (2010). *Principles of leadership*. (6th ed.). Canada: South-Western, Cengage Learning.
- Duickert, J. (2016). *Digital leadership: Changing paradigms for changing times*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Elliott, T. (2017). *Digital Leadership: A Six-Step Framework for Transformation*. Retrieved from <http://www.digitalistmag.com/author/telliott>.
- Garland, V. E. & Tadeja, C. (2013). *Educational Leadership and Technology: Preparing School Administrators for a Digital Age*. New York: Routledge.
- Hickman, G. R. (Ed.). (2009). *Leading organizations: Perspectives for a new era*. Los Angeles: Sage.
- Kaplan, L. S. & Owings, W. A. (2017). *Organizational Behavior for School Leadership: Leveraging your school for success*. New York: Routledge
- Marzano, R. J. et al. (2005). *School Leadership That Work: from research to results*. Alexandria, Virginia: ASCD publications.
- Polly, D. (2011). Preparing teachers to integrate technology effectively: The case of higher-order thinking skills (HoTS). In *Adaptation, resistance and access to instructional technologies: Assessing future trends in education* (pp. 395-409). New York: IGI Global.