



ISSN 2985-2056 (Online)

JOURNAL JILGE

วารสาร

นวัตกรรมการเรียนรู้และการศึกษาทั่วไป

Journal of Innovative Learning and General Education

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กันยายน - ธันวาคม 2566 Vol.1 No.2 September - December 2023

The Office of General Education and
Innovative Electronic Learning

Suan Sunandha Rajabhat University

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



วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และการศึกษาทั่วไป

Journal of Innovative Learning and General Education

ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 กันยายน – ธันวาคม 2566 Vol.1 No.2 September - December 2023

เจ้าของวารสาร

สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเผยแพร่ความรู้ใหม่จากการวิจัยและทางวิชาการ ในศาสตร์ด้านวิชาการศึกษาทั่วไป และนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ แก่นักวิชาการ นักวิจัย อาจารย์ นักศึกษา บุคคลทั่วไปและสังคม
2. เพื่อส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดการวิจัย การนำเสนอและการพัฒนาองค์ความรู้ใหม่ วิธีการใหม่ หรือระบบใหม่ ของนักวิชาการ นักวิจัย อาจารย์ นักศึกษา บุคคลทั่วไปและสังคม

หมวดหมู่หัวเรื่องหลักทางสังคมศาสตร์ (Social Sciences) ของบทความที่รับตีพิมพ์ ดังนี้

หมวดหมู่หลัก: สังคมศาสตร์ (Main Subject Category: Social Sciences)	
สาขาวิชา (Subject Area)	หัวข้อย่อย (Sub Subject Area)
ศิลปะและมนุษยศาสตร์	ภาษาและภาษาศาสตร์
	ธุรกิจ และการจัดการ และการบัญชี
	ระบบจัดการข้อมูล
	การจัดการเทคโนโลยีและนวัตกรรม
	พฤติกรรมองค์กรและการจัดการทรัพยากรมนุษย์
สังคมศาสตร์	กลยุทธ์และการจัดการ
	สังคมศาสตร์ทั่วไป
	การพัฒนา
	การศึกษา
	ห้องสมุดและสารสนเทศศาสตร์
	การสื่อสาร
	รัฐประศาสนศาสตร์
	รัฐศาสตร์และความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

ประเภทบทความที่รับ (Types of journal articles)

1. บทความวิจัย (Research Article) หมายถึง งานเขียนที่นำเสนอผลการวิจัยอย่างเป็นระบบ นำเสนอองค์ความรู้ใหม่ วิธีการใหม่ที่มีประโยชน์
2. บทความวิชาการ (Academic Article) หมายถึง งานเขียนซึ่งเป็นเรื่องที่น่าสนใจเป็นองค์ความรู้ใหม่
3. บทความปริทรรศน์ (Review Article) หมายถึง งานวิชาการที่ประเมินสถานะล่าสุดทางวิชาการ เฉพาะทางที่มีการศึกษาค้นคว้า การทบทวนวรรณกรรม มีการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ ในเชิงกว้าง และเชิงลึกอย่างทันสมัย โดยให้ข้อวิพากษ์ที่ชี้ให้เห็นความแตกต่าง แนวโน้มที่ควรศึกษาและพัฒนา หรือการนำเสนอแนวการวิจัยต่อไปในอนาคต

4. บทวิจารณ์หนังสือ (Book Review) หมายถึง บทความที่วิพากษ์วิจารณ์เนื้อหาสาระ คุณค่าและคุณูปการ (Contributions) ของหนังสือ บทความ ผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ โดยใช้หลักวิชาและดุลพินิจที่เหมาะสม

กำหนดเผยแพร่

กำหนดออกเผยแพร่ราย 4 เดือน ปีละ 3 ฉบับ ดังนี้

- ฉบับที่ 1 เดือนมกราคม – เดือนเมษายน
- ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม – เดือนสิงหาคม
- ฉบับที่ 3 เดือนกันยายน – เดือนธันวาคม

สำนักงานกองบรรณาธิการ

สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
เลขที่ 1 ถนนอุททองนอก แขวงดุสิต เขตดุสิต 10300 โทรศัพท์ 02-160-1265 ต่อ 105

E-mail : gen-ed@ssru.ac.th Website : <https://gen-ed.ssru.ac.th/home>

Facebook : <https://www.facebook.com/ge.ssru>

คณะผู้จัดทำ

ที่ปรึกษา

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ชุตินาฏ ชรีวิบูลย์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.นันทิยา น้อยจันทร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร.บัณฑิต ผังนิรันดร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 4. ดร.มาตุสร แข็งขัน | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

บรรณาธิการ

- | | |
|---|-----------------------------|
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
|---|-----------------------------|

กองบรรณาธิการ

- | | |
|---|--|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร.ปรัชญนันท์ นิลสุข | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ปณิดา วรรณพิรุณ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมศักดิ์ เตชะโกสิต | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิพาดา ไตรรัตน์ | มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุมน หนูคง | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 6. ดร.สิทธิชัย พินธุมา | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 7. ดร.มงคลไชย เทียนสุตินนท์ | มหาวิทยาลัยรามคำแหง |
| 8. ดร.วิษณุ นิตยธรรมกุล | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ |

ผู้ช่วยบรรณาธิการ

- | | |
|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. นางสาวรุ่งนภา เรืองฤทธิ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 2. นางจิตรกัญญา ปิมปา | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

กองการจัดการและผู้ประสานงานวารสาร

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| 1. นางสาวน้ำทิพย์ กลีบบัวบาน | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 2. นางสาวกฤษณา อารีย์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 3. นางสาวภัททิยา ตรีรัตน์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 4. นายณรศักดิ์ ภูนาพลอย | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 5. นางสาวธิยา ภูนาพลอย | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 6. นายณัฐวุฒิ ท่อนคำ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |
| 7. นายสุรเดช อะสีพงษ์ | มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา |

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินบทความ

นาวาอากาศเอก รองศาสตราจารย์ ดร.เกียรติกุลไชย จิตต์เอื้อ	โรงเรียนนายเรืออากาศนวมินทกษัตริยาธิราช
รองศาสตราจารย์ ดร.นันทิยา น้อยจันทร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
รองศาสตราจารย์ ดร.วรรณพร ชูจิตารมย์	มหาวิทยาลัยรังสิต
อาจารย์ ดร.ศิวพร ลินทะลิก	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ
อาจารย์ ดร.แวมมยุรา คำสุข	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อาจารย์ ดร.วิจนารัตน์ ควรดี	มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์
อาจารย์ ดร.นวลศรี สงสม	มหาวิทยาลัยสวนดุสิต วิทยาเขตสุพรรณบุรี
รองศาสตราจารย์ ดร.สุบิน ยุระรัช	มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพงศ์ บุญผดุง	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สารจากบรรณาธิการ

วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และการศึกษาทั่วไป (Journal of Innovative Learning and General Education) ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 เดือนกันยายน – ธันวาคม 2566 วารสารได้รวบรวมบทความที่มีคุณภาพผ่านการพิจารณาโดยผู้ทรงคุณวุฒิก่อนที่จะเผยแพร่ความรู้จากการทำวิจัยและผลงานทางวิชาการด้านวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยเปิดรับบทความผ่านเว็บไซต์ระบบ Thaijo

โดยบทความภายในฉบับนี้ ประกอบด้วย 1) การจัดการศึกษานอกสถานที่ที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 2) ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม 3) เทคโนโลยีสมัยใหม่และผลกระทบต่อระบบการศึกษาไทยในปัจจุบัน 4) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรี 5) ระบบจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21

ทั้งนี้กองบรรณาธิการขอขอบคุณนักวิจัย นักวิชาการ และผู้เขียนทุกท่าน ที่ร่วมส่งบทความเผยแพร่องค์ความรู้จากงานวิจัยและงานวิชาการ ประจำปีที่ 1 เล่มที่ 1 ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการสืบค้นข้อมูลและนำข้อมูลไปใช้ประโยชน์ในการทำงาน รวมถึงใช้เป็นพื้นฐานในการทบทวนวรรณกรรมเพื่อพัฒนาผลงานทางวิชาการในลำดับต่อไป



ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐภัทร แก้วรัตนภัทร์
บรรณาธิการวารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และการศึกษาทั่วไป
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

CONTENTS

สารบัญ

วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และการศึกษาทั่วไป
Journal of Innovative Learning and General Education

สารจากบรรณาธิการ	
บทความวิจัย	
การจัดการศึกษานอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย	8
➤ จีรวรรณ พันธุระ	
ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม	21
➤ ชูติเดช มั่นคงธรรม, ชลิตา ตริยานิช	
เทคโนโลยีสมัยใหม่และผลกระทบต่อระบบการศึกษาไทยในปัจจุบัน	34
➤ ณัฐพล ไพศาลวิโรจน์รักษ์	
ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอทอปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรี.....	47
➤ ชูติระ ระบอบ	
ระบบจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21.....	61
➤ สาธิตา ภูนาพลอย, ศิริลักษณ์ พึ่งรอด, นราศักดิ์ ภูนาพลอย	

Received: September 18, 2023

Revised: October 3, 2023

Accepted: October 15, 2023

การจัดการศึกษานอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

นางสาวจิรวรรณ พันธุระ
ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้อำเภอ
Jeerawan7018@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย 2) เปรียบเทียบระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน และความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย และ 3) ศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยแบ่งการดำเนินการเป็น 4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis) ขั้นตอนที่ 2 การออกแบบและพัฒนา (Design and Development) ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบ (Implementation) ขั้นตอนที่ 4 การประเมินผลและการปรับปรุงรูปแบบ (Evaluation) กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 136 คน ได้มาโดยใช้วิธีการสุ่ม ตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling)

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยมี 3 องค์ประกอบ คือ 1 ผู้เรียน 2 ผู้สอน และ 3 บุคลากรในชุมชน ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่านักเรียนมีความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นหลังเรียนสูงกว่าระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 การเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีระดับความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนแบบรูปแบบนี้อยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ : การเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน, ความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่น

บทความประเภท: บทความวิจัย

Community-Based Learning Process with to promote the community Attachment and connection among upper primary school students

Jeerawan Phanthura

Pong District Learning Encouragement Center

Jeerawan7018@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study outdoor learning management together with community-based learning anagement. To promote a feeling of local love and connection among upper primary school students. 2) To compare the level of feelings of local love and connection among upper primary school students before learning and the feelings of local love and connection of upper primary school students. and 3) study the level of satisfaction with teaching and learning using outdoor learning formats combined with community-based learning management. To promote a feeling of local love and connection among upper primary school students. The researcher divided the operation into 4 steps: Step 1: Basic data analysis (Analysis) Step 2: Design and Development Step 3: Experimenting with the model (Implementation) Step 4 Evaluation and model improvement (Evaluation). The sample group consisted of 136 high school students, obtained using a random sampling method Cluster Random Sampling.

The research results found that Outdoor learning management format combined with community-based learning management To promote a feeling of local love and connection among upper primary school students. Organized activities should be learning activities developed with 3 components: 1 student, 2 instructors, and 3 community personnel. The results of comparing the level of feelings of love and connection to the local area of upper primary school students before studying and after studying found that the students felt the feeling of love and connection to the local area significantly higher than the level of feeling of love and connection to the local area before studying. Statistics .05 Teaching using outdoor learning formats combined with community-based learning management. To promote a feeling of local love and connection among upper primary school students. There is a high level of satisfaction with this type of teaching and learning.

Keywords: community-based learning, the community Attachment

Type of Article : Research Article

บทนำ

การพัฒนาประเทศนั้นต้องพิจารณาในหลายประเด็นทั้งด้านความมั่นคง การสร้างความสามารถในการแข่งขัน การพัฒนาและส่งเสริมศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ การสร้างโอกาส และความเสมอภาคทางสังคม ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิต ที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ การก้าวเข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างเต็มตัว ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆ มากมาย รวมทั้งด้านการศึกษา สถาบันการศึกษาจึงต้องมีการปรับตัวและเตรียมความพร้อมเพื่อรองรับทุกการเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องตามยุคสมัยของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข (ภุชณิศ มินาเชตร และสิริทรัพย์ สีหะวงษ์, 2562)

การเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการศึกษาแนวคิด วิธีการเรียนรู้จากชุมชน วิธีการปรับตัวและการเข้าหาชุมชน การจัดกระบวนการชุมชนเพื่อการเรียนรู้ การเข้าร่วมใช้ชีวิตในชุมชนเพื่อศึกษาเรียนรู้ การดำเนินชีวิต การทำกิจกรรม ปัญหาและวิธีการแก้ปัญหาเพื่อส่งเสริมการพัฒนาชุมชน มุ่งเน้นให้เชื่อมโยงความรับรู้กับชุมชนโดยใช้การปฏิบัติงานเป็นฐาน ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ งานจากสถานการณ์จริงในชุมชน ภายใต้การมีส่วนร่วมระหว่างผู้สอนและผู้เรียน และกลุ่มคนในชุมชน เช่น การไปศึกษาเรื่องประวัติศาสตร์วัฒนธรรม การทำมาหากิน หัตถกรรม การศึกษาพยาบาลแบบพื้นบ้านจากบุคคล และองค์กรในชุมชนนอกเหนือไปจากการเรียนรู้ในห้องเรียน กระบวนการสำคัญของการเรียนรู้ใช้การสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ ซึ่งจะช่วยให้เกิดความรู้และเข้าใจชุมชนมากขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาผู้เรียนด้านความรู้และทักษะอย่างหลากหลาย ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในศตวรรษ 21 มีคุณธรรมจริยธรรม เจตคติที่พึงประสงค์ ตระหนักในความรับผิดชอบในฐานะเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน รวมทั้งเพื่อตอบสนอง ความต้องการที่แท้จริงของชุมชน โดยการจัดการเรียนการสอน มุ่งพัฒนาทักษะของผู้เรียน

จากความเป็นมาข้างต้นส่งผลให้การเรียนการสอนในปัจจุบันจำเป็นต้องมีการพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นการส่งเสริมการเรียนรู้และสร้างประสบการณ์แก่ผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนได้เชื่อมโยงความรู้จากทฤษฎีสู่การปฏิบัติ ด้วยการลงพื้นที่เพื่อศึกษาสภาพชุมชน ความเป็นจริงในชุมชน และได้พัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การประยุกต์ใช้ความรู้จากทฤษฎีมาใช้ในการปฏิบัติงานในชุมชนในการเข้าถึงปัญหาและสามารถเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาได้จึงเป็น เพื่อนำแนวคิดและรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบต่างๆ มาปรับใช้เพื่อค้นหาแนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและสามารถพัฒนากระบวนการคิดวิเคราะห์ ทักษะต่างๆ ของผู้เรียนต่อไป

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องเข้าไปศึกษาเรียนรู้ในชุมชน อันสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่หรือการทัศนศึกษา ซึ่งเป็นการให้ความรู้กับนักเรียนผ่านประสบการณ์ตรง เป็นส่วนช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด โดยการสังเกตนั้นจะทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้โดยตรงผ่านการสื่อสารทางภาพและเสียง ผู้เรียนจะได้เห็นและได้ยิน (เนาวนิตย์ สงคราม, 2557) และสอดคล้องกับผลการศึกษาของ สิริพันธ์ ลัดดาภิบาล และคณะ, (2564) ที่กล่าวว่า การทัศนศึกษาสร้างความตระหนักในการเป็นเจ้าของชุมชนการจัดกิจกรรม โดยผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ในการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น และได้เรียนรู้สังคมจากโลกภายนอก เรียนรู้ข้อตกลง กฎระเบียบตามสถานที่ต่าง ๆ เรียนรู้ความสัมพันธ์ในชุมชนต่าง ๆ รวมไปถึงการทำงานร่วมกันเป็นหมู่คณะ การเรียนรู้การแบ่งปันการเสียสละ การช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ผู้เรียนมีประสบการณ์ทางภาษาในการสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ในสถานที่

ที่ทัศนศึกษา กิจกรรมทัศนศึกษาจึงเป็นกิจกรรมที่ครูสามารถพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยได้ครบทุกด้าน รวมไปถึงเป็นกิจกรรมที่สามารถปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม วัฒนธรรม ระเบียบวินัย ได้เป็นอย่างดี

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงสนใจที่จะการจัดการศึกษานอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ซึ่งจะเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีความยืดหยุ่นไม่จำกัดอยู่เพียงแต่ในห้องเรียน มีการเปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนมีส่วนร่วมกับชุมชน และผู้เรียนยังได้รับประสบการณ์ที่หลากหลาย เป็นการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้เกิดการเรียนรู้อีกด้วย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน และหลังเรียน
3. ศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ระเบียบวิธีวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ของโรงเรียนโรงเรียน สังกัด สข. ประเภทสามัญศึกษา ประเภทสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ชั้นปีที่ 6 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 จากโรงเรียนไพฑูรย์วิทยา จำนวน 4 ห้องเรียน จำนวน 136 คน โดยวิธีเลือกแบบเจาะจง

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้แบ่งการดำเนินการวิจัยออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาแบบการจัดการเรียนรู้ร่นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย นำรูปแบบที่พัฒนาขึ้นไปใช้

ระยะที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนระหว่างความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน และหลังเรียน ศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ร่นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน (Analysis)

1. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้านหลักสูตร จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 9 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนสังคมศึกษามีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษามีประสบการณ์อย่างน้อย 5 ปี และผู้เชี่ยวชาญภายในชุมชนเป็นผู้ที่ทำงานเกี่ยวกับวัฒนธรรม และภูมิปัญญาภายในชุมชนในจังหวัดสระบุรี

2. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานชุมชน

3. ศึกษาเอกสาร หลักการ ทฤษฎีในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิดของ Joyce, Weil and Calhoun (2004)

4. รวบรวมข้อมูล ศึกษาข้อมูลพื้นฐานด้านหลักสูตร ข้อมูลพื้นฐานชุมชน และหลักการ ทฤษฎีในการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนตามแนวคิด เพื่อรวบรวมและพัฒนาหลักสูตรกิจกรรมการเรียนการสอน การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ขั้นตอนที่ 2 พัฒนา (Design and Development)

1. ศึกษารูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานตามแนวคิดของ Joyce, Weil and Calhoun

2. สังเคราะห์รูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่น ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6

3. สร้างเครื่องมือประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดทักษะกระบวนการเรียนรู้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ขั้นตอนที่ 3 การทดลองใช้รูปแบบ (Implement) ผู้วิจัยนำรูปแบบที่สร้างขึ้นไปทดลองใช้ ดังนี้

1. แบ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

2. ทดสอบก่อนเรียน

3. ดำเนินการเรียนการสอนตามรูปแบบที่พัฒนาขึ้น

4. ทำการทดสอบหลังเรียน

ขั้นตอนที่ 3 เปรียบเทียบคะแนนระหว่างความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน และหลังเรียน ศึกษาระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

การเก็บรวบรวมข้อมูล

นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ไปให้ผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบการสอนสังคมศึกษา และด้านหลักสูตรและการจัดการเรียนการสอน จำนวน 5 ท่าน แสดงความคิดเห็น และ ประเมินรับรองรูปแบบของชุมชนดีขึ้น โดยผู้วิจัยแจกแบบสอบถามด้วยตนเอง เก็บรวบรวมแบบสำรวจได้

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่ออธิบายข้อมูลทั่วไป

2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน และความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลายของกลุ่มทดลอง โดยใช้สถิติ t-test dependent t แปลความหมายคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่าของ ลีเคิร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) โดยพิจารณาค่าเฉลี่ย ดังนี้ 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด, 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับมาก, 2.51-3.50

หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับปานกลาง, 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับน้อย, 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับน้อยที่สุด

3. ระดับความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย โดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำค่าคะแนนการประเมินมาเทียบกับเกณฑ์การประเมิน แปลความหมายคะแนนแบบมาตราส่วนประมาณค่าของลิเคิร์ท (Likert) (บุญชม ศรีสะอาด, 2556) โดยพิจารณาค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับมากที่สุด, 3.51-4.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับมาก, 2.51-3.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับปานกลาง, 1.51-2.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับน้อย, 1.00-1.50 หมายถึง มีความพึงพอใจในกิจกรรม อยู่ในระดับน้อยที่สุด

ผลการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่ร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผลจากการศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

องค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มี 3 องค์ประกอบ และ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. **ผู้เรียน** หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการกำหนดปัญหาที่ต้องการศึกษา และแสดงความคิดเห็นตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้

2. **ผู้สอน** หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และบุคลากรในชุมชนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการประเมินผลชิ้นงานที่นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากที่สุด

3. **บุคลากรในชุมชน** หมายถึง ผู้มีส่วนร่วมในการกำหนดและร่วมออกแบบลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้ มีส่วนร่วมในการเป็นผู้ให้ความรู้ ร่วมแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะกับผู้เรียน และผู้สอนตลอดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ร่วมวิพากษ์ชิ้นงานและประเมินผลชิ้นงานที่นักเรียนออกแบบเพื่อแก้ปัญหาในชุมชนให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนให้มากที่สุด

ขั้นตอนของรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มี 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 สสำรวจข้อมูล เป็นขั้นตอนในกระบวนการก่อนการทัศนศึกษา เป็นการประสานความร่วมมือ และเตรียมความพร้อมของเครือข่าย

ขั้นตอนที่ 2 เพิ่มพูนประสบการณ์ เป็นขั้นตอนระหว่างการเดินทางทัศนศึกษา เป็นการสำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูล และวิเคราะห์ข้อมูลของชุมชน

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ผลด้านความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่น เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษาและหลัง

ขั้นตอนที่ 4 เรียนรู้นวัตกรรมจากปัญหาท้องถิ่น เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษา เป็นการพัฒนาแนวความคิด

ขั้นตอนที่ 5 แลกเปลี่ยนความรู้สู่ชุมชน เป็นขั้นตอนหลังการทัศนศึกษา ประเมินผล สรุปปัญหา และข้อเสนอแนะ



รูปที่ 1 รูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานนอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน และหลังเรียน ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานนอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ในภาพรวม

ด้านความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่น	ระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่น ($\bar{x}$)		
	ก่อนเรียน (สัปดาห์ที่ 1)	ระหว่างเรียน (สัปดาห์ที่ 4)	หลังเรียน (สัปดาห์ที่ 8)
ด้านทัศนคติต่อชุมชน	3.79	4.21	4.47
ด้านความรู้สึกรักในท้องถิ่น	4.07	4.34	4.46
ด้านความอบอุ่นของชุมชน	3.87	4.12	4.45
ด้านความภูมิใจวัฒนธรรมท้องถิ่น	4.12	4.28	4.35
เฉลี่ย	3.96	4.24	4.43

จากตารางที่ 1 พบว่า เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฐานนอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับ

ประถมศึกษาตอนปลาย แตกต่างกัน โดย ก่อนเรียน มีระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่น ($\bar{X}=3.96$, ระดับมาก) ระหว่างเรียนสัปดาห์ที่ 4 ($\bar{X}=4.24$, ระดับมาก) และหลังเรียน ($\bar{X}=4.43$, ระดับมาก) โดยค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวัดประเมินผลระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนเพิ่มขึ้นตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน รายด้าน พบว่า ด้านความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นทุกด้านมีระดับค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวัดประเมินผลระหว่างเรียนในสัปดาห์ที่ 4 และหลังเรียนเพิ่มขึ้นตามลำดับ ซึ่งเห็นได้ชัดจากด้านทัศนคติต่อชุมชนที่มีระดับค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียน ดังแสดงในตารางที่ 1

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และคะแนนการทดสอบ t (t-test dependent) เพื่อทดสอบระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่น	ระดับความพึงพอใจ			
	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig.
ก่อนเรียน	4.12	0.42	-25.81*	0.000
หลังเรียน	4.52	0.56		
ผลรวม	4.42	0.49		

*ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.42 อยู่ในระดับมาก) ระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย หลังเรียน ($\bar{X} = 4.52$, S.D.=0.42 อยู่ในระดับมากที่สุด) ผลการเปรียบเทียบระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นอกสถานที่ร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ดังแสดงในตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

ความพึงพอใจ	($\bar{X}$)	(S.D.)	ระดับความพึงพอใจ
ด้านวัตถุประสงค์	4.22	0.48	มาก
ด้านเนื้อหา	4.31	0.48	มาก
ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.38	0.64	มาก
ด้านความเหมาะสมของแหล่งเรียนรู้	4.53	0.54	มากที่สุด
ด้านการประเมินผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.45	0.53	มาก
ภาพรวมความพึงพอใจต่อรูปแบบฯ การเรียนการสอน	4.52	0.56	มากที่สุด
ภาพรวมระดับความพึงพอใจของผู้เรียน	4.37	0.55	มาก

จากการศึกษาผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ดังแสดงในตารางที่ 3 โดยกำหนดให้ระดับค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ ระดับ 4.50 - 5.00 = มากที่สุด, 3.50 - 4.49 = มาก, 2.50 - 3.49 = ปานกลาง, 1.50 - 2.49 = น้อย, และ 1.00 - 1.49 = น้อยที่สุด แสดงผลสำรวจความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$)

สรุปและอภิปรายผล

การวิจัย รูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่ร่วมกับจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 3 ตอน

1.การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่เสมือนร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในความเป็นพลเมืองมืองค์ประกอบ 3 องค์ประกอบ คือ ผู้เรียน ผู้สอน และบุคลากรในชุมชน โดยทั้ง 3 องค์ประกอบจะต้องมีการพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูลและสื่อสารกันตลอดเวลา เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากชุมชน ได้ปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ภายในชุมชนร่วมกับสมาชิกในชุมชน และทำให้ผู้เรียนเห็นบริบทที่แท้จริงในชุมชน และทำให้เกิดการพัฒนาทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น เช่น การทำงานร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบ การสื่อสาร เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นการพัฒนาพฤติกรรม และเจตคติ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกรักต่อชุมชน ยังเป็นการพัฒนาความรู้ที่ได้รับจากชุมชนเช่นกัน นอกจากนี้ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ ฯ ยังสอดคล้องกับการศึกษาพฤติกรรมวางแผนเรื่องการจัดการสิ่งแวดล้อมสำหรับนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานโดย จงกลณี ภัทรกังวาน, (2561) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานจะทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ด้านวิชาการ ด้านการทำงาน ด้านอาชีพ ด้านพัฒนาการของบุคคลและสังคม ด้านคุณค่าของการบริการ และด้านความเข้าใจ และเกิดการใช้แหล่งเรียนรู้

ในชุมชนด้านความรับผิดชอบต่อสังคมและคุณธรรมจริยธรรมด้านบุคลิกภาพส่วนตัวต่อสังคมและการเป็นพลเมืองที่ดีของสังคมด้านความสามารถในการทำงาน ดังนั้นการจัดการศึกษาสำหรับผู้เรียนให้สอดคล้องและตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและต้องพัฒนาผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพและมีความสุข (ภุชณิศา มินาเขต และสิริทรัพย์ สี่หะวงษ์, 2562) จากผลการวิจัยดังกล่าว สอดคล้องกับผลการวิจัย ของ Suwannawong, (2015) ที่ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการเรียนรู้ตลอดชีวิตบนฐานวิถีชีวิตชุมชนเพื่อเสริมสร้างสุขภาพชุมชน ผลการวิจัย พบว่าการเข้าร่วมกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตบนฐานวิถีชีวิตชุมชนเพื่อเสริมสร้างสุขภาพชุมชน กลุ่มตัวอย่างมีการเปลี่ยนแปลงระดับความรู้ทัศนคติและการปฏิบัติเพิ่มขึ้นและกิจกรรมยังมีประโยชน์ต่อชุมชนในเชิงของการอนุรักษ์คุณค่า ภูมิปัญญา ประเพณีวัฒนธรรมของชุมชน รวมทั้ง Chutsuriyawong, (2014) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีเงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ประสบผลสำเร็จประกอบด้วยชุมชนให้การส่งเสริม สนับสนุน และมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอน ผู้เรียนลงพื้นที่ในชุมชนเพื่อเก็บข้อมูลด้วยตนเอง ฝึกการคิดและการแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริงที่พบในชุมชน และมีการยืดหยุ่นเวลา ในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมนอกห้องเรียน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานนั้น เป็นการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงจากประสบการณ์ตรง โดยใช้บริบทที่มีอยู่จริงในชุมชนมาร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน สอดคล้องกับ Sosome, (2010) ได้กล่าวว่าการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ซึ่งมีรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียน ได้เกิดการเรียนรู้จากการได้ปฏิบัติงานจากสถานการณ์จริงของชุมชนซึ่งสอดคล้องกับ หลักการภายใต้ทฤษฎีการเรียนรู้จากประสบการณ์ซึ่ง David Kolb Ding, Y., & Zhang, P. (2018). ได้กำหนดไว้ 4 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) การสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ เมื่อผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนได้สัมผัส “ธรรมชาติที่แท้จริงขององค์ความรู้” นั้น เช่น การศึกษาแหล่งเรียนรู้ในชุมชน การพูดคุยการประชุม เป็นต้น 2) การสะท้อนการเรียนรู้/ ทบทวนการเรียนรู้ ที่ผู้เรียนจะมีการสะท้อนคิด และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน 3) การสรุปองค์ความรู้ ที่ผู้เรียนจัดวางองค์ความรู้ใหม่ผสมผสานกับองค์ความรู้เก่าด้วยตนเอง เช่น การเขียนแผนภาพมโนทัศน์ การสรุปการเรียนรู้ออกมาเป็นรูปแบบหรือกรอบความคิดการนำเสนอผลการเรียนรู้ของผู้เรียน 4) การประยุกต์ใช้ความรู้ ผู้เรียนจะลงมือปฏิบัติอีกครั้งเพื่อพิสูจน์การเรียนรู้ของตนเอง

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน

ระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยมีค่าเฉลี่ยความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย แตกต่างกัน โดยก่อนเรียน มีระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่น ค่าเฉลี่ย 3.96 อยู่ในระดับมาก ระหว่างเรียน ค่าเฉลี่ย 4.24 อยู่ระดับมาก และหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย 4.43 อยู่ในระดับระดับมาก โดยค่าเฉลี่ยที่ได้จากการวัดประเมินผลระหว่างเรียนและหลังเรียนเพิ่มขึ้นตามลำดับ เมื่อพิจารณา รายด้าน พบว่า ด้านความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นทุกด้านมีระดับค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้น ซึ่งเห็นได้ชัดจากด้านทัศนคติที่นักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย ต่อชุมชนที่มีระดับค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนเรียนและด้านอื่นๆ

นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานมีค่าเฉลี่ยระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 สอดคล้องกับการศึกษาของ แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์ และคณะ. (2563) ที่กล่าวว่า การทัศนศึกษาในสถานที่จริงสภาพแวดล้อมจริง โดยชุมชนมีส่วนร่วมเข้ามามีจัดการการเรียนรู้ผ่านการร่วมออกแบบเนื้อหา ร่วมแสดงความคิดเห็น

และประเมินผู้เรียนโดยใช้การตอบกลับผู้เรียน สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้ ต่าง ๆ ใหม่ ๆ เข้ามาพัฒนา เกิดการเรียนรู้ต่อยอดไม่มีที่สิ้นสุด และการศึกษาของ Imlawi & Gregg. (2014) ที่กล่าวว่า นักการศึกษา และนักวิจัยได้รายงานคุณค่าของชุมชนในฐานะศูนย์กลางการเรียนรู้และศักยภาพในการส่งเสริม ศูนย์การเรียนรู้ เพิ่มการมีส่วนร่วมภายในกลุ่ม ของผู้เรียนและบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับ Arasaratnam-Smith & Northcote (2017) ที่กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้ร่วมกับชุมชนมีข้อได้เปรียบด้านทักษะทางสังคมและชุมชน มากกว่าการจัดการเรียนรู้แบบตัวต่อตัว (face-to-face) เนื่องจากผู้เรียนไม่มีข้อจำกัดด้านกายภาพและการสื่อสารแบบอวัจนภาษา ทั้งน้ำเสียง สำเนียง หรือท่าทางไม่เป็นข้อจำกัดในการสื่อสาร และยังสามารถแสดงความคิดเห็น ตรงประเด็นที่ตนสนใจ นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มความอิสระในการสร้างมิตรภาพระหว่างกลุ่ม และความมีตัวตน ในห้องเรียนของนักเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิช นนทบุตร, (2559) เรื่องผลการใช้บทเรียนการศึกษา นอกสถานที่เสมือนจริงที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรีสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาที่มี บุคลิกภาพแตกต่างกัน ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนด้วยบทเรียนการศึกษานอกสถานที่เสมือนจริง สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการศึกษานอกสถานที่จริงสามารถช่วยกระตุ้นผู้เรียน ได้เป็นอย่างดี โดยหลังจากเรียนไปแล้วผู้เรียนยังคงพูดคุ้ย และแบ่งปันเรื่องราวที่ได้เรียนรู้มา และ Patiar และ คณะ, (2021) ที่กล่าวว่า การทัศนศึกษามีส่วนในการพัฒนาทักษะส่วนบุคคล ได้แก่ การพัฒนาทักษะการทำงาน เป็นทีม การสื่อสาร และการจัดการเวลา ซึ่งจะช่วยเพิ่มระดับความมั่นใจ สอดคล้องกับ Klemm, E. B., & Tuthill, G. (2003) ที่กล่าวว่า การใช้รูปแบบการสอนเป็นกลุ่มในการทัศนศึกษาเสมือน ช่วยเพิ่มการแบ่งปัน ข้อมูลระหว่างผู้เรียน ส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อื่น และการมีส่วนร่วมในชุมชนการเรียนรู้

3. ความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นอกสถานที่ร่วมกับโดยใช้ชุมชน เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย

การศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นอกสถานที่ร่วมกับ โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นของนักเรียนระดับประถมศึกษาตอนปลาย มี ระดับความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ รัชชนาธิ นาครักษา (2562) กล่าวว่า ความคิดเห็นของนักเรียนในการเรียนด้วยรูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับกระบวนการสืบสอบ และแผนที่แบบ 3 มิติ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด การเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ นอกสถานที่ร่วมกับโดยใช้ชุมชนเป็นฐาน พบว่า ระดับความพึงพอใจ ก่อนลงพื้นที่ ผู้เรียนมีพื้นฐานความรู้ด้านด้านชุมชน สังคม น้อย เนื่องจากผ่านการเรียนในชั้นเรียนเท่านั้น แต่ไม่มีพื้นฐานการลงพื้นที่ชุมชน ผู้สอนต้องมีการแนะนำและร่วมกันกำหนดข้อตกลงและข้อปฏิบัติในการ ลงพื้นที่ หลังลงพื้นที่ ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงด้านการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับ ประชาชนในชุมชน โดยใช้ชุมชนเป็นพื้นที่ในการศึกษาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในสิ่งต่างๆ ทั้งโครงสร้างทาง สังคมและแบบแผนทางสังคม สภาพเศรษฐกิจ วัฒนธรรมของชุมชน และการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มของผู้เรียน โดยกระบวนการจัดการเรียนการสอนมีทั้งในส่วนภาคทฤษฎีและภาคการฝึกปฏิบัติ (Owens & Wang, 1996 สอดคล้องกับ สุปรียา ไม้ล้อม (2562) ที่ระบุว่า รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นรูปแบบที่เปิดกว้างให้ผู้เรียนได้สัมผัส และสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมได้เผชิญสถานการณ์และหาทางเลือกได้ คิดวิเคราะห์ฝึกปฏิบัติจนประจักษ์จริงเกิดความรู้ซึ่งการเรียนรู้ที่ใช้ชุมชนเป็นฐาน เป็นกลวิธีหนึ่งที่ใช้เสริมสร้าง ทักษะการทำงานตามสภาพแวดล้อมจริง (Beakley, B. A., Yoder, S. L. & West, L. L., 2003). การเรียนรู้เพื่อ สร้างทักษะการทำงานจำเป็นต้องคำนึงถึงหลักในการสอนทักษะการทำงาน เนื่องจากการพัฒนาทักษะมีลักษณะ เป็นวงจร ซึ่งประกอบด้วย ความสนใจ ความรู้ความเข้าใจ การฝึกฝนทักษะ และการปรับเปลี่ยนทักษะ กระบวนการจัดการเรียนการสอนรายวิชาการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน โดยสะท้อนให้เห็นว่าผู้เรียนมี ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมโดยใช้ชุมชนเป็นกรณีศึกษาช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทั้งในส่วนภาคทฤษฎีและ

ภาคการฝึกปฏิบัติ และผู้เรียนมีทักษะการวางแผนในการเตรียมการลงพื้นที่เพื่อเข้าศึกษาในชุมชน มีทักษะการคิดวิเคราะห์เกี่ยวกับปัญหาของชุมชน มีทักษะการสื่อสาร รวมถึงพฤติกรรมผู้เรียนมีความกระตือรือร้นและมีความสนใจมากขึ้นในการเรียนรู้และทำให้บรรยากาศการเรียนรู้มีความแตกต่างจากการฟังบรรยายอย่างเดียวในชั้นเรียน (นิภาพรรณ เจนสันติกุล, 2564)

ข้อเสนอแนะ

1. ผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้นอกสถานที่ร่วมกับจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน ส่งผลให้ผู้เรียนในระดับประถมศึกษาตอนปลาย มีระดับความรู้สึกรักผูกพันในท้องถิ่นสูงขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนสามารถนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ฯ นี้ไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ ที่มีความเหมาะสมกับบริบทของชุมชนนั้นๆ ต่อไป
2. ควรนำไปปรับใช้กับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ เช่น สาระการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ สาระการเรียนรู้ภูมิศาสตร์ เพื่อปลูกฝังความรู้สึกรักถิ่นฐานผูกพัน สำนึกให้กับผู้เรียน และควรมีการวัดผลประเมินผลของแต่ละกิจกรรมนั้น ๆ

References

- แจ่มจันทร์ ศรีอรุณรัมย์, ขวัญหญิง ศรีประเสริฐภาพ และ ปรีศนา เขียวสุทธิ. (2563). การศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เท่าทัน สื่อในด้านทักษะการสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 37(101).
- จกกลณี ภัทรกังวาน. (2561). การศึกษาพฤติกรรมการวางแผน เรื่อง การจัดการสิ่งแวดล้อม สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน. *Veridian EJournal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences and arts)*, 12(5), 229-244.
- นิภาพรรณ เจนสันติกุล, (2564). กระบวนการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน : บทสะท้อนจากประสบการณ์และการเรียนรู้. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มจร วิทยาเขตอีสาน*, 2(3).
- เนาวนิตย์ สงคราม, (2557). ผลของการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุกและแนวคิดการเรียนการสอนบนเว็บแบบผสมผสาน เพื่อการออกแบบการศึกษานอกสถานที่เสมือนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครุศาสตร์ ศึกษาศาสตรระดับปริญญาบัณฑิต. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร*, 10(2), 82-95.
- ภูษณศา มีนาเขตร และสิริทรัพย์ สีหะวงษ์. (2562). ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบใช้ชุมชนเป็นฐานร่วมกับการใช้ Course Ville ในรายวิชาการสร้างเสริมสุขภาพต่อการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักศึกษาพยาบาล. *วารสารสุขภาพและการศึกษาพยาบาล*, 25(1), 74-87.
- รักษณาลี นาครักษา. (2562). การพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษานอกสถานที่เสมือนร่วมกับกระบวนการสืบสอบและแผนที่แบบ 3 มิติทางภูมิศาสตร์เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ภูมิศาสตร์สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิรินทร์ ลัดดาภิบาล บัญเชิดชู และมูจลินท์ กลิ่นหวล, (2564). กิจกรรมทัศนศึกษาเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*, 9(3), 1550-1562.

- สุวิทย์ นนทบุรี. (2559). *EDUCA 2016 งานมหกรรมทางการศึกษาเพื่อพัฒนาวิชาชีพครู ครั้งที่ 9*. 13 ตุลาคม 2559. นนทบุรี: อิมแพ็คเมืองทองธานี :
- สุปรียา ไผ่ล้อม. (2562). รูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเมืองเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความสามารถในการจัดการสิ่งแวดล้อมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. *วารสารเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัย มหาสารคาม*, 2(5), 96-111.
- Arasaratnam-Smith, L. A., Northcote, M. (2017). Community in Online Higher Education: Challenges and Opportunities. *Electronic Journal of e-Learning*, 15(2), 188-198.
- Beakley, B. A., Yoder, S. L. & West, L. L. (2003). *Community-based instruction: A Guidebook for Teachers*. Virginia: Council for Exceptional Children.
- Chut Suriyawong, S. (2014). *The Paradigm of Community Based Learning for Enhancing Critical Thinking and Creative Problem Solving Abilities for Elementary School Students*. Doctoral dissertation. Silpakorn University.
- David Kolb Ding, Y., & Zhang, P. (2018). Practice and effectiveness of web-based problem-based learning approach in a large class-size system: A comparative study. *Nurse education in practice*, 31, 161-164.
- Imlawi, J., & Gregg, D. (2014). Engagement in online communities: The impact of self disclosure and humor. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 30(2), 106-125.
- Klemm, E. B., & Tuthill, G. (2003). Virtual field trips: Best practices. *International Journal of Instructional Media*, 30(2), 177-193.
- Owens, T. R. & Wang, C. (1996). *Community-Based Learning: A Foundation for Meaningful Education Reform*. United States of America: University of Nebraska at Omaha.
- Patiar, A., Kensbock, S., Benckendorff, P., Robinson, R., Richardson, Wang, S. Y. & Lee, A. (2021). Hospitality Students' Acquisition of Knowledge and Skills through a Virtual Field Trip Experience. *Journal of Hospitality & Tourism Education*, 33(1), 14-28.
- Sosome, B. (2010). *Nonthaburi: Academic Welfare Program Praboromarajchanok Institute*. [Community-based learning].
- Suwannawong, Y. (2015). *Development of a lifelong learning model based on community way of life for enhance community health*. Doctoral dissertation. Chulalongkorn University.

Received: September 13, 2023

Revised: October 2, 2023

Accepted: October 14, 2023

ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม

ชุตติเดช มั่นคงธรรม, ชลิตา ตรียานิช

มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

E-mail: Chutidaj.mun@bkkthon.ac.th, chalita.thr@bkkthon.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ 2) ศึกษาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหารและพนักงานบริษัทฯ ที่ปฏิบัติงานในบริษัททั้งหมด 4 แห่ง จำนวน 361 คน และใช้วิธีสุ่มตัวอย่างโดยใช้ความน่าจะเป็นแบบชั้นภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามในรูปแบบ Google Form วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า การเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ มีความแตกต่างอย่างมีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งหมด 4 ปัจจัย ได้แก่ ทักษะทางสติปัญญา (X1) และตัวทักษะเชิงความรู้ (X4) มีความสัมพันธ์ทางบวกระดับสูงมาก ทักษะทางอารมณ์และสังคม (X2) และทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ (X3) มีความสัมพันธ์ทางบวกระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ : ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต, องค์กรแห่งนวัตกรรม, ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัย

บทความประเภท: บทความวิจัย

Essential skills of the future (Future Skills) that affect being an innovative organization.

Chutidaj Munkongtum, Chalita Thriyawanich

Bangkokthonburi University

E-mail: Chutidaj.mun@bkkthon.ac.th, chalita.thr@bkkthon.ac.th

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study the Company's being an innovative organization. 2) to study necessary skills of the future (Future Skills) that affect the Company's being an innovative organization. 3) to study the relationship. Between the factors that affect being an innovative organization and the necessary skills of the future Future Skills that affect the Company's being an innovative organization. The sample group includes executives and employees of the company. There were 361 people working in 4 companies and using stratified probability sampling. Data were collected using a Google Form questionnaire. Data were analyzed using mean analysis. Standard deviation Pearson's Correlation Coefficient and normal multiple regression analysis (Enter Multiple Regression Analysis).

The research results found that Being an innovative organization of the company Overall, it is at a high level. Essential skills of the future that affect the company's being an innovative organization. Overall, it is at a high level. The relationship between factors that affect being an innovative organization and necessary skills of the future (Future Skills) that affect the Company's being an innovative organization. There is a difference with statistical significance at the .05 level. All 4 factors, namely intellectual skills (X1) and knowledge skills (X4), have a very high positive relationship. Social-emotional skills (X2) and technological and scientific skills (X3) have a high positive correlation. Statistically significant at the .01 level.

Keywords: Essential skills, Innovative Organization, Relationships factors

Type of Article : Research Article

บทนำ

โครงสร้างอาชีพและการทำงานในโลกศตวรรษที่ 21 มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก มีการนำเทคโนโลยีเข้ามามีใช้ในการทำงานมากยิ่งขึ้น ทักษะในการทำงานบางอย่างมีความต้องการมากขึ้น แต่ในขณะที่ความพร้อมของแรงงานที่มีทักษะตรงตามความต้องการของตลาดกลับหายาก อีกทั้งการศึกษาและประสบการณ์การทำงานของแรงงานก็ไม่ตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการ (สำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2564.) นโยบายในการพัฒนาทักษะอนาคตของแรงงานจึงถือเป็นเรื่องสำคัญ การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต การสร้างภูมิปัญญาและทุนทางสังคมให้ทั้งปัจจุบันและอนาคต การสนับสนุนเงินทุนให้แก่ประชาชนทุกระดับเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาตนเองจากการเรียนรู้และสามารถเลือกเรียนรู้ได้ตามความสนใจและความถนัดของตนเอง รวมทั้งการสนับสนุนนโยบายเกี่ยวกับการเรียนรู้ในสถานที่ทำงาน และการเรียนรู้ด้วยวิธีผสมผสาน บูรณาการข้ามศาสตร์สาขาวิชาได้ เพื่อให้ลูกจ้างได้เรียนรู้ในการทำงานเพื่อทักษะในสายอาชีพที่ต่างกันของแรงงาน เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงในโลกสมัยใหม่อย่างมีประสิทธิภาพ ปัจจุบันรูปแบบการทำงานมีการพัฒนาให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงในแต่ละยุคสมัย ยกตัวอย่างเช่น การเปลี่ยนแปลงรูปแบบในการตัดสินใจซึ่งแต่เดิมจะเห็นได้ว่าจะใช้สัญชาตญาณหรือประสบการณ์ มาใช้ในการตัดสินใจต่าง ๆ แต่ในปัจจุบันเน้นการนำข้อมูลมาช่วยในการตัดสินใจ เนื่องจากแม่นยำ เห็นภาพที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น รวมไปถึงการพัฒนาปัจจัยต่าง ๆ ที่มาช่วยในการทำงาน ดังนั้น ในแต่ละองค์กรจะต้องพัฒนาและเตรียมความพร้อมให้บุคลากรมีทักษะที่เหมาะสมทั้งในปัจจุบันและอนาคตเพื่อรองรับรูปแบบการทำงานที่มีการเปลี่ยนแปลง

การเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการเรียนรู้ จากความต้องการของทักษะแห่งอนาคตของแรงงานที่เปลี่ยนแปลงไป จึงต้องมีความเข้าใจในธรรมชาติของการเรียนรู้ของแรงงาน เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง โดยผู้สอนจะทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator) ซึ่งนำความเชี่ยวชาญของผู้เรียนมาเป็นฐานและให้ผู้เรียนวางแผนทางการเรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ไม่ว่าจะเป็นทักษะทางเทคโนโลยี ทักษะทางสติปัญญาและการคิดและทักษะการทำงานในสภาพสังคมที่หลากหลาย ในบริบทของอาชีพที่แตกต่างกัน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ด้วยระบบการจัดการการเรียนรู้ทางออนไลน์ (Online Learning Management Systems) การเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Action Learning) หรือการฝึกอบรมที่มีคุณภาพสูง ประเภทของทักษะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลัก ๆ ประกอบด้วย Hard Skills เป็นทักษะความชำนาญในการทำงานเฉพาะด้าน อีกประเภทคือ Soft Skills เป็นทักษะทางด้านสังคม ความคิด ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญที่จะส่งเสริมการทำงานให้ประสบความสำเร็จ อาทิเช่น ทักษะความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการโน้มน้าวใจ ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ ทักษะการสื่อสาร เป็นต้น ซึ่งถือว่าเป็นเรื่องที่ทำยากกับองค์กรว่าจะสามารถพัฒนาทั้ง Hard Skills และ Soft Skills แก่บุคลากรในองค์กรได้อย่างไร ซึ่งบริษัทฯ ได้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะทั้ง 2 ประเภท โดยดำเนินการให้แต่ละหน่วยงานภายในหรือตามแต่ละกลุ่มหน่วยงานตามภารกิจเป็นหลักในการวิเคราะห์และพัฒนาทักษะประเภท Hard Skills ให้แก่บุคลากรที่ทำงานตามภารกิจเพื่อทำให้งานประสบความสำเร็จ

พนักงานแต่ละตำแหน่งจึงจำเป็นต้องมีความชำนาญในตำแหน่งหน้าที่ของตนเป็นอย่างดีเพื่อที่จะสามารถทำการผลิตได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเนื่องจากบริษัทฯ เป็นบริษัทขนาดใหญ่ มีกำลังการผลิตสูงต่อวัน พนักงานจำเป็นต้องมีความรู้ความชำนาญเฉพาะด้าน และจำเป็นต้องมีการวางแผนการฝึกอบรมพนักงานเพื่อให้สามารถทำงานทดแทนกันได้ ทำให้หลายครั้งเมื่อพนักงานคนปฏิบัติงานประจำตำแหน่งที่ชำนาญเฉพาะดังกล่าวหยุด ส่งผลให้การทำงานไม่ไหลลื่น และเกิดข้อผิดพลาดจากพนักงานที่จำเป็นต้องมาปฏิบัติงานแทนอีกด้วย จากปัญหาที่กล่าวมาในข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาเพื่อหาแนวทางในการพัฒนาทักษะในการทำงานของ

พนักงานฝ่ายผลิตในแต่ละตำแหน่ง เพื่อให้สามารถทำงานทดแทนกันได้ในกรณีที่พนักงานประจำตำแหน่งนั้นลาหยุดหรือลาออกจากงาน เพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบกับการดำเนินงานในสายงานผลิต รวมทั้งบริษัทมีพนักงานจำนวนมากหลายระดับ ทำให้การบริหารงานบุคคลจำเป็นต้องมีการพัฒนาเป็นทักษะทางด้านสังคม ความคิด ทักษะการทำงานร่วมกัน ทักษะความฉลาดทางอารมณ์ ทักษะการสื่อสาร เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคม

จากเหตุผลความจำเป็นข้างต้น ผู้ศึกษาจึงเห็นความจำเป็นที่บริษัทจะต้องศึกษาการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ศึกษาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ รวมถึงศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ เนื่องจากผู้ปฏิบัติงานเป็นบุคลากรที่สำคัญในการขับเคลื่อนภารกิจของบริษัท ให้บรรลุผลตามเป้าหมาย เป็นแนวทางในการวางแผนพัฒนาบุคลากรรายบุคคล: Individual Development Plan (IDP) สำหรับพนักงานสายงานที่ปฏิบัติการหลักของบริษัท และใช้เป็นแนวทางในการจัดทำชุดทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) สำหรับพนักงานสายงาน อื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ
2. เพื่อศึกษาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยทางสังคมศาสตร์เป็นการวิจัยเชิงสำรวจจากตัวอย่าง (Survey Research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจาก

ประชากรตัวอย่าง (Sample) คือ พนักงานในบริษัทที่ปฏิบัติงานในบริษัททุกระดับ ประกอบด้วยฝ่ายบริหารและฝ่ายปฏิบัติ จำนวน 3,694 คน ที่ปฏิบัติงานในบริษัททั้งหมด 4 แห่ง (รายงานประจำปีบริษัท. 2565) เทียบจำนวนประชากรทั้งหมด กำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างและคำนวณขนาดของกลุ่มตัวอย่างด้วยสูตรคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่างของทาร์ ยามาเน่ (Yamane, 1973) กำหนดมีค่าความคาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่างที่ยอมรับได้คือ 0.05 และมีระดับความเชื่อมั่น 95% ได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 361 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบสอบถามใช้ในการรวบรวมความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) สำหรับพนักงานบริษัทฯ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ระดับการศึกษา ประสบการณ์ทำงาน และตำแหน่งปัจจุบัน

ตอนที่ 2 ระดับการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม ประกอบด้วย 5 ด้าน โดยประกอบด้วย 1) ด้านการมีวิสัยทัศน์ กลยุทธ์ และค่านิยมของบริษัท 2) ด้านการบริหารจัดการกำหนดโครงสร้างของบริษัท 3) ด้านการพัฒนาบุคลากรสู่การเป็นทีมงานคุณภาพ 4) ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ และ 5) ด้านการจัดการความรู้และข้อมูลข่าวสาร

ตอนที่ 3 ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม ของบริษัท ประกอบด้วย 4 ปัจจัย ได้แก่ 1) ทักษะทางสติปัญญา 2) ทักษะทางอารมณ์และสังคม 3) ทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ 4) ทักษะเชิงความรู้ มีลักษณะของแบบสอบถามเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 5 ระดับของลิเคิร์ต

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. จัดทำหนังสือขออนุญาตเข้าถึงข้อมูล ถึงผู้บริหารบริษัท กลุ่มตัวอย่าง เพื่อขอความอนุเคราะห์และอำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากพนักงานบริษัทฯ จำนวน 361 คน

2. ผู้วิจัยขอความอนุเคราะห์จากพนักงานผู้ปฏิบัติงานในการตอบแบบสอบถาม โดยดำเนินการส่งแบบสอบถามในรูปแบบ Google Form ในรูปแบบลิงค์ออนไลน์ โดยส่งผ่านงานบุคคล และวิเคราะห์ข้อมูลรวบรวมข้อมูลแบบ

3. นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจสอบความสมบูรณ์มาทำการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. ตรวจสอบความสมบูรณ์ของแบบสอบถามแต่ละฉบับ

2. วิเคราะห์ระดับการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม และระดับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ด้วยค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยมีเกณฑ์การแปลผลค่าเฉลี่ย (บุญชม ศรีสะอาด, 2560) ดังนี้

4.51 - 5.00 หมายถึง ระดับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทอยู่ในระดับมากที่สุด

3.51 - 4.50 หมายถึง ระดับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทอยู่ในระดับมาก

2.51 - 3.50 หมายถึง ระดับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทอยู่ในระดับปานกลาง

1.51 - 2.50 หมายถึง ระดับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทอยู่ในระดับน้อย

1.00 - 1.50 หมายถึง ระดับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทอยู่ในระดับน้อยที่สุด

4. วิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ด้วยการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's Correlation Coefficient) โดยมีเกณฑ์การแปลผลค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ (Bartz, 1999, อ้างถึงใน รัตน์ บัวสนธิ, 2560)

ผลสรุปจากข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะในแบบสอบถามข้างต้นนำมาใช้ประกอบการพิจารณา (ร่าง) รายงานทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) เพื่อเตรียมการพัฒนาคุณภาพพนักงานบริษัท รองรับ การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Disruption) ของโลกศตวรรษที่ 21 ต่อไป

ผลการวิจัย

1. ผลการศึกษาการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 361 คน ได้แสดงได้ดังตาราง 1

(n=361)				
เป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1. ด้านการมีวิสัยทัศน์ กลยุทธ์ และค่านิยมร่วมกันของบริษัท	4.47	0.49	มาก	2
2. ด้านการบริหารจัดการกำหนดโครงสร้างของ บริษัทที่เหมาะสม	4.46	0.50	มาก	3
3. ด้านการพัฒนาบุคลากรสู่การเป็นทีมงานคุณภาพ	4.45	0.50	มาก	4
4. ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ	4.35	0.52	มาก	5
5. ด้านการจัดการความรู้และข้อมูลข่าวสาร	4.48	0.45	มาก	1
รวม	4.44	0.49	มาก	

จากตารางที่ 1 จากการศึกษาการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ในภาพรวม พบว่า ระดับอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.44$, S.D.= 0.49) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการจัดการความรู้และข้อมูลข่าวสาร อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.48$, S.D.= 0.45) รองลงมา ได้แก่ ด้านการมีวิสัยทัศน์ กลยุทธ์ และค่านิยมร่วมกันของบริษัท อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.47$, S.D.= 0.49) ด้านการบริหารจัดการกำหนดโครงสร้างของบริษัทที่เหมาะสม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.46$, S.D.= 0.50) ด้านการพัฒนาบุคลากรสู่การเป็นทีมงานคุณภาพ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.45$, S.D.= 0.50) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.35$, S.D.= 0.52)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากการศึกษาการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ด้านการจัดการความรู้และข้อมูลข่าวสาร การมีวิสัยทัศน์ กลยุทธ์ และค่านิยมร่วมกันของบริษัท การบริหารจัดการกำหนดโครงสร้างของบริษัทที่เหมาะสม การพัฒนาบุคลากรสู่การเป็นทีมงานคุณภาพ และการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมีความจำเป็นและสำคัญต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม (สมบัติ นามบุรี, 2562; จักรภัทรสรณ์ ไตรรัตน์ และสิรินธร สินจินดาวงศ์, 2563) การกำหนดกลยุทธ์ พิจารณาจากรูปแบบองค์กรนวัตกรรม การวางแผนองค์กร การดำเนินงานขององค์กร การจัดการองค์กร การควบคุมองค์กร โดยเน้นความเหมาะสม การใช้ประโยชน์ ความสอดคล้อง และความคุ้มค่า กับองค์กร (พรศักดิ์ สุจริตรักษ์ และชนิตา พิลาไชย, 2563; และ Jingyuan Zhao, 2009)

2. ผลการศึกษาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 361 คน ดังแสดงได้ดังตาราง 2

ตารางที่ 2 ระดับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ

(n=361)

ทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill)	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ	ลำดับ
1. ทักษะทางสติปัญญา	4.38	0.57	มาก	3
2. ทักษะทางอารมณ์และสังคม	4.40	0.54	มาก	1
3. ทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์	4.39	0.51	มาก	2
4. ทักษะเชิงความรู้	4.37	0.59	มาก	4
รวม	4.39	0.55	มาก	

จากตารางที่ 2 พบว่า ระดับความต้องการพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ของพนักงานบริษัทฯ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D.= 0.55) เมื่อพิจารณา เป็นรายปัจจัย พบว่า ปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ทักษะทางอารมณ์และสังคม อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.40$, S.D.= 0.54) รองลงมา ได้แก่ ทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.39$, S.D.= 0.51) ทักษะทางสติปัญญา อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.38$, S.D.= 0.57) และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ ทักษะเชิงความรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.37$, S.D.= 0.59) ตามลำดับ

ดังนั้น ความต้องการพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ของพนักงานบริษัทฯ จำเป็นต้องมีการพัฒนาโดยเน้นการยกระดับศักยภาพ ทางด้านทักษะทางอารมณ์และสังคม ทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ทักษะทางสติปัญญา การคิดเชิงสร้างสรรค์ ทักษะเชิงความรู้ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น สำหรับพนักงานสายปฏิบัติการในทักษะทางด้านสังคมและอารมณ์ (Social and Emotional Skills) มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมาก แสดงว่าพนักงานมีความเข้าใจในบทบาทหน้าที่การทำงานของตนเองและผู้อื่น สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสมในการทำงาน ทำกิจกรรม ร่วมกับบุคคลที่มีความหลากหลายทางสังคมและวัฒนธรรม และทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ เคารพซึ่งกันและกัน รับผิดชอบร่วมกัน และให้คุณค่ากับการมีส่วนร่วมของทุกคนในทีม สามารถช่วยเหลือเกื้อกูลกัน พร้อมรับฟังและเสนอแนะข้อคิดเห็น เพื่อให้ผลลัพธ์ของงานเป็นไปตามที่คาดหวังไว้ และเกิดความสัมพันธ์อันดีทั้งภายในและภายนอกองค์กร มีการสร้างเครือข่าย ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านวัฒนธรรมองค์กรกับหน่วยงานอื่น รวมถึงใส่ใจและรับผิดชอบต่อประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าส่วนตน และคำนึงถึงเป้าหมายของทีมเป็นหลัก (ชนุกร แก้วมณี, 2562) องค์กรมีการเปลี่ยนแปลงของการบริหารจัดการความคิดและวิธีการดำเนินงานในรูปแบบใหม่ๆ แตกต่างจากที่เคยปฏิบัติและมีการสนับสนุนให้บุคลากรใช้หรือคิดค้นองค์ความรู้ เทคโนโลยี สิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ และสอดคล้องกับความสามารถเฉพาะบุคคลและบริบทการดำเนินงานของบริษัทฯ เพื่อให้การบริหารงานมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลเกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กร เพื่อรองรับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว (Disruption) อันเป็นการขับเคลื่อนการดำเนินงานของบริษัทที่ยั่งยืน (พระมหาอุดร อุตตโร, (มากดี), 2565)

3.ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัท

จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 361 คน โดยการวิเคราะห์สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation of coefficient)

ตารางที่ 3 แสดงค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปร	X1	X2	X3	X4	Y
X1	1				
X2	0.646**	1			
X3	0.694**	0.727**	1		
X4	0.768**	0.717**	0.784**	1	
Y	0.830**	0.771**	0.798**	0.824**	1

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 3 พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์ มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.771 - 0.830 และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัท มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุด ได้แก่ ทักษะทางสติปัญญา ($r_{xy}=0.830$) รองลงมา ได้แก่ ทักษะเชิงความรู้ ($r_{xy}=0.824$) ทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ($r_{xy}=0.798$) และต่ำที่สุด ได้แก่ ปัจจัย ทักษะทางอารมณ์และสังคม ($r_{xy}=0.771$) ซึ่งตัวแปรพยากรณ์ทักษะทางสติปัญญา (X1) และตัวแปรพยากรณ์ทักษะเชิงความรู้ (X4) มีความสัมพันธ์ทางบวกระดับสูงมาก ตัวแปรพยากรณ์ทักษะทางอารมณ์และสังคม (X2) และตัวแปรพยากรณ์ปัจจัยทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ (X3) มีความสัมพันธ์ทางบวกระดับสูง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นอกจากนี้ยัง พบว่า ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรพยากรณ์แต่ละตัวมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.771 - 0.830 ซึ่งตัวแปรพยากรณ์แต่ละคู่ มีความสัมพันธ์ทางบวกระดับสูงและสูงมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปผล

จากการศึกษาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ 2) ศึกษาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ 3) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้บริหารและพนักงานบริษัทฯ ที่ปฏิบัติงานในบริษัททั้งหมด 4 แห่ง จำนวน 361 คน และใช้วิธีสุ่มตัวอย่างโดยใช้ความน่าจะเป็นแบบชั้นภูมิ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยแบบสอบถามในรูปแบบ Google Form วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson's

Correlation Coefficient) และการวิเคราะห์ถดถอยพหุคูณแบบปกติ (Enter Multiple Regression Analysis) ผลการวิจัย พบว่า

1. การเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ด้านการจัดการความรู้และข้อมูลข่าวสาร ด้านการมีวิสัยทัศน์ กลยุทธ์ และค่านิยมร่วมกันของบริษัทฯ ด้านการบริหารจัดการกำหนดโครงสร้างของบริษัทฯ ที่เหมาะสม ด้านการพัฒนาบุคลากรสู่การเป็นทีมงานคุณภาพ ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้บริษัทฯ มีแนวคิดในการบริหารจัดการให้องค์กรมีการปรับเปลี่ยนแนวทางการดำเนินงานที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาวัฒนธรรมการดำเนินงาน เพื่อเพิ่มศักยภาพการทำงานของพนักงานภายในบริษัทฯ และตอบสนองความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบัน

2. ความต้องการพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ของพนักงานบริษัทฯ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ การที่พนักงานมีทักษะทางอารมณ์และสังคม ทักษะทางเทคโนโลยี และวิทยาศาสตร์ ทักษะทางสติปัญญา และทักษะเชิงความรู้ ดังนั้น ความต้องการพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ของพนักงานบริษัทฯ จำเป็นต้องมีการพัฒนาโดยเน้นการยกระดับศักยภาพ ทักษะทางอารมณ์และสังคม ทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ทักษะทางสติปัญญา การคิดเชิงสร้างสรรค์ ทักษะเชิงความรู้ การก้าวกระโดดของเทคโนโลยี การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันจึงทำให้หลาย ๆ คน จะต้องปรับตัว พัฒนาความคิดที่จะเรียนรู้และปรับตัวในทุกสถานการณ์ในโลกปัจจุบัน และการพัฒนาตนให้กล้าคิด กล้าตัดสินใจลงมือทำสิ่งใหม่ ๆ อันจะเป็นการพัฒนาตนเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด สร้างการได้เปรียบทางการแข่งขันของตลาดแรงงานอีกประการได้เช่นกัน

3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skills) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัท มีความสัมพันธ์ในทางบวกระดับสูงและสูงมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกตัวมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.771 - 0.830 และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุด ได้แก่ปัจจัยด้านภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหาร รองลงมา ได้แก่ ปัจจัยด้านการจัดบรรยากาศสร้างสรรค์ และสร้างแรงเสริมในการทำงาน ปัจจัยด้านการสนับสนุนความรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมและต่ำที่สุด ได้แก่ ปัจจัยด้านวัฒนธรรมสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม

อภิปรายผล

จากการศึกษาความคิดเห็นของพนักงานบริษัทฯ ที่มีต่อการส่งเสริมทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคตที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลได้ ดังนี้

1. การเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัทฯ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ด้านการจัดการความรู้และข้อมูลข่าวสาร ด้านการมีวิสัยทัศน์ กลยุทธ์ และค่านิยมร่วมกันของบริษัทฯ ด้านการบริหารจัดการกำหนดโครงสร้างของบริษัทฯ ที่เหมาะสม ด้านการพัฒนาบุคลากรสู่การเป็นทีมงานคุณภาพ ด้านการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้บริษัทฯ มีแนวคิดในการบริหารจัดการให้องค์กรมีการปรับเปลี่ยนแนวทางการดำเนินงานที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบัน ให้ความสำคัญกับการสร้างและพัฒนาวัฒนธรรมการดำเนินงาน เพื่อเพิ่มศักยภาพการทำงานของพนักงานภายในบริษัทฯ และตอบสนองความต้องการของสังคมในยุคปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับ พิชญ ศรีกระกุล, (2562) ที่กล่าวว่า ระดับการเป็นองค์กรนวัตกรรมอาจเนื่องมาจากการที่องค์กรมีแนวคิดสำคัญในการบริหารให้เป็นองค์กรแนวใหม่ โดยการปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

องค์กร เพื่อตอบสนองต่อบริบทโลกาภิวัตน์โดยมีนวัตกรรมเป็นปัจจัยหลักในการเพิ่มคุณค่าที่ดีมีคุณภาพ สนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียต่อการดำเนินงาน สอดคล้องกับ วัฒนชัย ศิริญาณ, (2560) กล่าวว่า ระดับการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมขึ้นอยู่กับการจัดการความรู้และข้อมูลข่าวสาร รวมไปถึงการมีวิสัยทัศน์ กลยุทธ์ และค่านิยมขององค์กรนั้นๆ การที่องค์กรพยายามทำความเข้าใจในระบบหรือขั้นตอนการทำงานใหม่ ๆ มีกระบวนการ ระบบ หรือขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจน และผู้บริหารผลักดันวิสัยทัศน์ กำหนดกลยุทธ์และ แผนการดำเนินการอย่างเป็นรูปธรรม ตลอดจนบุคลากรในองค์กรที่เป็นกำลังสำคัญในการขับเคลื่อนให้เกิดการ ปรับเปลี่ยนองค์กรแห่งนวัตกรรม (ชวน ภาวิกุล, 2556) ทั้งนี้วัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมนวัตกรรมเกิดจากการมี ผู้นำเชิงกลยุทธ์ซึ่งเป็นผู้ที่เน้นการเปลี่ยนแปลง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานมุ่งสร้างค่านิยมใหม่ ๆ ขององค์กรที่เอื้อต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการทำความเข้าใจและกำหนดทิศทางการดำเนินงานขององค์กร ที่สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กรที่มีการเปลี่ยนแปลงในยุคปัจจุบัน เพื่อให้เกิดพฤติกรรมในองค์กร ที่สามารถตอบสนองได้ทันทั่วทั้งที่ ตลอดเวลา ดังนั้นบุคลากรในองค์กรจึงควรมีทักษะทางสติปัญญา และทักษะเชิงความรู้ หรือทักษะต่างๆ และมีอิสระในการตัดสินใจและพร้อมลงมือปฏิบัติได้ทันทีเมื่อเกิด ความจำเป็น (อนุพงษ์ ชุมแวงวาปี, 2560)

2. ความต้องการพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ของพนักงานบริษัทฯ ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก ปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดได้แก่ การที่พนักงานมีทักษะทางอารมณ์และสังคม ทักษะทางเทคโนโลยี และวิทยาศาสตร์ ทักษะทางสติปัญญา และทักษะเชิงความรู้ ดังนั้น ความต้องการพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่ง อนาคต (Future Skill) ของพนักงานบริษัทฯ จำเป็นต้องมีการพัฒนาโดยเน้นการยกระดับศักยภาพ ทักษะทางอารมณ์และสังคม ทักษะทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ทักษะทางสติปัญญา การคิดเชิงสร้างสรรค์ ทักษะเชิงความรู้ การก้าวกระโดดของเทคโนโลยี การปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันจึงทำให้หลาย ๆ คนจะต้องปรับตัว พัฒนาความคิดที่จะเรียนรู้และปรับตัวในทุกสถานการณ์ในโลกปัจจุบัน และการพัฒนาตน ให้กล้าคิด กล้าตัดสินใจลงมือทำสิ่งใหม่ ๆ อันจะเป็นการพัฒนาตนเองอย่างไม่มีที่สิ้นสุด สร้างการได้เปรียบ ทางการแข่งขันของตลาดแรงงานอีกประการได้เช่นกัน (กล้าณรงค์ แสนพะเยาว์ และคณะ, 2565) การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการเน้นพัฒนาส่วนบุคคล ซึ่งทุกคนสามารถเรียนรู้ต่อไปได้เรื่อย ๆ ไม่มีที่สิ้นสุด และสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นบุคคลที่มีทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น จะต้องเป็นบุคคลที่ต้องเปิดกว้างความคิดเห็น ของผู้อื่น วางมติดร่วมกันให้เกี่ยวกับเป้าหมาย วางเป้าหมายร่วมกัน และยอมรับความผิดพลาดให้อภัยผู้อื่นใน ความผิดพลาด การเรียนรู้จึงมีเป้าหมายสำคัญในการพัฒนาคนให้ มีทักษะการศึกษา ค้นคว้า แสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ได้ด้วยตนเอง มีทักษะแก้ปัญหาตามสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม ลดผลกระทบได้มากที่สุด และมีทักษะชีวิต พอที่ดำรงชีวิตและประกอบอาชีพนั้น ๆ ได้ตามสมควร เป็นบุคคลที่สามารถพัฒนาตนเองได้ตลอดชีวิต รวมถึงการแสดงออกในเรื่องทัศนคติและค่านิยม (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2565) จากการสำรวจและรวบรวม ความคิดเห็นจากพนักงานของบริษัทฯ ทุกระดับ ทุกฝ่ายงาน ที่มีบทบาทหน้าที่ในการพัฒนาบุคลากรในบริบท ต่าง ๆ กรอบทักษะดังกล่าวมีความถูกต้องและค่อนข้างครบถ้วน โดยเฉพาะกรอบทักษะระดับพนักงาน แต่อาจมี บางชุดทักษะที่มีความเห็นให้เพิ่มเติมหรือให้ความสำคัญมากขึ้น เช่น ด้านบุคลากรต้องมีความชอบนวัตกรรม กล่าวคือพนักงานจะต้องมีอิสระในการออกแบบกำหนดทิศทางขั้นตอนการทำงานของตนเองนำไปสู่การเรียนรู้ เป้าหมายของความสำเร็จในงานและการเกิดความรู้สึกที่ดีต่อนวัตกรรมในที่สุด (Australian Government, 2009) ซึ่งอาจเป็นแนวทางสำหรับการปรับปรุงกรอบทักษะของพนักงานบริษัทในการศึกษาต่อยอดในอนาคต เพื่อประโยชน์ในการวางแผนการพัฒนาทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) เพื่อให้สอดคล้องกับ ความสามารถเฉพาะบุคคลและบริบทการดำเนินงานของบริษัทฯ เพื่อรองรับสถานการณ์การเปลี่ยนแปลง อย่างรวดเร็ว (Disruption) อันเป็นการขับเคลื่อนการดำเนินงานของบริษัทฯ อย่างยั่งยืนต่อไป Alison Doyle, (2565) ชี้ให้เห็นว่า การดำเนินงานที่ต้องใช้เวลาระยะยาวสามารถสำเร็จได้ต้องใช้ Soft skills มากถึง 75%

และใช้ Technical skills (Hard skills) เพียง 25% อีกทั้งจากผลสำรวจของ Linkedin เปิดเผยว่าองค์กรมากกว่า 92% ให้ความสำคัญกับ Soft skills มากกว่า Hard Skills และองค์กรกว่า 80% ระบุว่า Soft skills มีผลต่อความสำเร็จขององค์กร ด้วยเหตุนี้จึงควรให้ความสำคัญกับการพัฒนา Soft Skills ควบคู่กับ Hard Skills

3. ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมกับทักษะที่จำเป็นแห่งอนาคต (Future Skill) ที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมของบริษัท มีความสัมพันธ์ในทางบวกระดับสูงและสูงมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกตัวมีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.771 - 0.830 และปัจจัยที่ส่งผลต่อการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรม มีค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์สูงสุด ได้แก่ปัจจัย ด้านภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหาร รองลงมา ได้แก่ ปัจจัยด้านการจัดบรรยากาศสร้างสรรค์ และสร้างแรงเสริมในการทำงาน ปัจจัยด้านการสนับสนุนความรู้เพื่อสร้างนวัตกรรมและต่ำที่สุด ได้แก่ ปัจจัยด้านวัฒนธรรมสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม สอดคล้องกับ พิชณ ศรีกระกุล, (2562) ปัจจัยสนับสนุนการเป็นสถานศึกษาแห่งนวัตกรรม ปัจจัยด้านผู้นำนวัตกรรม มีอิทธิพลมากที่สุด โดยเชื่อว่าการที่สถานศึกษามีผู้นำนวัตกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวมาข้างต้น จะส่งเสริมให้เกิดการสร้างบุคลากรนวัตกรรมที่มีคุณลักษณะโดดเด่น ดังนี้ มีนิสัยมุ่งมั่นในการพัฒนานวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง สร้างความชำนาญหรือความสามารถในการกระทำหรือการปฏิบัติอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งอาจเป็นทักษะด้านร่างกาย สติปัญญา หรือสังคม ที่เกิดขึ้นจากการฝึกฝนหรือการกระทำบ่อย ๆ (วิษณะ น้อยมาลา, 2564) มีความเชื่อมั่นที่จะเสนองานสร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมมีวิธีการเรียนรู้ด้วยตนเองด้วยวิธีการที่หลากหลายทำงานด้วยความเข้าใจยอมรับกระบวนการทำงานที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรม อีกทั้งบุคลากรรวมพลังกันค้นหาแนวทาง/วิธีการปฏิบัติในการได้มาซึ่งนวัตกรรม และที่สำคัญมีการสะท้อนผลการทำงานด้วยกระบวนการที่มีประสิทธิภาพและสามารถเป็นองค์กรนวัตกรรมได้ แนวคิดเชิงนวัตกรรมจะนำไปสู่วิสัยทัศน์เชิงนวัตกรรมขององค์กร การสร้างเครือข่ายเชิงนวัตกรรม การสร้างบรรยากาศเชิงนวัตกรรม และการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อมุ่งสู่องค์กรแห่งนวัตกรรม (innovative Organization) และองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) ที่สามารถยกระดับทั่วทั้งองค์กร ตั้งแต่การกำหนดวิสัยทัศน์ การจัดโครงสร้าง บุคลากรคุณภาพ การฝึกอบรมพัฒนา การมีส่วนร่วม ทีมงานคุณภาพ บรรยากาศที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เครือข่าย สัมพันธภาพและการสื่อสาร ซึ่งรวมความได้ว่า แนวคิดเชิงนวัตกรรมสามารถนำไปสู่การสร้างคุณภาพทั้งภายในองค์กรและภายนอกองค์กร (กมลชนก ชมภูพันธ์, 2562; จูตินันท์ นันทะศรี, 2563)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

ผลการวิจัย พบว่า ด้านภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารมีความสัมพันธ์กับการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมสูงสุด ดังนั้นผู้บริหารจึงจำเป็นต้องมีภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม เป็นผู้มีความตั้งใจที่จะปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถวิเคราะห์วิธีการทำงานของบุคลากรให้มีการทำงานที่มีประสิทธิภาพ รวมทั้งควรมีการกระตุ้นให้เห็นความสำคัญของทิศทางการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมภายนอก เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่สามารถตอบสนองและรู้เท่าทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบันได้ตลอดเวลา

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการศึกษาแนวทางการพัฒนาหรือปัจจัย รูปแบบการบริหารที่ส่งเสริมการเป็นองค์กรแห่งนวัตกรรมเพื่อตรงต่อการพัฒนาขององค์กร

References

- กมลชนก ชมภูพันธ์. (2562). แนวทางการพัฒนาภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมในธุรกิจยุคดิจิทัล. *วารสารนวัตกรรม การศึกษาและการวิจัย*, 5(1), 148-155.
- กล้าณรงค์ แสนพะเยาว์, ไอรดา โตเทศ, และ กัมปนาท วงษ์วัฒนพงษ์. (2565). ทักษะที่จำเป็นของคนทำงาน ภาครัฐในโลกอนาคต Skills Needed by Government Workers in The Future World. *วารสาร การบริหารและสังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 5(3), 131-140.
- จักภัทสรณ์ย์ ไตรรัตน์ และสิรินธร สิ้นจินดาวงศ์. (2563). การพัฒนาสถานศึกษาสู่องค์กรนวัตกรรม กรณีศึกษา: โรงเรียนในสหวิทยาเขตวิภาวดี. *นำเสนอในการประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษา ครั้งที่ 15. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต.*
- ชวน ภารังกุล. (2556). การศึกษาความเป็นองค์กรนวัตกรรมของสถานศึกษาขั้นพื้นฐานสังกัดสำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานในจังหวัดราชบุรี (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง.
- ชนูกร แก้วมณี. 2562. ทักษะศตวรรษที่ 21 ของบัณฑิต วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สรรพสิทธิ ประสงค์. *วารสารวิทยาศาสตร์ สุขภาพ วิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี สรรพสิทธิประสงค์*, 3(3), 32-42.
- ฐิตินันท์ นันทะศรี. (2563). การพัฒนาตัวบ่งชี้ภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรมของผู้บริหารสถานศึกษา สังกัดสำนักงาน เขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. (ดุษฎีนิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). สกลนคร: มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- รายงานประจำปี บริษัท. แบบแสดงรายการข้อมูลประจำปี/รายงานประจำปี 2565 [อินเทอร์เน็ต]. [สืบค้นเมื่อ มกราคม, 11, 2567. จาก: <https://market.sec.or.th/public/idisc/th/FinancialReport/R562-0000001340>
- พรศักดิ์ สุจริตรักษ์ และชนิดา พิลาลัย. (2563). นวัตกรรมการพัฒนาสถานศึกษาสู่การเป็นโรงเรียนต้นแบบที่ ส่งเสริมทักษะการคิด. *วารสารสิรินธรปริทรรศน์*, 21(2), 35.
- พิษณุ ศรีกระกุล. (2562). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเป็นองค์กรนวัตกรรมของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 6 จังหวัดฉะเชิงเทรา. *วารสารการบริหารการศึกษาและภาวะผู้นำ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร*, 8(31), 131-141.
- พระมหาอุดร อุตโตโร (มากติ). (2565). นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา. *วารสารวิจัยธรรม ศึกษา*, 6(1), 153-163.
- วัฒนชัย ศิริญาณ. (2560). รูปแบบที่ส่งเสริมให้เกิดองค์การแห่งนวัตกรรมของมหาวิทยาลัยราชภัฏ ในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ (วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต). มหาสารคาม: มหาวิทยาลัย ราชภัฏมหาสารคาม.
- วิษณะ น้อยมาลา. (2564). ทักษะจำเป็นของการทำงานในศตวรรษที่ 21. *วารสารวิชาการรัตนบุศย์*, 3(1), 45-57.
- สมบัติ นามบุรี. (2562). นวัตกรรมและการบริหารจัดการ. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 2(2), 121-123.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2565). สรุปผลการสำรวจ ภาวะการทำงานของประชากร เดือน กรกฎาคม 2565. สืบค้นเมื่อ กันยายน, 26, 2565, จาก https://www.nso.go.th/sites/2014/DocLib13/2565/2_labour_65.pdf
- สำนักวิจัยและพัฒนาการศึกษา สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. 2564. รายงานเรื่องทักษะที่จำเป็น แห่งอนาคต (Future Skill) เพื่อเตรียมการพัฒนาคุณภาพคนไทยทุกช่วงวัย รองรับการเปลี่ยนแปลง

อย่างรวดเร็ว (Disruption) ของโลกศตวรรษที่ 21: ผลการศึกษาและแนวทางการส่งเสริม
กระทรวงศึกษาธิการ.

อนุพงษ์ ชุมแสงวาปี. (2560). การพัฒนารูปแบบองค์การแห่งนวัตกรรมของโรงเรียนมัธยมศึกษาสังกัดสำนักงาน
คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (คุรุภัณฑ์ปรัชาคุรุภัณฑ์).ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา.

Alison Doyle. (2565). *What Are Collaboration Skills?* สืบค้นเมื่อ กันยายน, 26, 2565, จาก
<https://www.thebalancemoney.com/collaboration-skills-with-examples-2059686>.

Jingyuan Zhao. (2009). School Innovative Management Model and Strategies: The Perspective
of Organizational Learning. *Information systems Management*, 26(3), 1.

Australian Government, Department of Education. (2009). *Developing Innovation Skills: A guide
for trainers and assessors to foster the innovation skills of learners through
professional practice*. Retrieved 2021, 20 March, from
[https://oce.uqam.ca/wpcontent/uploads/2015/01/1309_developing_inno
vation_skills.pdf](https://oce.uqam.ca/wpcontent/uploads/2015/01/1309_developing_innovation_skills.pdf).

Received: September 8, 2023

Revised: October 1, 2023

Accepted: October 15, 2023

เทคโนโลยีสมัยใหม่และผลกระทบต่อระบบการศึกษาไทยในปัจจุบัน

ณัฐพล ไพศาลวิโรจน์รักษ์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

nattapolpa@nu.ac.th

บทคัดย่อ

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้มีผลกระทบใหญ่ต่อการศึกษายุคปัจจุบัน วิถีชีวิตของเราถูกเปลี่ยนแปลงด้วยเทคโนโลยี ซึ่งรูปแบบวิธีการเรียนรู้ก็เปลี่ยนแปลงไปและไม่เหมือนเดิม โดยสามารถเรียนรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต ใช้แหล่งข้อมูลออนไลน์ ห้องสมุดดิจิทัล แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ และ ปัญญาประดิษฐ์ ที่ช่วยในการสอนและการเรียนรู้ ผู้เขียนได้รวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) และการวิเคราะห์คำหลัก (Domain Analysis) จากนั้นวิเคราะห์ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันผ่านวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทัศนคติ (Attitudinal analysis) โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นบทความจำนวน 33 บทความและสัมภาษณ์จากกลุ่มนักเรียน นิสิต และนักศึกษา จำนวน 20 คน

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออภิปรายและสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน จากนั้นนำมาวิเคราะห์ประกอบกับข้อมูลจากบทความ สรุปผลทั้งข้อดีและข้อเสีย โดยข้อดีในการใช้เทคโนโลยีช่วยในการเรียนการสอนนั้นทำให้สามารถปรับปรุงวิธีเรียน รวมถึงวิธีการทดสอบและประเมินผลได้อย่างมีประสิทธิภาพ น่าสนใจ และยังสามารถลดข้อจำกัดในด้านภูมิศาสตร์ในการเรียนรู้ให้สามารถเรียนได้ทุกที่ทุกเวลาและตอบสนองต่อความต้องการในการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลอีกด้วย แต่ก็ยังมีข้อเสียคือก่อให้เกิดความแข่งขันในด้านทรัพยากรการศึกษาและความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา

คำสำคัญ: เทคโนโลยี การเรียนการสอนออนไลน์ ระบบการศึกษา ระบบเรียนออนไลน์

บทความประเภท: บทความวิจัย

Digital Technology and its Impact on the Current Thai Education System

Nattapol Paisarnvirosrak

Naresuan University

Nattapolpa@nu.ac.th

Abstract

The current utilization of digital technology has exerted a profound influence on education. Our lifestyles have undergone a transformation due to technology, thereby altering the landscape of learning. Learning is now achievable through various digital avenues such as the internet, online data repositories, digital libraries, e-learning platforms, and AI that assists in both teaching and learning processes.

The author has collated information through typological analysis and domain analysis methods. Subsequently, an analysis was conducted to examine the influence of modern technology on the Thai education system. This was achieved through content analysis and attitudinal analysis. This involved a sample group comprising 33 articles and interviews conducted among students and learners, totaling 20 individuals. This article aims to discuss and inquire about the use of technology in Thai education system and combines this information with data from the articles to summarise both the advantages and disadvantages. The advantages of using technology in teaching and learning allow for the improvement of learning methods, including efficient ways of testing and evaluating results. Moreover, the digital technology can reduce geographical limitations in learning, making it accessible anytime, anywhere, and catering to diverse learning needs of individuals. However, this trend has also given rise to competition in educational resources and creating inequality in access to educational resources.

Keywords: Technology, Online Learning & Teaching, Education System, E-learning System

Type of Article : Research Article

บทนำ

ทุกวันนี้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้มีบทบาทสำคัญในแผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับ พ.ศ.2560-2575 โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพูดถึงวิสัยทัศน์และจุดมุ่งหมายของการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ที่มองเห็นถึงความสำคัญของทักษะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในการเตรียมความพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงและการท้าทายที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในสังคมและตลาดแรงงานปัจจุบัน (อนุชิต สอนสีดา & วีระยุทธ จันลา, 2560)

จรีพร นิลแก้ว และ สมใจ สืบเสาะ (2566) ให้ความเห็นว่า ผู้สอนและผู้เรียนได้รับผลกระทบที่สำคัญจากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่เข้ามามีบทบาทในการสอนและการเรียนรู้ โดยครูต้องเรียนรู้ และปรับตัวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อให้สามารถนำเสนอสาระและเนื้อหาการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และน่าสนใจต่อผู้เรียน เทคโนโลยีที่ใช้ในการสอนอาจเป็น การใช้แพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์ การสร้าง แหล่งความรู้แบบสื่อสิ่งพิมพ์ หรือการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อช่วยในการอธิบายหรือแสดงตัวอย่างที่ชัดเจน ในการสอน

สำหรับผู้เรียนเอง การใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาช่วยในการเรียนรู้ นั้นเป็นสิ่งสำคัญ เขาสามารถเข้าถึงข้อมูลและแหล่งความรู้ได้อย่างง่ายดาย และสามารถเรียนรู้ตามอัตราที่ เหมาะสมกับตนเองได้ นอกจากนี้ยังสามารถเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์หรือเข้าร่วมกิจกรรมการ เรียนรู้ที่ได้รับการออกแบบเพื่อใช้เทคโนโลยีในการเรียน (วัตสตรี้ ดิถียนต์ & ลัดดา อยู่สำราญ, 2564)

การนำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเข้ามาใช้ในการศึกษาไม่เพียงแต่ทำให้การเรียนการสอน มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ยังเป็นการเปิดโอกาสและสร้างพื้นที่ให้กับนักเรียนและผู้เรียนในการพัฒนาทักษะที่ จำเป็นในการดำเนินชีวิตในโลกที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีขั้นสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพการพัฒนาและ การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาในปัจจุบัน วิถีชีวิตของเราได้รับการเปลี่ยนแปลงอย่างมหาศาล ด้วยเทคโนโลยีที่ก้าวไกลมากขึ้นและในด้านการเรียนการสอนก็ไม่แตกต่างกัน ดังนั้นเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ ในปัจจุบันจึงได้เป็นตัวช่วยสำคัญในการให้การศึกษาที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพขึ้นอย่างมาก

เราได้พบว่าการเรียนการสอนไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะในห้องเรียนและโรงเรียนอย่างเดียวอีกต่อไป มีการเรียนรู้และการสอนที่เกิดขึ้นในทุกที่ทุกเวลาผ่านทางเทคโนโลยีที่สะดวกสบายและยืดหยุ่นมากขึ้น เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้, ห้องสมุดดิจิทัล, แพลตฟอร์มการเรียนการสอนออนไลน์, และระบบ AI ที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเรียนรู้ (ราชวிரม อาทิตย เจริญรัชต์ภาคย์ & วราภรณ์ เจริญรัชต์ภาคย์, 2565)

พระมหาเมธี จันทวโส และคณะ (2565) กล่าวว่า การนำเทคโนโลยีเข้าสู่กระบวนการการเรียน การสอนไม่เพียงเพิ่มความสะดวกสบายและความยืดหยุ่นเท่านั้น แต่ยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียน การสอนที่สมจริงและทันสมัยมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การใช้เทคโนโลยีในการทดสอบและประเมินผลการเรียน การสอนยังมีความสำคัญอย่างมากเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและแม่นยำมากยิ่งขึ้น แต่ก็ควรทราบว่า การนำเทคโนโลยีเข้าสู่การศึกษาไม่ได้มีแต่ข้อดีเท่านั้น แต่ยังสร้างการแข่งขันที่สูงขึ้นและเพิ่มความเหลื่อมล้ำ ในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษาอีกด้วย

ในเชิงที่เกี่ยวกับการศึกษา ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่สำคัญที่สุดคือการเปลี่ยนแปลงระบบ การเรียนการสอนของไทยในปัจจุบันอย่างมีนัยสำคัญ บทความนี้จะสำรวจถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการ

ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษาที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน และเน้นให้ความสำคัญกับแนวทางที่เหมาะสมในการนำเทคโนโลยีเข้าสู่กระบวนการการศึกษาเพื่อให้มีประสิทธิภาพและประสิทธิผลอย่างเต็มที่ เนื่องมาจากการศึกษาเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมการเติบโตและพัฒนาของสังคมและประเทศชาติ ดังนั้นการใช้เทคโนโลยีในการศึกษาคควรมีการวางแผนและการจัดการที่เหมาะสมเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการเรียนรู้และสร้างสังคมที่มีความยั่งยืนที่สามารถตอบสนองความเปลี่ยนแปลงของโลกในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ (พิมพ์ตะวัน จันทัน, 2563)

วิถีชีวิตทั่วไปในปัจจุบันกับเทคโนโลยีดิจิทัล

เทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตทั่วไปของคนในทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสาร การเข้าถึงข้อมูล หรือการจัดการกิจวัตรประจำวัน เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญในการช่วยให้ชีวิตประจำวันเรามีความสะดวกสบายมากยิ่งขึ้นเทคโนโลยีดิจิทัลมีบทบาทสำคัญในการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตทั่วไปของเราในมุมมองต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านธุรกิจ การศึกษา การใช้ชีวิต และการทำงาน ซึ่งมีผลกระทบที่สำคัญต่อการใช้ชีวิตของเราในปัจจุบันอย่างมาก (บุหงา ชัยสุวรรณ และคณะ, 2565; สายสุนีย์ จัปโจร และคณะ, 2563; อนันต์ เกื่อนเนาว์, 2561)

เทคโนโลยีดิจิทัลกับการทำธุรกิจ

เทคโนโลยีดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงวิธีการทำธุรกิจอย่างสิ้นเชิง การตลาดผ่านโซเชียลมีเดีย และการทำธุรกิจออนไลน์เป็นสิ่งสำคัญ เข้าถึงลูกค้าได้ง่ายขึ้น การใช้ข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตัดสินใจก็เป็นส่วนสำคัญของการทำธุรกิจในปัจจุบัน

เทคโนโลยีดิจิทัลกับการศึกษา

การเรียนรู้ผ่านทางออนไลน์เป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้นอย่างมหาศาล นักเรียนและนักศึกษาสามารถเข้าถึงการศึกษาได้ทุกที่ทุกเวลา แพลตฟอร์มการเรียนการสอนออนไลน์ และคอร์สออนไลน์มีคุณภาพสูงและมีความหลากหลาย เพื่อให้ให้นักเรียนได้รับการศึกษาที่ดีและตอบสนองความต้องการของการเรียนรู้แต่ละคน

เทคโนโลยีดิจิทัลกับการใช้ชีวิตทั่วไป

เทคโนโลยีช่วยให้ชีวิตประจำวันมีความสะดวกสบายมากขึ้น การสื่อสารผ่านโทรศัพท์มือถือหรือแอปพลิเคชันทำให้เราสามารถติดต่อสื่อสารกับคนรอบตัวได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย การใช้แอปพลิเคชันเพื่อการจัดการเวลา การอ่านหนังสือ หรือการออกกำลังกายก็เป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ชีวิตประจำวันมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

เทคโนโลยีดิจิทัลกับการทำงาน

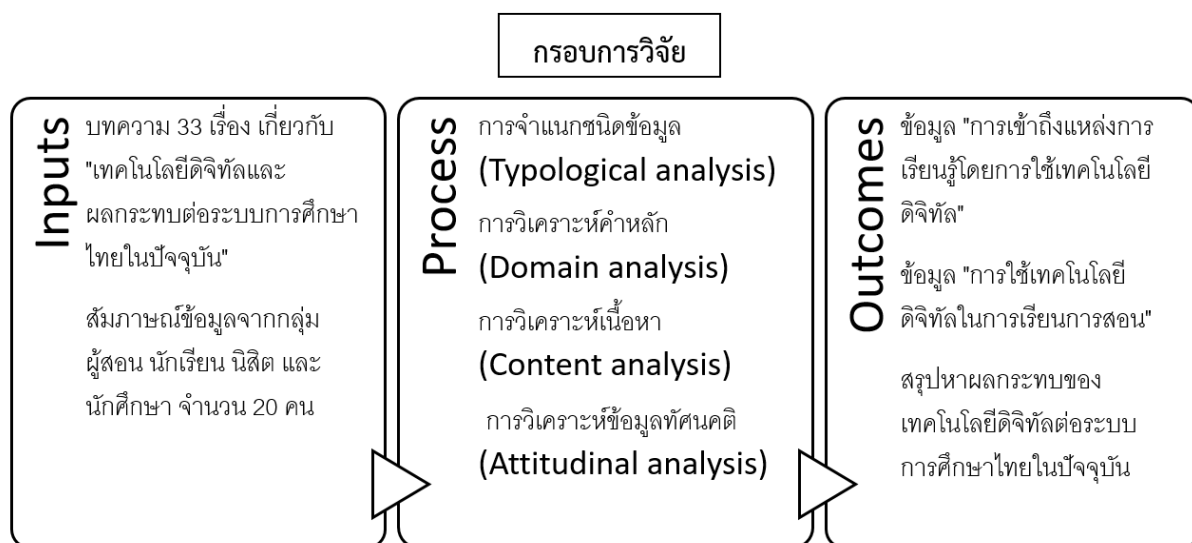
การทำงานระยะไกล (Remote work) เป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้นอย่างมาก ผู้คนสามารถทำงานจากที่ใดก็ได้ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต การใช้โปรแกรมและแอปพลิเคชันที่ช่วยในการจัดการงานและการสื่อสารเป็นสิ่งที่ไม่เห็นได้ชัดเจน การสร้างทีมงานแบบออนไลน์และการใช้เทคโนโลยีในการประชุมออนไลน์ก็เป็นสิ่งที่เป็นที่นิยมและมีประสิทธิภาพในการทำงานในปัจจุบัน รวมถึงการทำงานระยะไกลผ่านโปรแกรมการทำงานร่วมกันออนไลน์ (Collaborative workspaces)

ในทางที่ดี เทคโนโลยีดิจิทัลได้ช่วยให้ชีวิตเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีมากขึ้น แต่ก็ยังมีแนวโน้มที่ควรระมัดระวัง เช่น การขาดความสมดุลในการใช้เทคโนโลยี การเสี่ยงต่อความเป็นส่วนตัว หรือปัญหาเกี่ยวกับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่ไม่มีคุณภาพ เพราะฉะนั้น การใช้เทคโนโลยีอย่างมีสติและมีความรับผิดชอบเป็นสิ่งสำคัญในการจัดการชีวิตประจำวันในโลกดิจิทัลของวันนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
2. รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอน
3. วิเคราะห์และอภิปรายผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อระบบการศึกษาไทยในปัจจุบัน

ระเบียบวิธีวิจัย



รูปที่ 1 กรอบการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีกรอบงานดังรูปที่ 1 ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลรับเข้าคือ บทความจำนวน 33 เรื่อง และบทสัมภาษณ์ 20 คน โดยใช้กระบวนการ การจำแนกข้อมูล การวิเคราะห์คำหลัก การวิเคราะห์เนื้อหา และ การวิเคราะห์ข้อมูลทัศนคติ เพื่อวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปหาผลลัพธ์ออกมาเป็นข้อมูลสรุปถึงวิธีการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้โดยการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอนของไทยในปัจจุบัน จากนั้นแจกแจงผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อระบบการศึกษาไทยในปัจจุบันว่ามีข้อดีและข้อเสียอย่างไร

1. การรวบรวมข้อมูล โดย ศึกษาเอกสาร วารสาร บทความ เพื่อหา แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้ผลเป็นข้อมูลเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลกับการศึกษาในไทยในปัจจุบัน ความคิดเห็นผลกระทบ และข้อมูลอื่น ๆ จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ สังเคราะห์และสรุปผลกระทบทั้งหมดของเทคโนโลยีต่อระบบการศึกษาไทยด้วยวิธีการวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological analysis) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์คำหลัก (Domain analysis)

2. การวิเคราะห์ข้อมูล ใช้การวิเคราะห์เชิงคุณภาพ จากนั้นนำข้อมูลทั้งหมดมาสรุปและอภิปรายโดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) จากหนังสือ เอกสาร บทความวิชาการ เพื่อหาแนวโน้มและความสัมพันธ์ของเทคโนโลยีและระบบการศึกษา โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลทัศนคติ (Attitudinal analysis) จากตัวอย่างข้อความหรือสื่อต่าง ๆ เพื่อหาแนวโน้ม แนวคิด หรือรูปแบบที่สะท้อนในเทคโนโลยีดิจิทัลและ

ผลกระทบต่อระบบการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลง ข้อดี ข้อเสีย ของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาไทยในปัจจุบัน

3. กลุ่มตัวอย่าง ใช้การค้นบทความวิจัยจากแหล่งข้อมูลบทความจำนวน 33 บทความโดยสืบค้นจากฐานข้อมูลศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai-Journal Citation Index Center: TCI) บนเว็บไซต์ <https://tci-thailand.org/> ในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2566 ด้วย 3 คำค้น คือ เทคโนโลยีดิจิทัล การเรียน การสอน เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2561 – 2566 จำนวนทั้งสิ้น 47 บทความโดยตรวจสอบและคัดบทความที่ซ้ำซ้อนออกเนื่องจากการใช้คำค้นเดียวกันในชื่อบทความและคำสำคัญทำให้มีบทความซ้ำซ้อนจำเป็นต้องคัดออกจำนวน 14 บทความ คงเหลือจำนวน 33 บทความ และสัมภาษณ์ข้อมูลจากกลุ่มผู้สอน นักเรียน นิสิต และนักศึกษาจำนวน 20 คนโดยเลือกขนาดของตัวอย่างและใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบสุ่มตามวัตถุประสงค์ (Purposeful Random Sampling) (ประไพพิมพ์ สุธีสินนท์ & ประสพชัย พสุนนท์, 2559) เพื่อนำมาวิเคราะห์ประกอบกับข้อมูลจากบทความ

ผลการวิจัย

1. การเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล

สถาบันการศึกษาและแหล่งเรียนรู้ในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงอย่างมหาศาลด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทันสมัยและมีความหลากหลาย การเข้าถึงแหล่งข้อมูลและการเรียนรู้ไม่เพียงแค่ว่าค้นพบความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ต แต่ยังมีแหล่งที่ให้การเรียนรู้ที่หลากหลายและเต็มไปด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยอีกมากมาย (ราชมารมย์ อาทิตย เจริญรัชต์ภาคย์ & วราภรณ์ เจริญรัชต์ภาคย์, 2565; อนุชิต สอนสีดา & วีระยุทธ จันลา, 2560)

1.1 การค้นหาข้อมูลการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet)

การค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นวิธีหนึ่งที่สำคัญในการเรียนรู้ในปัจจุบัน เราสามารถเข้าถึงข้อมูลที่หลากหลายและความรู้ที่มากมายได้ในทันที เช่น การใช้เครื่องมือค้นหาเช่น Google, Wikipedia หรือฐานข้อมูลออนไลน์ที่รวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้และการวิจัย

1.2 การใช้ห้องสมุดดิจิทัล (Digital library) ในการเรียนรู้

ห้องสมุดดิจิทัลเป็นแหล่งข้อมูลที่มีประสิทธิภาพและทันสมัย เข้าถึงจากทุกที่ทุกเวลา มีหนังสือออนไลน์และวารสารที่มีคุณภาพสูง มีการจัดเก็บและเข้าถึงข้อมูลอย่างมีระเบียบและสะดวกสบาย เช่น ฐานข้อมูลออนไลน์ของสำนักหอสมุดแห่งชาติ หรือห้องสมุดดิจิทัลของมหาวิทยาลัยต่าง ๆ

1.3 การใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (Online learning platforms) ในการเรียนรู้

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์เป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน เส้นทางทางการเรียนรู้แบบใหม่ที่อำนวยความสะดวกและยืดหยุ่น มีคอร์สเรียนที่ครอบคลุมหลากหลายวิชาและระดับ เช่น Coursera, Udemy, edX ที่ให้บริการคอร์สเรียนจากมหาวิทยาลัยชั้นนำทั่วโลก

1.4 การใช้ปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence (AI)) ในการเรียนรู้

ปัจจุบันเทคโนโลยี AI ได้มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ มันสามารถปรับปรุงการสอนและการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การใช้ระบบแนะนำเนื้อหาที่ปรับตัวตามความรู้สึและความสนใจของผู้เรียน การใช้ Chatbots (ChatGPT) ในการตอบข้อสงสัยหรือการสนับสนุนการเรียนรู้ และแพลตฟอร์มการศึกษาที่มีการปรับปรุงด้วย Machine Learning เพื่อการสอนที่ทันสมัยและประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (กมลชนก พูลสวัสดิ์ และคณะ, 2565; นฤภัค สันป่าแก้ว, 2566)

แหล่งเรียนรู้ที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญได้เปลี่ยนแปลงวิธีการเรียนรู้ในปัจจุบัน ไม่เพียงเท่านั้น ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างสะดวกสบายและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น ด้วยการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยและความสามารถที่พัฒนาขึ้นตามความก้าวหน้าของเทคโนโลยีอย่างต่อเนื่อง

2. การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการเรียนการสอน

แนวทางในการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และทำให้กระบวนการเรียนรู้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยและมีความสะดวกสบาย การนำเทคโนโลยีมาช่วยในการเรียนการสอนมีหลายแง่มุมที่น่าสนใจและทำให้กระบวนการเรียนรู้ มีความหลากหลายและน่าสนใจมากขึ้น ได้แก่

2.1 การเรียนการสอนออนไลน์

การเรียนการสอนออนไลน์ผ่านระบบเช่น Google Classroom, Microsoft Teams, และ Zoom เป็นแนวทางที่สำคัญในการให้การศึกษาและการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี โดยเฉพาะในช่วงเวลาที่มีการปรับตัวต่อสถานการณ์ที่มีการจำกัดการเข้าถึงการเรียนการสอน แบบแผนกั้นขัดขวาง (กมลชนก พูลสวัสดิ์ และคณะ, 2565; ราชวิกรม อาทิตย เจริญรัชต์ภาคย์ & วราภรณ์ เจริญรัชต์ภาคย์, 2565)

2.1.1 Google Classroom เป็นแพลตฟอร์มการเรียนการสอนที่ใช้งานง่ายและมีความสะดวกสบาย ผู้สอนสามารถสร้างห้องเรียนออนไลน์ได้และแบ่งปันเนื้อหาการเรียนการสอนไปยังนักเรียน โดยตรง ซึ่งทำให้การแจ้งการบ้าน การส่งงาน และการติดตามความคืบหน้าของนักเรียนเป็นไปอย่างมีระบบ

2.1.2 Microsoft Teams เป็นแพลตฟอร์มที่ช่วยในการสร้างพื้นที่ทำงานแบบร่วมกัน ที่มีการสนับสนุนการประสานงานและการสื่อสาร นอกจากนี้ยังมีฟีเจอร์ที่ช่วยในการจัดการปฏิทินการเรียน การสอน การสร้างและแบ่งปันเอกสาร และการทำงานกลุ่มอย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.3 Zoom เป็นแพลตฟอร์มที่ให้บริการการประชุมออนไลน์แบบมีคุณภาพสูง มีความสามารถในการทำคุยที่มีความชัดเจนและเสถียรภาพ เหมาะสำหรับการสอนออนไลน์ที่ต้องการ การสื่อสารและการแชร์เนื้อหาในเวลาเดียวกัน

การใช้ระบบการเรียนการสอนออนไลน์เหล่านี้มีประโยชน์มากมาย เช่น การเพิ่มความสะดวกสบาย ในการเรียนรู้ที่สามารถทำได้ทุกที่ทุกเวลา การสร้างการเรียนการสอนที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ การให้ผู้สอนสามารถติดตามความก้าวหน้าของนักเรียนได้ง่ายขึ้น และการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ที่มีประสิทธิภาพและน่าสนใจ อย่างไรก็ตาม การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนออนไลน์ก็ยังคงต้องการวางแผนและการจัดการที่เหมาะสม เพื่อให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่

2.2 การเรียนผ่านหลักสูตรเรียนออนไลน์ (E-learning course)

E-learning courses เป็นหลักการที่ใช้เทคโนโลยีในการสร้างคอร์สเรียนที่มีการออกแบบ และเนื้อหาการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการใช้เทคโนโลยี เช่น การใช้งานวิดีโอสอน การสร้างเกมการเรียนรู้ หรือการใช้งานแผนภูมิและภาพเคลื่อนไหว เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสอนและการเรียนรู้ การเรียนผ่าน E-learning courses ได้กลายเป็นแนวทางที่สำคัญในการพัฒนาตนเองและการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยี มันไม่เพียงแต่เป็นแพลตฟอร์มที่ให้การเรียนการสอนออนไลน์เท่านั้น แต่ยังเป็นที่ยอมรับในการเรียนรู้ อย่างเต็มประสิทธิภาพที่สามารถปรับปรุงทักษะและความรู้ให้กับผู้เรียนอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นอีกด้วย โดยมีข้อดีดังนี้ (พนิดา หนูทวี, 2560; พระมหาเมธี จันทวโส และคณะ, 2565; พิชชาพร สงวนศักดิ์โยธิน, 2563; วัธสาตรี ดิถียนต์ & ลัดดา อยู่สำราญ, 2564; อัญชลี วิมลศิลป์, 2561)

2.2.1 ความสะดวกสบายและความยืดหยุ่น: E-learning courses ทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้จากทุกที่ทุกเวลา โดยไม่จำเป็นต้องเดินทางไปยังสถานที่เรียน นอกจากนี้ยังมีความยืดหยุ่นในการเรียนรู้ตามรอบเวลาที่สะดวกของผู้เรียนเอง

2.2.2 การเรียนรู้ที่ปรับให้เหมาะกับผู้เรียนแต่ละคน: แนวทางการเรียนการสอนทางออนไลน์มักมีการปรับเปลี่ยนเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความรู้สึกรู้สึกและการเรียนรู้ของผู้เรียนแต่ละคน เช่น การสร้างเนื้อหาการเรียนการสอนที่มีระดับความยากแตกต่างกัน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนได้ตามระดับความเข้าใจของตนเอง

2.2.3 การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย: E-learning courses มักนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้ในการสร้างประสบการณ์การเรียนการสอนที่น่าสนใจ โดยมีการใช้วิดีโอสอน การทำแบบทดสอบออนไลน์ และการใช้เครื่องมือที่ช่วยในการสร้างบทเรียนที่มีคุณภาพ

2.2.4 ความหลากหลายของเนื้อหา: ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนรายวิชาหรือคอร์สเรียนที่เข้ากับความสนใจและความต้องการของตนเองได้ มีหลายแหล่งที่มาของเนื้อหาการเรียนการสอนที่มีคุณภาพสูงให้ผู้เรียนได้เลือกเรียน

2.2.5 การสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์: E-learning courses มักสร้างชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนและผู้สอนแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และประสบการณ์การเรียนรู้ระหว่างกัน โดยสามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นการเรียนผ่าน E-learning courses เป็นวิธีการเรียนการสอนที่มีความยืดหยุ่นและทันสมัยที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาทักษะและความรู้ของผู้เรียนให้ก้าวไปข้างหน้าในยุคที่เทคโนโลยีเป็นสิ่งที่สำคัญและเป็นส่วนสำคัญในการเติบโตและพัฒนาตนเอง

2.3 การใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยในการเรียนการสอน

สุนันท์ สี่พาย (2562) ได้พูดถึงว่า การใช้เทคโนโลยีในการสอนที่เน้นไปที่การใช้เครื่องมือและแอปพลิเคชันที่ช่วยในกระบวนการสอน เช่น การใช้โปรแกรมที่ช่วยในการสร้างสื่อการเรียนการสอนที่สมจริง การใช้งานแพลตฟอร์มการสนทนาออนไลน์ เพื่อสนับสนุนการสอนและการเรียนรู้ในห้องเรียนแบบปรับปรุง การนำเทคโนโลยีใหม่มาใช้ในการเรียนการสอนไม่เพียงแต่ช่วยในการเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดผู้เรียนเท่านั้น แต่ยังเป็นการเปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญในกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทำให้การเรียนรู้เป็นสิ่งที่สนุกสนานและมีคุณภาพมากขึ้นด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ตัวอย่างในการนำเทคโนโลยีใหม่มาช่วยในการเรียนการสอนได้อย่างน่าสนใจ (ธนภัทร ศรีผ่าน & ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร, 2565; ราชวิกรม อาทิตย เจริญรัชต์ภาคย์ & วราภรณ์ เจริญรัชต์ภาคย์, 2565) เช่น

2.3.1 การใช้ Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR): การใช้ AR และ VR ในการเรียนการสอนช่วยให้ผู้เรียนได้สัมผัสประสบการณ์ที่เสมือนจริง ทำให้เรียนรู้เป็นไปอย่างสมจริงและน่าสนใจ เช่น การใช้ VR เพื่อนำเสนอเนื้อหาการเรียนการสอนในรูปแบบที่เต็มไปด้วยประสบการณ์ที่สมจริง (ธนภัทร ศรีผ่าน & ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร, 2565)

2.3.2 Machine Learning และ Artificial Intelligence (AI) ในการปรับปรุงประสิทธิภาพในการเรียนการสอน: การใช้ Machine Learning และ AI เพื่อปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอน โดยการทำนายและปรับปรุงเนื้อหาการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับความรู้สึกรู้สึกและระดับความเข้าใจของผู้เรียน (กมลชนก พูลสวัสดิ์ และคณะ, 2565; นฤภัค สันป่าแก้ว, 2566)

2.3.3 การใช้งาน Chatbots (ChatGPT) ในการให้คำปรึกษาและช่วยเหลือ: Chatbots ที่มีการเรียนรู้แบบเรียลไทม์ช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดต่อสอบถามคำถามและรับคำแนะนำเบื้องต้นได้ตลอดเวลา ช่วยให้ผู้เรียนมีการเรียนรู้ที่ไม่มีข้อจำกัดเวลาและสถานที่(สายสุนีย์ จัปโจร และคณะ, 2563)

2.3.4 Interactive Learning Platforms: แพลตฟอร์มการเรียนการสอนที่มีความสามารถในการสร้างเนื้อหาการเรียนการสอนที่เป็นแบบ Interactive ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมและมีการเรียนรู้ที่สนุกสนาน ได้มีการเรียนรู้ที่เป็นระบบที่เต็มไปด้วยประสบการณ์ (ทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ, 2563; วิชัย พัวรุ่งโรจน์ และคณะ, 2560)

2.3.5 Gamification ในการเรียนการสอน: การนำเอลิเมนต์ของเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการเรียนการสอน เช่น การให้รางวัลและระบบแสดงผลความก้าวหน้าที่เป็นเกมที่ทำให้การเรียนรู้เป็นเรื่องที่น่าสนใจและมีสีสัน (ทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ, 2563; วิชัย พัวรุ่งโรจน์ และคณะ, 2560)

เทคโนโลยีดิจิทัลได้มาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยในการเรียนการสอนให้มีความน่าสนใจ ทำให้กระบวนการเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและเติบโตไปพร้อมกับการพัฒนาที่ไม่หยุดนิ่งของเทคโนโลยี

2.4 การใช้งานเทคโนโลยีเพื่อช่วยในการทดสอบและประเมินผลในการเรียนการสอน

การใช้เทคโนโลยีในการทดสอบและประเมินผลในการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยกระบวนการการเรียนรู้มีความถูกต้องและเที่ยงตรงมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยในการป้องกันการคัดลอกที่ไม่เพียงแต่ให้ผลการเรียนที่ชัดเจนและเที่ยงตรง (ทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ, 2563; วิชัย พัวรุ่งโรจน์ และคณะ, 2560) โดยมีวิธีการต่าง ๆ ดังต่อไปนี้:

2.4.1 Online Assessment Platforms: แพลตฟอร์มการทดสอบออนไลน์ที่ใช้เทคโนโลยีสำหรับการสร้างและทำข้อสอบ มีระบบความปลอดภัยที่ช่วยป้องกันการแอบแฝง การคัดลอก หรือการทำข้อสอบซ้ำ ช่วยให้การทดสอบเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

2.4.2 Proctoring Tools: เครื่องมือสำหรับ Proctoring ช่วยในการตรวจสอบการทำข้อสอบของผู้เรียน โดยใช้เทคโนโลยีเช่นการเฝ้าดูผู้ทำข้อสอบผ่านกล้องเว็บแคม การตรวจสอบการเคลื่อนไหว หรือการตรวจสอบสิ่งแวดล้อมรอบข้างเพื่อป้องกันการทำผิดกฎการสอบ

2.4.3 Randomized Questions and Answers: การสุ่มข้อสอบและคำถามทำให้ไม่มีคำตอบเดียวกันสำหรับผู้เรียนแต่ละคน และมีรูปแบบของข้อสอบที่ไม่ซ้ำกัน ช่วยลดโอกาสในการคัดลอกข้อสอบ

2.4.4 Adaptive Testing: การทดสอบแบบ Adaptive ใช้เทคโนโลยีเพื่อปรับความยากหรือความง่ายของข้อสอบตามความสามารถของผู้เรียน ทำให้การทดสอบมีความแม่นยำและเที่ยงตรงตามระดับความรู้ของผู้เรียน

2.4.5 Use of AI and Data Analytics: การใช้งาน AI และการวิเคราะห์ข้อมูลช่วยในการตรวจสอบพฤติกรรมในการทำข้อสอบ และการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อประเมินผลการเรียนการสอนที่แม่นยำและเชื่อถือได้การใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยในการทดสอบและประเมินผลไม่เพียงแต่ช่วยในการป้องกันการคัดลอก แต่ยังช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพและเติบโตอย่างยั่งยืนโดย พิมพ์ตะวัน จันทน์ (2563) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนไม่เพียงแต่ทำให้กระบวนการเรียนรู้มีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับความรู้และทักษะที่ทันสมัย การพัฒนาและการนำเทคโนโลยีเข้าสู่กระบวนการสอนเป็นสิ่งสำคัญในการปรับตัวต่อสภาวะการเรียนการสอนในยุคปัจจุบันและอนาคต

3. ผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อระบบการศึกษาไทยในปัจจุบัน

การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนได้มีผลกระทบต่อระบบการศึกษา ซึ่งส่งผลให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีความยืดหยุ่นและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น การเรียนรู้ไม่ได้เกิดขึ้นแค่ในห้องเรียนเท่านั้น แต่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนได้รับความรู้ที่ทันสมัยและเข้าถึงข้อมูลได้ง่ายขึ้น การใช้เทคโนโลยีในระบบการเรียนการสอนส่งผลกระทบต่อหลากหลายด้านของระบบการศึกษา ดังต่อไปนี้

3.1 การเรียน การสอน และการสอบออนไลน์

ณัฐธิดา ชนะพลชัย และ นันทิยา น้อยจันทร์ (2565) ได้ให้ความคิดเห็นว่า การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนและการทดสอบออนไลน์มีข้อดีเช่นการเสริมสร้างความเข้าใจในหลักสูตร การเรียนรู้และเพิ่มความยืดหยุ่นในการทำกิจกรรมการเรียน การสอนผ่านระบบออนไลน์ยังสามารถเป็นการเรียนแบบเชิงปฏิบัติที่เน้นการปฏิบัติจริงได้มากขึ้น เช่น การใช้แพลตฟอร์มแบบแนวคิกกลับ (flipped classroom) เพื่อให้นักเรียนได้ศึกษาเนื้อหาล่วงหน้าก่อนการเข้าชั้นเรียน เพื่อให้สามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาและวิเคราะห์ข้อมูลได้ในชั้นเรียน แต่ก็มีข้อจำกัด เช่น ปัญหาทางเทคนิคและการเชื่อมต่อที่ไม่เสถียรฯ (ทัศนศิริพันธ์ สว่างบุญ, 2563; พระมหาเมธี จันทวโส และคณะ, 2565; สุติพงษ์ อมุลราช & ธนอมวรรณ ประเสริฐเจริญสุข, 2558)

3.2 การแข่งขัน แย่งชิง ความเท่าเทียมและการเรียนข้ามภูมิภาคระหว่างมหาวิทยาลัยและโรงเรียนต่าง ๆ

การใช้เทคโนโลยีทำให้มีโอกาสในการแข่งขันและแย่งชิงทรัพยากรการศึกษาที่มากขึ้น นักเรียนมีโอกาสในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลและคอร์สเรียนจากมหาวิทยาลัยหรือโรงเรียนจากต่างประเทศได้มากยิ่งขึ้น แต่ก็อาจส่งผลให้เกิดความแข่งขันที่เพิ่มขึ้นในการเข้าถึงทรัพยากรหรือโอกาสในการศึกษา และทำให้ความเท่าเทียมในการเข้าถึงทรัพยากรลดลง (วิธสาตรี ดิถียนต์ & ลัดดา อยู่สำราญ, 2564)

3.3 การกระจายของทรัพยากรการศึกษาและความเหลื่อมล้ำ

การใช้เทคโนโลยีส่งผลให้การกระจายทรัพยากรการศึกษาได้มากขึ้น นักเรียนสามารถเข้าถึงวิดีโอการสอน หนังสือออนไลน์ และเครื่องมือการเรียนรู้อื่น ๆ ได้อย่างสะดวก แต่ในส่วนของความเหลื่อมล้ำ ผู้ที่มีการเข้าถึงเทคโนโลยีและทรัพยากรน้อยอาจพลาดโอกาสในการเรียนรู้ หรือมีความเสี่ยงในการตกหล่นออกจากกระบวนการการศึกษาเนื่องจากขาดความสามารถในการเข้าถึงเทคโนโลยีและไม่ได้รับโอกาสในการศึกษาที่เท่าเทียมไม่ได้รับการศึกษาที่เท่าเทียม (พระมหาเมธี จันทวโส และคณะ, 2565)

3.4 ค่าใช้จ่าย

การใช้เทคโนโลยีในการศึกษามักจะมีค่าใช้จ่ายที่ต่ำกว่าการศึกษาแบบที่ต้องเดินทางไปยังสถาบันการศึกษา แต่ก็มีค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงอุปกรณ์เทคโนโลยี การเช่าบริการอินเทอร์เน็ต หรือค่าสมาชิกในแพลตฟอร์มการศึกษาที่เสียค่าใช้จ่าย (ธนิชา บุญวัฒน์นภาส และคณะ, 2564)

การใช้เทคโนโลยีในระบบการเรียนการสอนมีข้อดีและข้อเสียที่มีผลกระทบต่อในหลายด้าน การพัฒนาระบบการศึกษาจึงต้องพิจารณาแก้ไขข้อจำกัดเหล่านี้เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีนี้มีประสิทธิภาพและเป็นประโยชน์ต่อทุกคนในสังคมได้อย่างเท่าเทียม

สรุปและอภิปรายผล

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมีผลกระทบอย่างมากต่อระบบการศึกษาในปัจจุบันของประเทศไทย หลายด้านของการเรียนการสอนได้รับการปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงตามการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการกระบวนการเรียนรู้ ต่อไปนี้คือบทสรุปเกี่ยวกับผลกระทบที่สำคัญของเทคโนโลยีดิจิทัลต่อระบบการศึกษาในประเทศไทย

- **การเข้าถึงข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้** เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยให้นักเรียนและผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลและแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างสะดวกสบาย ไม่ว่าจะเป็นการค้นหาข้อมูลผ่านอินเทอร์เน็ต หรือใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนการสอนออนไลน์ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้สามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ไม่จำกัดที่สถานที่หรือเวลาเท่านั้น

- **การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเรียน** การสอนและการทดสอบ ช่วยปรับปรุงประสิทธิภาพของกระบวนการการเรียนรู้ และทำให้การประเมินผลเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และยังช่วยเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนการสอนที่หลากหลายและน่าสนใจให้กับนักเรียนและผู้เรียน

- **การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการศึกษาเกิดข้อได้เปรียบและเสี่ยงต่อความเท่าเทียมในการเข้าถึงทรัพยากรการศึกษา** ทำให้เกิดความแข่งขันและความต่างกันในการเข้าถึงเนื้อหาการเรียนรู้ ดังนั้นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้าสู่ระบบการศึกษาต้องมีการเตรียมความพร้อมที่ดีเพื่อให้การนำไปใช้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล

การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในระบบการศึกษามีผลกระทบที่หลากหลายทั้งดีและเสี่ยง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พระมหาเมธี และคณะ (2565) และ ของ ธนิกชา บุญวัฒนภาส และคณะ (2564) โดยการบริหารจัดการและการนำเทคโนโลยีมาใช้อย่างเหมาะสมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะสร้างสังคมการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและยั่งยืนได้ในอนาคต การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการศึกษามีผลกระทบที่มีความสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงระบบการเรียนการสอนในปัจจุบัน การสร้างแหล่งเรียนรู้ที่ทันสมัยและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้นเพื่อให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีและมีประสิทธิภาพในยุคที่เทคโนโลยีเป็นส่วนสำคัญของชีวิตประจำวันอย่างไม่แพ้กับการใช้เทคโนโลยีในด้านอื่น ๆ ของสังคมและอุตสาหกรรมทุกสาขา การเปลี่ยนแปลงในการศึกษาที่เกิดขึ้นจากเทคโนโลยีดิจิทัลนี้ยังส่งผลต่อการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนให้พร้อมที่จะเข้าสู่สังคมและตลาดแรงงานที่เติบโตอย่างรวดเร็วในอนาคตซึ่งตรงกับงานวิจัยของ บุญหา ชัยสุวรรณ และคณะ (2565) รวมถึงงานวิจัยของ ราชวิกรม อาทิตย เจริญรัชต์ภาคย์ และ วราภรณ์ เจริญรัชต์ภาคย์ (2565)

ข้อเสนอแนะ

บทความนี้สามารถใช้เพื่อทำความเข้าใจบริบทของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ส่งผลกระทบต่อระบบการศึกษาไทยทั้งในประโยชน์และข้อบกพร่อง ซึ่งสามารถช่วยให้สถาบันการศึกษาสามารถปรับหรือแก้ไขวิธีการจัดการเรียนการสอนเพื่อชดเชยข้อบกพร่องในการใช้เทคโนโลยีในการสอนได้ รวมถึงสามารถเน้นข้อดีให้เกิดประโยชน์สูงสุด บทความนี้สามารถนำไปต่อยอดในการสำรวจข้อมูลรายละเอียดเชิงลึกถึงความแตกต่างระหว่าง สถาบันแบบต่าง ๆ เช่น โรงเรียนรัฐ โรงเรียนเอกชน มหาวิทยาลัย สถาบันกวดวิชา เป็นต้น ซึ่งในแต่ละแห่งจะมีบริบทที่แตกต่างกันไปไม่มากนักน้อย ซึ่งจะสามารถช่วยให้การใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอนได้เกิดประโยชน์สูงสุด

References

- กมลชนก พูลสวัสดิ์, รุ่งนภา วันเพ็ญ, ศศธร ห่มซ้าย, & พงศ์ประพันธ์ พงษ์โสภณ. (2565). ปัญญาประดิษฐ์กับการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 21(1), 1–8.
- จรีพร นิลแก้ว, & สมใจ สืบเสาะ. (2566). บทบาทของผู้บริหารในการส่งเสริมการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศด้านการจัดการเรียนรู้ของครูสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาชุมพร เขต 1. *วารสารนวัตกรรมการศึกษาและการวิจัย*, 7(1), 83–98.
- ณัฐธิดา ชนะพลชัย, & นันทิยา น้อยจันทร์. (2565). การบริหารงานวิชาการโดยใช้สื่อและเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน. *การประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 4 “GRADUATE SCHOOL CONFERENCE 2022 IHappiness: ความสุขและคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างยั่งยืนในยุคสังคมดิจิทัล,”* 1071–1076.
- ทัศนศิรินทร์ สว่างบุญ. (2563). การพัฒนาแนวทางการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้สำหรับนิสิตคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. *วารสารการวัดผลการศึกษา*, 37(102), 28–42.
- ธนภัทร ศรีผ่าน, & ภัทรวรรณ จีรพัฒน์ธนธร. (2565). อนาคต: การพัฒนาขั้นสุดท้ายของนวัตกรรมและบทบาทของเมตาเวิร์สเพื่อการศึกษาและการฝึกอบรมในยุคเน็กซ์นอร์มอล. *วารสารนวัตกรรมและการจัดการ*, 7(2), 174–188.
- ธนิชา บุญวัฒน์โณภาส, โสภาค พาณิชพาพิบูล, จันทิมา เขียวแก้ว, ประกริต รัชวัตร, & นัยนา ภูม. (2564). การวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ปกครองนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาต่อการรู้ดิจิทัลและสารสนเทศและผลกระทบจากการเรียนในระบบทางไกลในช่วงการแพร่ระบาดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (โควิด-19). *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 15(3), 185–199.
- นฤภัค สันป่าแก้ว. (2566). แนวทางการส่งเสริมครูในการจัดการเรียนรู้ในยุค AI. *วารสารวิจัยนวัตกรรมการศึกษาและเทคโนโลยี*, 1(2), 44–50.
- บุหงา ชัยสุวรรณ, พรรณพิลาศ กุลดิลก, & ชัชญา สกุนา. (2565). สถานการณ์ แนวโน้ม และความต้องการความรู้และทักษะปัญญาประดิษฐ์ทางการสื่อสารเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของบุคลากรวัยทำงานในประเทศไทย. *วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 30(1), 110–134.
- ประไพพิมพ์ สุธีวินนท, & ประสพชัย พสุนนท์. (2559). กลยุทธ์การเลือกตัวอย่างสำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ. *วารสารปาริชาติ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 29(2), 31–48.
- พนิดา หนูทวี. (2560). ความต้องการในการใช้งาน e-learning ในการเรียนการสอนของนักศึกษาและอาจารย์ระดับมหาวิทยาลัย. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยธนบุรี*, 11(24), 32–42.
- พระมหาเมธี จันทาโส, พระครูวิโชติสิขกิจ, & ดวงฤทัย เอี่ยมพล. (2565). ปัญหาการเรียนออนไลน์. *วารสารการสอนสังคมศึกษา*, 4(2), 192–201.
- พิชชาพร สงวนศักดิ์โยธิน. (2563). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จของการเรียนรู้ผ่านระบบการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning) กรณีศึกษา: การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย (กฟผ.). <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>

- พิมพ์ตะวัน จันทัน. (2563). การศึกษา GROWTH MINDSET จากการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมความเป็นพลเมืองดิจิทัลของนิสิตคณะสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. *วารสารวิทยาลัยสงฆ์นครลำปาง*, 9(1), 98–105.
- ราชวิกรม อาทิตย เจริญรัชต์ภาคย์, & วราภรณ์ เจริญรัชต์ภาคย์. (2565). การเปลี่ยนแปลงทางการศึกษา: การเรียนรู้แบบดิจิทัลและนวัตกรรมใหม่. *วารสารสหวิทยาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 5(4), 1724–1739.
- วัดสาตรี ดิถียนต์, & ลัดดา อยู่สำราญ. (2564). บทบาทของเทคโนโลยีการศึกษากับการเรียนรู้ในสถานการณ์วิถีปกติรูปแบบใหม่. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 13(2), 331–339.
- วิชัย พัวรุ่งโรจน์, ภัทร์พงศ์ พงศ์ภัทรกานต์, & สุชาดา พรหมโคตร. (2560). แนวโน้มวิธีการเรียนการสอนยุคใหม่ด้วยเครื่องมือประเมินผลระหว่างเรียนออนไลน์. *วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์*, 3(2), 45–68.
- สายสุนีย์ จับโจร, สุดาใจ โล่ห์วนิชชัย, ธิตานุช พุทอสิมมา, & เบญจกัค จงหมื่นไวย. (2563). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ออนไลน์สำหรับโต้ตอบกับผู้สูงอายุ. *วารสารวิชาการการจัดการเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 7(2), 47–58.
- สุดิพงษ์ อนุธราช, & อนุมวรรณ ประเสริฐเจริญสุข. (2558). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษาในการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อสนับสนุนด้านการศึกษาของสถานศึกษา สังกัด สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 25. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 38(1), 151–158.
- สุนันท์ สีพาย. (2562). บทบาทของครูไทยในการศึกษา 4.0. *คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม*, 25(2), 3–14.
- อนันต์ เกื่อนเนาว์. (2561). บทบาทของครูกับการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21. *การประชุมวิชาการเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ ครั้งที่ 2 “GRADUATE SCHOOL CONFERENCE 2018,”* 937–943.
- อนุชิต สอนสีดา, & วีระยุทธ จันลา. (2560). บทบาทของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่อการศึกษา. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 32(3), 1–5.
- อัญชลี วิมลศิลป์. (2561). การขยายตัวของตลาดการเรียนรู้ออนไลน์กับสมรรถนะนักเทคโนโลยีการศึกษา. *วารสาร “ศึกษาศาสตร์ มมร” คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย*, 6(2), 369–383.

เอกสารอ้างอิงเพิ่มเติมจำนวน 33 บทความ



Received: September 17, 2023

Revised: October 8, 2023

Accepted: October 18, 2023

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรี

ชุตีระ ระบอบ

มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

Chutira99@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาสภาพการณ์ดำเนินงานของชุมชนโอท็อปนวัตวิถี 2) ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชน และ 3) นำเสนอแนวทางการพัฒนาสู่ความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถี จังหวัดสุพรรณบุรี ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 46 คน ประกอบด้วย ตัวแทนส่วนราชการและเอกชน 15 คน หัวหน้าชุมชน 2 คน ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และตัวแทนสมาชิกโอท็อป 25 คน รวมทั้งผู้บริโภคสินค้าโอท็อป 25 คน รวม 70 คน โดยใช้แบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์และประชุมกลุ่มย่อย และใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัยมีดังนี้ 1) สภาพการณ์ดำเนินงานของชุมชนพบว่า ความสำเร็จของชุมชนขึ้นอยู่กับความร่วมมือของสมาชิก ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาสู่ความสำเร็จคือ ชุมชนต้องพึ่งความช่วยเหลือจากภาครัฐด้านเงินทุน ตลาดและเทคโนโลยี เมื่อมีปัญหาจะแก้ไขด้วยความคิดเห็นของกลุ่ม ชุมชนต้องปรับตัวรองรับการเปลี่ยนแปลงด้านองค์ความรู้ พัฒนาบุคลากร นวัตกรรม คุณภาพของสินค้า/บริการ และการตลาดดิจิทัล 2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนมี 7 ปัจจัย ได้แก่ ความสามารถพึ่งพาตนเอง การบริหารงานมีประสิทธิภาพ ใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด เน้นคุณภาพสินค้า/บริการที่หลากหลาย การสนับสนุนจากภาครัฐ ความสามารถของผู้นำชุมชน และสร้างรายได้ให้กับชุมชนเป็นอาชีพเสริม 3) แนวทางการพัฒนาสู่ความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรี สรุปอักษรย่อคำว่า “BEST” ได้แก่ สร้างรูปแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ มีระบบและกลไกตรวจสอบ ติดตาม ประเมินผลอย่างต่อเนื่อง ตอบสนองตรงตามความต้องการลูกค้า และเน้นจุดเด่นหรือความสามารถพิเศษ ข้อเสนอแนะ ส่งเสริมการสร้างผู้นำกลุ่มคนรุ่นใหม่ และจัดอบรมหลักสูตรระยะสั้นที่ทันสมัย เพื่อให้ชุมชนโอท็อปนวัตวิถีสามารถพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากที่ยั่งยืนสืบไป

คำสำคัญ: ปัจจัยสู่ความสำเร็จ ความสำเร็จของชุมชน ชุมชนโอท็อปนวัตวิถี

บทความประเภท: บทความวิจัย

Factors Affecting the Critical Success of Nawatwithi OTOP Community in Suphanburi Province.

Chaipisit Tiwsoi

Huachiew Chalermprakiet University
chutira99@hotmail.com

Abstract

This qualitative research aimed to 1) study the operating conditions of Nawatwithi OTOP community in Suphanburi province 2) study factors affecting the critical success of the community and 3) to suggest guidelines for the critical success development of Nawatwithi OTOP community in Suphanburi province. 70 key persons consist of 15 government representatives from 8 agencies and 2 from outstanding communities, 3 specialist and 25 OTOP representatives who attended the meeting including 25 consumers of OTOP products. Research instruments were interview, focus group and observe by using contents analysis.

The results of the study find that 1) The success of OTOP community in Suphanburi province mostly caused by community members who engaged in the participation but there are still problems and obstacles that communities must rely on government assistance in budget allocation, marketing and technology. The communities solve problems on its own according to member group meeting, however communities must have able to adjust itself to different conditions or environments such as body of knowledge, personnel development, promote the production of quality products or services and digital marketing. 2) Factors affecting the critical success of the Nawatwithi OTOP community were community self-reliance, the efficiency of management, use local resources for maximum efficiency, a variety of product/services, support from the government, the ability of leadership, and have income as an additional career. 3) The guideline for critical success development of Nawatwithi OTOP community or call it an abbreviation “BEST” are as follows: best practice, Evaluation, Satisfactoin and Talent. Suggestions of the study are promote new generation of community’s leader and organize the modern short course encourage the OTOP community for promoting sustainable development from the grassroots economy.

Keywords: Technology, innovation, academic administration

Type of Article: Research Article

บทนำ

ตามแนวทางทางในการพัฒนาประเทศรัฐบาลมีนโยบายมุ่งเน้นการสร้างและกระจายรายได้ให้เกิดความเจริญเติบโต ความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจและสังคม ส่งเสริมและสนับสนุนให้ภาคเอกชน และภาคประชาชน ร่วมกับภาครัฐเข้ามามีส่วนร่วมในการดำเนินการ สอดคล้องกับโครงการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์ (One Tambon One Product) ที่เริ่มขึ้นในทุกภูมิภาคของประเทศตั้งแต่ปีพ.ศ. 2554 มีการจัดตั้งคณะกรรมการอำนวยการหนึ่งตำบลหนึ่งผลิตภัณฑ์แห่งชาติ (กอน.ตผ.) เป็นผู้ขับเคลื่อนระบบและกลไกให้เกิดการพัฒนา และมีกรมการพัฒนาชุมชนเป็นผู้รับผิดชอบหลัก โครงการดังกล่าวนับเป็นนโยบายหลักของรัฐบาลในการสร้างงานและอาชีพ ตลอดจนรายได้ให้กับชุมชนในการพัฒนาเศรษฐกิจระดับท้องถิ่นหรือรากหญ้า สำหรับ “ผลิตภัณฑ์” ไม่ได้หมายถึงตัวสินค้าที่จับต้องได้แต่เพียงอย่างเดียว หากเป็นกระบวนการทางความคิดรวมถึงการให้บริการ การส่งเสริมการตลาดอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม การส่งเสริมขนบธรรมเนียมประเพณี ศิลปะ และวัฒนธรรมของท้องถิ่นแต่ดั้งเดิม การรักษาภูมิปัญญาไทย การต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น การสร้างผลิตภัณฑ์สินค้าบริการที่ประทับใจ มีคุณภาพ มีอัตลักษณ์เฉพาะ มีจุดเด่นเป็นที่รู้จักกันแพร่หลายไปทั่วประเทศ และทั่วโลก อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่งอาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาประสบความสำเร็จในระดับหนึ่งเท่านั้น การปรับตัวสู่เศรษฐกิจและการค้าแบบสากลสมัยใหม่ทำให้ผลิตภัณฑ์ของชุมชนส่วนใหญ่ไม่สามารถแข่งขันได้ การนำสินค้าออกไปขายตามที่ต่าง ๆ มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินงานสูง ช่องทางกระจายสินค้ามีจำกัด ทำให้การพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนฐานรากไม่ประสบผลสัมฤทธิ์เท่าที่ควร ด้วยสภาพการณ์ดังกล่าวข้างต้นจึงได้เกิดแนวคิดที่ต้องการเปลี่ยนผ่านยุคการผลิตกันขายสินค้าโอท็อปออกจากชุมชนเพียงด้านเดียว มาเป็นการขายสินค้าอยู่ในชุมชนผสมผสานกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม เนื่องจากอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาธุรกิจตลอดห่วงโซ่อุปทาน เริ่มตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ แนวคิดชุมชนแบบใหม่ทำให้เป็นการชักนำให้นักท่องเที่ยวได้เข้ามาสัมผัสกับเสน่ห์ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต วัฒนธรรม และความคิดสร้างสรรค์ การเลือกซื้อสินค้าและบริการในพื้นที่ ก่อให้เกิดการนำรายได้มาสู่สมาชิกของครอบครัวในชุมชน เป็นชุมชนเจ้าบ้านที่ดี สมาชิกมีความร่วมมือร่วมใจในการผลิตสินค้าและให้บริการเชื่อมโยงกับกิจกรรมการท่องเที่ยว สามารถชักนำให้เกิดการสร้างงาน การกระจายรายได้ และป้องกันการโยกย้ายถิ่นฐานของสมาชิกครอบครัว การพัฒนาแนวคิดในลักษณะดังกล่าวก่อให้เกิดคำใหม่ว่า นวัตกรรม เกิดจากการผสมผสานระหว่างคำว่า วิถีชีวิต เป็นการท่องเที่ยวที่เน้นส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นการนำผู้คนจากข้างนอกเข้าไปสัมผัสวิถีชีวิต เรียนรู้วัฒนธรรมความเป็นอยู่ อาหาร และแหล่งท่องเที่ยวของชุมชนนั้น ๆ (กรมการพัฒนาชุมชน, 2562) ส่งผลให้ชุมชนมีความเข้มแข็ง และสังคมมีความสุขที่ยั่งยืน เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจจากฐานรากหรือท้องถิ่นอย่างแท้จริง

มูลนิธิสยามมาชีฟจัดให้มีการสัมมนาเชิงปฏิบัติการ วิชากิจชุมชนการท่องเที่ยว และกิจกรรมการถอดบทเรียนเมื่อ 14 มิถุนายน พ.ศ. 2565 ที่สถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส ได้มีการมอบรางวัลต้นแบบสยามมาชีฟให้กับวิชากิจชุมชนท่องเที่ยววิถีชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี หนึ่งในสี่ชุมชนวิถีชีวิตของประเทศไทยที่ได้รับรางวัลต้นแบบสยามมาชีฟ เป็นกลุ่มวิชากิจชุมชนและ SMEs ต้นแบบ โดยมีการพิจารณาใน 3 ประเด็นหลักที่สำคัญ ได้แก่ ปัจจัยนำไปสู่ความสำเร็จ การจัดองค์การและมีกลไกในการขับเคลื่อนอย่างไร โดยยกตัวอย่างบทเรียนจากประเทศญี่ปุ่นที่เป็นต้นแบบหนึ่งหมู่บ้านหนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) ประเทศไทยนำมาเป็นต้นแบบการผลิตนโยบายเพื่อสร้างเศรษฐกิจชุมชน สำหรับข้อพิจารณาปัจจัยสำเร็จของชุมชนต้นแบบจะต้องเป็นการสร้างงานสร้างสรรค์ให้ได้มาตรฐานและเข้าสู่ระบบตลาด มีการจัดการอย่างมีประสิทธิภาพ และผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการสนองความต้องการของตลาดท่องเที่ยวจนทำรายได้เข้าชุมชน ชุมชนในจังหวัดสุพรรณบุรีที่ได้รับการคัดเลือกคือชุมชนวิถีท่องเที่ยวบ้านแหลม มีการพัฒนาใกล้เคียงกับชุมชนต้นแบบของประเทศญี่ปุ่นเพราะขับเคลื่อนด้วยภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมริมสายน้ำท่าจีน-สุพรรณบุรี หากแต่ยังมีปัญหาด้านการออกแบบกิจกรรมสัมผัส

ทุนทางสังคมที่ดี ดังนั้นควรปรับดัดแปลงใช้เส้นทุนทางวัฒนธรรม สร้างระบบตลาดชุมชนเชิงนักท่องเที่ยวเข้ามาสัมผัสและสร้างรายได้เพิ่มให้ชุมชน (มูลนิธิสยามฯ, 2565) โดยชุมชนนวัตวิถีท่องเที่ยวจังหวัดสุพรรณบุรีที่ได้รับรางวัลได้ก่อรูปพัฒนาใกล้เคียงกับหมู่บ้านพัฒนาต้นแบบของญี่ปุ่น ด้วยการแปลงและเน้นธรรมชาติ นำวิถีชีวิตพื้นบ้านซึ่งเป็นทุนทางสังคม หรือทุนทางวัฒนธรรมทั้งอาหาร การสร้างที่พักแบบโฮมสเตย์ไว้รองรับ รวมถึงการใช้ภูมิปัญญาชุมชนมาสืบสานแล้วจัดกลุ่ม รวมหมู่กิจกรรมสร้างสรรค์มาดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาสัมผัสวิถีพื้นฐานที่สามัคคี เอื้อเฟื้อกันและกันของคนในชุมชนเดียวกัน สำหรับส่วนที่แตกต่างจากการพัฒนาต้นแบบคือหมู่บ้านพัฒนาของญี่ปุ่นเริ่มต้นด้วยการพัฒนาตนเอง ใช้พลังของชุมชนในการขับเคลื่อน ไม่ได้พึ่งพิงการขับเคลื่อนจากหน่วยงานของรัฐหรือรัฐบาลดังเช่นชุมชนในประเทศไทย ชุมชนนวัตวิถีท่องเที่ยวของไทย โดยเฉพาะจังหวัดสุพรรณบุรีมีการก่อรูปพัฒนาอยู่ระนาบเดียวกันทั้งการจัดองค์การ สร้างกลไกขับเคลื่อนให้ไปสู่เป้าหมายความสำเร็จทั้งเชิงเศรษฐกิจ รายได้ และวิถีสังคมรวมหมู่ของชุมชน อย่างไรก็ตาม ชุมชนโอท็อปนวัตวิถีของจังหวัดสุพรรณบุรียังอยู่ในขั้นที่กำลังพัฒนาเมื่อเปรียบเทียบกับจังหวัดอื่น ทั้งที่เป็นจังหวัดที่มีศักยภาพและมีความพร้อมในหลายด้าน

จังหวัดสุพรรณบุรี มีที่ตั้งอยู่ในบริเวณภาคกลางของประเทศไทย มีพื้นที่ 5,358.008 ตารางกิโลเมตร ประชากร 852,003 คน (พ.ศ. 2565) เป็นเมืองโบราณเดิมชื่อว่า ทวารวดีศรีสุพรรณภูมิ หรือพันธุมบุรี ตั้งอยู่บนฝั่งแม่น้ำท่าจีน ในสมัยกรุงศรีอยุธยาเป็นราชธานี เมืองสุพรรณบุรีเป็นเมืองหน้าด่าน และเป็นเมืองอู่ข้าวอู่น้ำที่สำคัญ ภูมิประเทศส่วนใหญ่เป็นที่ราบต่ำติดชายฝั่งแม่น้ำสุพรรณบุรี มีทิวเขาขนาดเล็กอยู่ทางเหนือ และทางตะวันตก และทิศเหนือ มีอุทยานแห่งชาติพุเตย แหล่งน้ำสำคัญ คือ เขื่อนกระเสียว ด้านตะวันออกเฉียงใต้เป็นที่ราบลุ่มของแม่น้ำสุพรรณบุรี (แม่น้ำท่าจีน) ใช้เป็นพื้นที่ปลูกข้าวมีระยะทางห่างจากกรุงเทพมหานคร 107 กิโลเมตร ประกอบด้วย 10 อำเภอ 42 หมู่บ้าน มีจำนวนครัวเรือน 10,578 ครัวเรือน (สำนักงานจังหวัดสุพรรณบุรี, 2562) จากข้อมูลสรุปผลการดำเนินงานการพัฒนาผลิตภัณฑ์ OTOP จังหวัดสุพรรณบุรี ตามโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี (กันยายน 2562) จังหวัดสุพรรณบุรีมีการดำเนินงานตามโครงการชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปนวัตวิถี จำนวน 42 หมู่บ้าน ได้พัฒนาผลิตภัณฑ์จำนวน 420 ผลิตภัณฑ์ จำแนกชุมชนท่องเที่ยวตามมูลค่าประเภทของการพัฒนาผลิตภัณฑ์แต่ละกลุ่ม ดังนี้ กลุ่มอาหาร รวมจำนวน 190 กลุ่ม กลุ่มเครื่องดื่ม จำนวน 18 กลุ่ม กลุ่มผ้า และเครื่องแต่งกาย จำนวน 58 กลุ่ม กลุ่มของใช้ของตกแต่ง ของที่ระลึก จำนวน 120 กลุ่ม กลุ่มสมุนไพรที่ไม่ใช่อาหาร จำนวน 34 กลุ่ม รวมจำนวนทั้งสิ้น 420 กลุ่ม (สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี, 2562) สำหรับในภาพรวมปัญหาอุปสรรคของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรี ได้แก่ ปัญหาด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และผลิตภัณฑ์บางรายยังขาดอัตลักษณ์และความโดดเด่นเฉพาะ

จากการที่จังหวัดสุพรรณบุรีได้รับการจัดอันดับเป็นหนึ่งในสี่ชุมชนนวัตวิถีของประเทศไทยที่ได้รับรางวัลต้นแบบสามัคคี เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนและ SMEs ต้นแบบ หากแต่การพัฒนาโอท็อปนวัตวิถีในภาพรวมยังอยู่ในระดับหนึ่งเท่านั้น จึงเป็นช่องว่างแนวคิดที่น่าสนใจในการศึกษาว่ามีปัจจัยอะไรบ้างที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชน เพื่อจะได้นำเสนอแนวทางการพัฒนาสู่ความสำเร็จ ในอันที่จะนำมาประยุกต์ใช้สำหรับการดำเนินงานของชุมชนเพื่อให้สามารถสร้างงานและกระจายรายได้เป็นการพัฒนาเศรษฐกิจในระดับฐานราก และสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชุมชนรวมทั้งสร้างความเจริญเติบโตให้กับท้องถิ่นอย่างยั่งยืนสืบไป

วัตถุประสงค์

1. ศึกษาสภาพและดำเนินงานของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรี
2. ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรี
3. นำเสนอแนวทางการพัฒนาสู่ความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรี

จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถี คำว่า ชุมชน หมายถึง หมู่ชน กลุ่มคนที่อยู่รวมกันเป็นสังคมขนาดเล็กอาศัยอยู่ในบริเวณเดียวกัน และมีผลประโยชน์ร่วมกัน ตรงกับคำภาษาอังกฤษว่า Community (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546) สำหรับแนวคิดและทฤษฎีการพัฒนาชุมชน คำว่า “พัฒนา” (Development) ได้มีการนำมาใช้ครั้งแรกในยุคของการปฏิวัติทางอุตสาหกรรมที่ประเทศอังกฤษ หลังจากนั้น ได้ถูกนำไปใช้อย่างกว้างขวางในประเทศต่าง ๆ การพัฒนาความหมายทั่วไปคือ การทำให้เจริญหรือก้าวหน้าทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากสภาพหนึ่งไปสู่อีกสภาพหนึ่งที่ดีกว่าเดิมอย่างเป็นระบบ พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2546 ให้ความหมายคำว่า “พัฒนา” คือ การทำให้เจริญ การพัฒนาชุมชนมีความแตกต่างกันทั้งด้านแนวคิดบนพื้นฐานความเชื่อ หลักการ วิธีการต่าง ๆ โดยที่การพัฒนาชุมชนมีลักษณะเป็นทั้งศาสตร์และศิลป์

ความหมายของ “ความสำเร็จของชุมชน” มีลักษณะที่แตกต่างกันตามบริบทและสภาพแวดล้อม เช่น ความสำเร็จของชุมชนทางด้านระบบการบริหารจัดการที่มีประสิทธิภาพ การมีเครือข่าย ภาวะผู้นำ การมีส่วนร่วมภายในชุมชน จิตสำนึกภายในชุมชน หรือศักยภาพการพึ่งตนเองของชุมชน หรือการสร้างอาชีพและรายได้ (Christoffel, V.,2007) โอท็อปนวัตวิถี หมายถึง การเปลี่ยนมุมมองจากการที่ชุมชนโอท็อปผลิตสินค้าออกไปจำหน่ายมาเป็นเชิญชวนให้ผู้ซื้อเดินทางเข้ามาในพื้นที่ เพื่อเลือกซื้อสินค้าของชุมชน ฟานักอยู่ในชุมชน ได้เรียนรู้วิถีชีวิตของชุมชน สัมผัสบรรยากาศเกี่ยวกับวัฒนธรรม ประวัติความเป็นมาที่มีชื่อเสียงในอดีต ทำให้ผู้เข้ามาเยือนเกิดความประทับใจและเป็นแรงดึงดูดใจให้กับนักท่องเที่ยวได้กลับมาอีก (Rebecca, A.,2012) ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (Key success factors) หมายถึง ปัจจัยที่สำคัญยิ่งต่อการบรรลุความสำเร็จตามวิสัยทัศน์ของชุมชนเป็นแนวทางที่เป็นรูปธรรมยึดโครงสร้างการบริหารจัดการใน

ชุมชน การปฏิบัติงานในทุกระดับให้มุ่งไปในทิศทางเดียวกัน (Danise, H. ,2010) เพื่อให้สมาชิกในชุมชนตระหนักและเข้าใจแนวทางปฏิบัติเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ที่กำหนด ปัจจัยแห่งความสำเร็จไม่จำเป็นต้องวัดผลได้ แต่จะทำหน้าที่ชี้แนะต่อเป้าหมายหลักขององค์กร (สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน, สวัสดิการสำนักงาน ก.พ., 2555) ปัจจัยแห่งความสำเร็จกำหนดจากวิสัยทัศน์ โดยใช้เกณฑ์ต่อไปนี้ 1) ให้ความสำคัญที่ผลผลิตและผลลัพธ์ ไม่เน้นปัจจัยนำเข้าหรือกระบวนการ 2) มีความเชื่อมโยงกับวิสัยทัศน์ พันธกิจ หรือวัตถุประสงค์ มุ่งเน้นเฉพาะงานที่สำคัญ 3) มีความหมายเฉพาะเจาะจงสามารถเข้าใจงานได้ชัดเจน ไม่คลุมเครือ และสามารถสื่อความหมายได้อย่างเดียวกัน เพื่อสมาชิกทุกคนสามารถเข้าใจตรงกับสิ่งที่มุ่งหวังและวิธีการบรรลุเป้าหมายนั้น 4) ผู้บริหารให้การยอมรับว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญส่งผลต่อการบรรลุสำเร็จตามวิสัยทัศน์ และ 5) สามารถควบคุมผลให้เกิดขึ้นได้ในทางปฏิบัติ

สำหรับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีในที่นี้ หมายถึง สิ่งที่ทำให้ชุมชนโอท็อปจังหวัดสุพรรณบุรีสามารถดำเนินงานจนประสบความสำเร็จ มีปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบ 7 ประการ ได้แก่ ประการแรก ความสามารถพึ่งพาตนเองของชุมชน ประการที่สอง การบริหารงานมีประสิทธิภาพ ประการที่สาม ใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด ประการที่สี่ เน้นคุณภาพสินค้า/บริการที่หลากหลาย ประการที่ห้า

การสนับสนุนจากภาครัฐ ประการที่หก ความสามารถของผู้นำชุมชน และประการที่เจ็ด สร้างรายได้ให้กับชุมชน เป็นอาชีพเสริม

สำหรับตัวแปรร่วม ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรม ได้จากการทบทวนแนวคิด และทฤษฎีที่มีความถี่หรือตัวเลือกร่วมมากที่สุดเลือกได้จำนวน 7 ปัจจัย จากจำนวน 15 ปัจจัย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ตัวแปรร่วมปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรม จังหวัดสุพรรณบุรี จากการทบทวนแนวคิดและทฤษฎี

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรม	ภคชนก นลรัตน์ (2563)	โอบปรก ก้องภพรัตน์ (2563)	วัลลภ วรณโอสถ (2564)	นพพร จันทนาชู และคณะ (2560)	จิระพงษ์ เรืองกัน และคณะ (2563)	นงลักษณ์ จักร และคณะ (2558)	กมลศักดิ์ วงศ์ศรีแก้ว และคณะ (2559)	วรรณธรรม กาญจนสุวรรณ (2553)	รพีภัฏ สุขสมเกษม (1559)	พรธิรา สมบัติพิบูลย์ (2563)	รวม
1. ความสามารถพึ่งพาตนเองของชุมชน	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	8
2. ใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด	✓	✓			✓	✓	✓	✓			6
3. ความมีอัตลักษณ์ของชุมชน	✓	✓					✓	✓			4
4. ความสามารถของผู้นำชุมชน	✓				✓	✓	✓		✓	✓	6
5. การสนับสนุนจากภาครัฐ	✓	✓				✓	✓	✓	✓	✓	7
6. การบริหารงานมีประสิทธิภาพ		✓			✓	✓	✓	✓		✓	6
7. การจัดโครงสร้างบริหารที่ชัดเจน	✓						✓		✓	✓	4
8. สามารถสร้างความรู้/นวัตกรรม/สร้างมูลค่าเพิ่ม (3)	✓			✓		✓		✓			4
9. การมีวิสัยทัศน์ของผู้นำชุมชน		✓			✓		✓				3
10. ทักษะการสื่อสาร	✓				✓		✓				3
11. ความสามารถทางการตลาด	✓	✓			✓	✓					4
12. เน้นคุณภาพสินค้า/บริการที่หลากหลาย	✓	✓	✓		✓			✓		✓	6
13. สร้างอาชีพของชุมชนโอท็อปให้เป็นอาชีพเสริม	✓	✓			✓	✓	✓			✓	6
14. ความสามารถในการสร้างเครือข่าย		✓		✓			✓	✓			4
15. การแลกเปลี่ยนความรู้ของสมาชิก	✓			✓	✓			✓			4

ที่มา: ผู้วิจัยได้จากการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดชุมชนโอท็อปนวัตกรรม เริ่มมาจากกรอบแนวคิดแผนยุทธศาสตร์ของประเทศไทยระยะเวลา 20 ปี (พ.ศ. 2561-2580) มุ่งเน้นการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันในภาคอุตสาหกรรมการผลิตและบริการ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างยั่งยืน ประชาชนมีคุณภาพชีวิต และมีรายได้ที่ดีขึ้น (กรมการพัฒนาชุมชน, 2562) สอดรับกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน และพันธกิจของกระทรวงมหาดไทยข้อ 4 เสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนและเศรษฐกิจฐานราก สร้างการมีส่วนร่วมของทุกภาคส่วนภายใต้หลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง (สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน, 2560) กรมการพัฒนาชุมชนได้ดำเนินโครงการชุมชนโอท็อปนวัตกรรม มีวัตถุประสงค์สำคัญเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจฐานรากให้เกิดรายได้กับชุมชน ยกกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน กระตุ้นเศรษฐกิจจะสังคมให้เกิดความเข้มแข็ง เชื่อมโยงเส้นทางการท่องเที่ยวให้มีความโดดเด่น ความพร้อมบนอัตลักษณ์ของชุมชนท่องเที่ยว สร้างและพัฒนาบุคลากร เป้าหมายคือ ประชาชนได้รับการพัฒนาอาชีพ

มีรายได้เพิ่มขึ้น ยกย่องเศรษฐกิจฐานราก (กรมพัฒนาชุมชน, 2563) ชุมชนโอท็อปนวัตกรรมวิสาหกิจมีการพัฒนาต่อยอดจากการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยอาศัยทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ในท้องถิ่น (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2562)

โครงการชุมชนโอท็อปนวัตกรรมวิสาหกิจ จังหวัดสุพรรณบุรี ดำเนินงานภายใต้แผนงานยุทธศาสตร์ ส่งเสริมเศรษฐกิจและพัฒนาศักยภาพชุมชน โดยมีชุมชนโอท็อปนวัตกรรมวิสาหกิจในพื้นที่ 10 อำเภอ 42 หมู่บ้าน จัดโครงการพัฒนาและปรับปรุงแหล่งท่องเที่ยว ตามแผนบูรณาการส่งเสริมการพัฒนาจังหวัด และนำเสนอผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยว “นวัตกรรมวิสาหกิจชุมชนสุพรรณบุรี” เพื่อสร้างรายได้และเงินทุนหมุนเวียนในระดับเศรษฐกิจฐานราก ประชาสัมพันธ์ศิลปวัฒนธรรม ประเพณีอันดีงามและของดีจังหวัดสุพรรณบุรี เพื่อส่งเสริมสินค้าท้องถิ่นและการท่องเที่ยวในจังหวัด อย่างไรก็ตาม เมื่อได้ดำเนินโครงการชุมชนโอท็อปนวัตกรรมวิสาหกิจไประยะหนึ่งแล้ว พบว่ามีหลายชุมชนที่ดำเนินการไม่ประสบผลสัมฤทธิ์ตามที่คาดการณ์ไว้ ชุมชนหลายแห่งที่ถูกปล่อยให้ทิ้งร้าง มีการดำเนินการที่ไม่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนในชุมชนจนทำให้การใช้งบประมาณที่ไม่เกิดประโยชน์ (ปิยกุล พวงแก้ว, 2562 อ้างถึงในประวิทย์ ภูพันธ์ตระกูล และคณะ, 2564)

แผนพัฒนาจังหวัดสุพรรณบุรี พ.ศ. 2561-2564 (ฉบับทบทวน) ระบุคำขวัญว่า “สุพรรณบุรีเป็นแหล่งผลิตสินค้าเกษตร และอาหารปลอดภัยชั้นนำ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ บ้านเมืองสะอาด ธรรมชาติสมบูรณ์ ศูนย์การศึกษา และการกีฬา ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดี” มีเป้าประสงค์สำคัญ คือ เพิ่มรายได้จากการท่องเที่ยว และการจำหน่ายผลิตภัณฑ์สินค้าท้องถิ่น เป้าหมายการพัฒนาได้กำหนดตัวชี้วัด/ค่าเป้าหมาย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 2 ดังนี้ ร้อยละของรายได้จากการท่องเที่ยว และบริการ จำนวนนักท่องเที่ยวเพิ่มขึ้น การเพิ่มขึ้นของมูลค่าจำหน่ายผลิตภัณฑ์ และร้อยละแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับการพัฒนาฟื้นฟู (สำนักงานจังหวัดสุพรรณบุรี, 2562) โดยได้รับรองการจัดประเภทชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปนวัตกรรมวิสาหกิจ ดังนี้ ชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปนวัตกรรมวิสาหกิจ ระดับ A จำนวน 1 ชุมชน ระดับ B จำนวน 10 ชุมชน ระดับ C จำนวน 20 ชุมชน และระดับ D จำนวน 13 ชุมชน (สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี, 2562)

กรอบแนวคิดวิจัย

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรมวิสาหกิจ จังหวัดสุพรรณบุรี

1. การพึ่งพาตนเองของชุมชน
2. สร้างระบบและกลไกที่ทำให้มีการบริหารจัดการชุมชนที่มีประสิทธิภาพ
3. ใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุดจากการสร้างมูลค่าเพิ่ม
4. เน้นคุณภาพในการให้บริการที่หลากหลายควบคู่กับการผลิตสินค้า
5. ภาครัฐควรให้ความสนับสนุนในด้านสาธารณูปโภคอย่างทั่วถึง
6. เสริมสร้างอาชีพของชุมชนโอท็อปให้เป็นอาชีพเสริมที่สามารถสร้างรายได้ให้กับสมาชิกอย่างต่อเนื่อง

แนวทางการพัฒนาสู่ความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรมวิสาหกิจจังหวัดสุพรรณบุรี

1. สร้างรูปแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)
2. มีระบบและกลไกในการตรวจสอบ ติดตาม และประเมิน (Evaluation)
3. ตอบสนองตรงตามความต้องการของลูกค้า (Satisfaction)
4. เน้นจุดเด่นหรือความสามารถพิเศษเฉพาะ (Talent)

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้การวิจัยนี้เป็นวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จากการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องกับการวิจัย การสังเกต และการประชุมกลุ่มย่อย โดยใช้เทคนิคการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Method) ในการเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญและผู้เข้าร่วมโดยสมัครใจ รวมตัวอย่างจำนวน 70 คน ดังนี้

ผู้ให้ข้อมูลสำคัญจำนวน 45 คน ประกอบด้วย

1. ตัวแทนส่วนราชการและเอกชนจาก 8 หน่วยงาน จำนวน 15 คน
2. หัวหน้าชุมชนโอท็อปที่สำคัญ 2 คน
3. ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง 3 คน
4. ตัวแทนกลุ่มสมาชิกโอท็อปที่เข้าร่วมประชุมจำนวน 25 คน

ผู้บริโภคลิ้นค้าโอท็อปจากจำนวน 5 ประเภท ประเภทละ 5 คน รวม 25 คน

ตารางที่ 2 จำแนกประเภทของโอท็อปนวัตวิถีตามเขตพื้นที่อำเภอในจังหวัดสุพรรณบุรี

	1. อาหาร	2. เครื่องดื่ม	3. ผ้าและเครื่องแต่งกาย	4. ของใช้ ของตกแต่ง ของที่ระลึก	5. สมุนไพรที่ไม่ใช่อาหาร	รวม
1. เมืองสุพรรณบุรี	23	1	2	20	4	50
2. ด่านช้าง	23	2	25	9	1	60
3. ศรีประจันต์	20	1	0	6	3	30
4. สามชุก	28	1	0	15	6	30
5. ดอนเจดีย์	0	0	0	8	2	10
6. หนองหญ้าไซ	10	6	7	19	8	50
7. สองพี่น้อง	5	0	4	11	0	20
8. เดิมบางนางบวช	22	2	12	4	0	40
9. อุทอง	19	3	8	8	2	40
10. บางปลาม้า	40	2	0	20	8	70
รวม (ประชากร)	190	18	58	120	34	420

การเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์ ในลักษณะเป็นแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structure) จำนวน 2 ชุด ชุดแรกเป็นแบบสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ประกอบด้วย ตัวแทนส่วนราชการและเอกชน หัวหน้าชุมชนโอท็อปที่สำคัญ ผู้เชี่ยวชาญ ตัวแทนกลุ่มสมาชิกโอท็อป ชุดที่สองเป็นการเก็บข้อมูลจากผู้บริโภคลิ้นค้าโอท็อปแต่ละประเภท เป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยเข้าไปร่วมกับกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการสัมภาษณ์เชิงลึกตัวอย่างแต่ละรายหรือกลุ่มระหว่างวันที่ 1-30 เมษายน พ.ศ. 2566 และมีการประชุมกลุ่มย่อยสมาชิกชุมชนโอท็อปแต่ละประเภทในวันที่ 19 เมษายน พ.ศ. 2566

ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และการประชุมกลุ่มย่อย นำข้อมูลมาวิเคราะห์เนื้อหา สรุปผลในลักษณะคำอธิบายเชิงบรรยาย และข้อมูลที่ได้จากการสังเกต เป็นแบบบันทึกผลสิ่งที่ได้จากการร่วมกิจกรรมการดำเนินงานของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีแต่ละกลุ่มและสังเกตพฤติกรรมผู้บริโภคในการเลือกซื้อสินค้าโอท็อป

ผลการวิจัย

สรุปผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้ วัตถุประสงค์ข้อที่ 1) จากการสัมภาษณ์และประชุมกลุ่มย่อยผู้ให้ข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับสภาพและการดำเนินงานของชุมชนโอท็อปนวัตวิถีจังหวัดสุพรรณบุรีพบว่า

ความสำเร็จของชุมชนส่วนใหญ่ขึ้นอยู่กับความร่วมมือของสมาชิก หากยังคงมีปัจจัยที่เป็นอุปสรรคบางประการต่อการก้าวสู่ความสำเร็จของชุมชน ในภาพรวมชุมชนโอท็อปนวัตกรรมถือว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง เนื่องจากชุมชนยังต้องพึ่งพาความช่วยเหลือจากภาครัฐโดยเฉพาะทางด้านเงินทุน ตลาดและเทคโนโลยี ชุมชนเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นก็จะแก้ไขด้วยความคิดเห็นของกลุ่ม อย่างไรก็ตาม ชุมชนต้องปรับตัวเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านองค์ความรู้ การพัฒนาบุคลากร คุณภาพของสินค้าและบริการ และการสร้างนวัตกรรม อีกทั้งปัจจุบันชุมชนยังประสบปัญหาการสืบทอดตัวแทนผู้นำชุมชนที่เป็นคนรุ่นใหม่ เนื่องจากให้ความสนใจน้อยโดยให้ความสำคัญกับงานประจำมากกว่า เป็นจุดที่ทำให้เห็นข้อที่ควรปรับปรุงโดยสร้างชุมชนโอท็อปนวัตกรรมให้เป็นอาชีพเสริมและปลูกฝังคนรุ่นใหม่ให้มีใจรักและเห็นความสำคัญของท้องถิ่นที่สามารถสร้างรายได้หลักในอนาคต ข้อมูลที่ได้จากผู้บริโภคสินค้าโอท็อปแต่ละประเภทโดยสรุปพบว่า ผลิตภัณฑ์สินค้าของชุมชนมีคุณภาพและมีอัตลักษณ์ที่เหมาะสม แต่ยังขาดความหลากหลายและการสร้างนวัตกรรมใหม่ และช่องทางการจำหน่ายสินค้ายังอยู่ในขอบเขตจำกัด วัตถุประสงค์ข้อที่ 2) ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรม จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมจำแนกออกเป็น 7 ปัจจัย ได้แก่ ประการแรก การพึ่งพาตนเองของชุมชน ประการที่สอง การบริหารงานมีประสิทธิภาพ ประการที่สาม ใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด ประการที่สี่ เน้นคุณภาพสินค้า/บริการที่หลากหลาย ประการที่ห้า การสนับสนุนจากภาครัฐ ประการที่หก ความสามารถของผู้นำชุมชน และประการสุดท้าย สร้างรายได้ให้กับชุมชนเป็นอาชีพเสริม และวัตถุประสงค์ข้อที่ 3) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และการประชุมกลุ่มย่อย ตัวแทนส่วนราชการและเอกชน หัวหน้าชุมชนโอท็อป ผู้เชี่ยวชาญ ตัวแทนสมาชิกโอท็อป และผู้บริโภคสินค้าโอท็อปนวัตกรรมแต่ละประเภท ได้แนวทางการพัฒนาสู่ความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรมจังหวัดสุพรรณบุรี ที่เหมาะสมสรุปเป็นอักษรย่อคำว่า “BEST” ดังนี้

1. สร้างรูปแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice) สำหรับชุมชนที่มีความพร้อมในด้านต่าง ๆ เช่น ภาวะผู้นำ กระบวนการมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา การพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้ก้าวสู่ระดับสากล
2. มีระบบและกลไกในการตรวจสอบ ติดตาม และประเมิน (Evaluation) เพื่อศึกษาจุดอ่อนและอุปสรรคสำหรับนำมาพัฒนาปรับปรุงแก้ไขอย่างต่อเนื่อง
3. ตอบสนองตรงตามความต้องการของลูกค้า (Satisfaction) เป็นผลผลิตสินค้าหรือให้บริการลูกค้าเฉพาะกลุ่ม (Niche) ชุมชนจะต้องสำรวจความต้องการของลูกค้าที่เข้ามาซื้อสินค้าหรือใช้บริการในพื้นที่และในแต่ละครั้งว่ามีความนิยมชมชอบหรือเหตุผลของลูกค้าว่ามีความประทับใจในสิ่งใด สำหรับเป็นแนวทางในการสร้างกลยุทธ์ให้กลับมาซื้อสินค้าหรือใช้บริการซ้ำ และก่อให้เกิดการบอกต่อสำหรับลูกค้ารายอื่น
4. เน้นจุดเด่นหรือความสามารถพิเศษเฉพาะ (Talent) โดยพยายามสร้างจุดเด่นหรือความสามารถพิเศษของแต่ละพื้นที่หลีกเลี่ยงความซ้ำซ้อนกับพื้นที่หรืออำเภออื่นเพื่อไม่ให้เกิดการแข่งขันกันเอง เช่น เน้นเรื่องที่พัก อาหาร สินค้า ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมนิยมประเพณี ไม่ควรจะสร้างให้มีจุดเด่นในทุก ๆ ด้าน

ตารางที่ 1 แนวทางการพัฒนาสู่ความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรม และการนำไปปฏิบัติ

แนวทาง	การนำไปปฏิบัติ
1. สร้างรูปแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practice)	1.1 การสร้างภาวะผู้นำของชุมชน โดยเฉพาะผู้นำชุมชนรุ่นใหม่ 1.2 เสริมสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชน และการทำงานเป็นทีม 1.3 ร่วมการแก้ไขปัญหาและตัดสินใจในนามของกลุ่ม 1.4 สร้างศักยภาพของชุมชนเพื่อยกระดับคุณภาพด้านผลผลิตและบริการ 1.5 นำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาประยุกต์ใช้กับชุมชน ทั้งในด้านการผลิต

แนวทาง	การนำไปปฏิบัติ
	การตลาด การส่งเสริมการขาย การจัดทำฐานข้อมูลสารสนเทศ
2. มีระบบและกลไกในการตรวจสอบติดตาม และประเมิน (Evaluation)	2.1 สร้างระบบการดำเนินงานของชุมชนที่โปร่งใส 2.2 มีการตรวจสอบ ติดตาม และประเมินผลความสำเร็จของชุมชน 2.3 การตรวจสอบคุณภาพสินค้าหรือการให้บริการเป็นระยะ 2.4 เน้นการมีส่วนร่วมของสมาชิกในการตรวจสอบ/ประเมินผลการทำงาน 2.5 มีการพัฒนาและปรับปรุงผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการอย่างต่อเนื่อง
3. ตอบสนองตรงตามความต้องการของลูกค้า (Satisfaction)	3.1 สำรวจความต้องการของลูกค้าอย่างสม่ำเสมอ 3.2 ส่งเสริมให้มีการขยายช่องทางการตลาดสมัยใหม่ผ่านสื่อดิจิทัล 3.3 วิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่อง 3.4 ผลิตภัณฑ์และบริการที่มีความหลากหลายตอบสนองลูกค้าแต่ละกลุ่ม 3.5 ศึกษาคู่แข่งในสินค้าประเภทเดียวกันเพื่อปรับใช้กลยุทธ์ที่เหมาะสม
4. เน้นจุดเด่นหรือความสามารถพิเศษเฉพาะ (Talent)	4.1 เน้นการสร้างมูลค่าเพิ่มในตัวสินค้าหรือการให้บริการ 4.2 เสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนให้โดดเด่นแตกต่างจากพื้นที่อื่น 4.3 สร้างนวัตกรรมใหม่ให้แตกต่างจากคู่แข่ง 4.4 เน้นประโยชน์หรือคุณค่าทางจิตใจที่ลูกค้าพึงพอใจเป็นสำคัญ 4.5 การสร้างแบรนด์เฉพาะให้ลูกค้าจดจำและพัฒนาสู่สากล

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่หนึ่ง คือ ทำให้ทราบถึงสภาพและการดำเนินงานของชุมชนโอท็อปนวัตกรรมจังหวัดสุพรรณบุรี ที่ว่าความสำเร็จของชุมชนส่วนใหญ่เกิดจากการมีส่วนร่วมและชุมชนมีความสามารถในการพึ่งพาตนเองได้ สอดคล้องกับ กฤษณา นิธิรัมย์ (2563) และโอบปริก ก้องภาณุรักษ์ (2563) วรรณธรรม กาญจนสุวรรณ (2553) ที่ว่าการที่ชุมชนจะมีความเข้มแข็งได้นั้นจะต้องร่วมกันคิด ร่วมทำจะทำให้มีศักยภาพในการแก้ปัญหาการดำเนินงานของชุมชนได้

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่สอง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตกรรม จังหวัดสุพรรณบุรี มีจำนวน 7 ปัจจัย ได้แก่ **ประการแรก** คือ ความสามารถพึ่งพาตนเองของชุมชน สอดคล้องกับการศึกษาของ มนชนก ยุพาตา (2561) ที่ศึกษาปัจจัยสู่ความสำเร็จของกลุ่มอาชีพชุมชนในแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดร้อยเอ็ด พบว่า การมีส่วนร่วมของสมาชิกในกลุ่มสิ่งสำคัญคือ การปฏิสัมพันธ์กันภายในกลุ่มจะทำให้กลุ่มสามารถประสบความสำเร็จ **ประการที่สอง** การบริหารงานมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับ ศิวตล อมาตยกุล (2565) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์โอท็อปเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของบ้านห้วยห้อม อำเภอแม่ลาน้อย จังหวัดแม่ฮ่องสอน และวรรณธรรม กาญจนสุวรรณ (2553) ที่ศึกษากระบวนการจัดการชุมชนเข้มแข็ง: รูปแบบ ปัจจัยและตัวชี้วัดสร้างระบบและกลไกที่ทำให้มีการบริหารจัดการชุมชนที่มีประสิทธิภาพ โดยพบว่าปัจจัยที่ทำให้ชุมชนประสบความสำเร็จเกิดจากการบริหารจัดการชุมชนอย่างมีประสิทธิภาพ มีการจัดกิจกรรมร่วมกันอย่างต่อเนื่อง **ประการที่สาม** ใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด สอดคล้องกับธัญญ์ วรรณ (2563) ที่ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเข้มแข็งของชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปนวัตกรรม ในจังหวัดนครราชสีมา พบว่า จุดแข็งของการพัฒนาชุมชนท่องเที่ยววิถีจะต้องนำศักยภาพของชุมชนที่เรียกว่า พุนาทางด้านปัญญามาใช้ให้เกิดมูลค่า และประยุกต์ให้กลุ่มลูกค้าได้สัมผัสกับความเป็นท้องถิ่น **ประการที่สี่** เน้นคุณภาพสินค้า/บริการที่หลากหลาย สอดคล้องกับ ศิวตล อมาตยกุล (2565) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ OTOP เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของบ้านห้วยห้อม อำเภอแม่ลาน้อย

จังหวัดแม่ฮ่องสอน ที่ว่า กระบวนการในการผลิตสินค้าในชุมชนนั้นจะต้องดำเนินการและคำนึงถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายมากขึ้น ผลิตภัณฑ์ที่แสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ที่มีความดึงดูดการท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ ผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาชาวบ้านสืบทอดต่อกันมา และสอดคล้องกับการศึกษาของ ประวิทย์ ภูพันธ์ตระกูล และคณะ (2564) เรื่อง กระบวนการกลยุทธ์การจัดการทางการตลาดของโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี จังหวัดสุพรรณบุรี โดยมีข้อเสนอแนะที่ว่า ชุมชนโอท็อปนวัตวิถียังมีข้อจำกัดในการนำเสนอผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของชุมชนท่องเที่ยว จึงควรที่จะมีการพัฒนาด้านผลิตภัณฑ์ของสินค้าให้มีความหลากหลายทั้งในด้านการพัฒนารูปแบบให้สวยงาม แปลกใหม่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน **ประการที่ห้า** การสนับสนุนจากภาครัฐ สอดคล้องกับ ธีรฐ วรรณ (2563) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความเข้มแข็งของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีในจังหวัดนครราชสีมาที่ว่า ภาครัฐควรสนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาจัดส่งบุคลากรให้กับชุมชนในการเป็นพี่เลี้ยงมีการติดตามการดำเนินงานและประเมินเป็นระยะจะต้องทำงานแบบบูรณาการ ขอความร่วมมือเอกชน ภาคประชาสังคมเข้ามามีบทบาทในการส่งเสริมการท่องเที่ยว ควรจัดสรรงบประมาณในการจัดกิจกรรมและส่งบุคลากรที่มีความสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชนท่องเที่ยว นวัตวิถี และสอดคล้องกับการศึกษาของกันตชา ศรีอยู่ย (2564) เรื่อง การศึกษากระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปนวัตวิถีบ้านต้นโพธิ์ จังหวัดปทุมธานี เพื่อการท่องเที่ยวที่ยั่งยืนที่ว่า ภาครัฐควรพัฒนาแหล่งท่องเที่ยวให้มีสิ่งอำนวยความสะดวกขั้นพื้นฐานเพื่อให้ชุมชนและนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามา เช่น ระบบไฟฟ้า ให้มีความทั่วถึง **แต่ไม่สอดคล้องกับการศึกษาของโอบปริก ก้องภาณุรักษ์ (2563)** เรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี อำเภอ คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี ที่ว่า หน่วยงานของภาครัฐควรสร้างบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะเพื่อให้เป็นที่ปรึกษาของชุมชนในระยะเริ่มแรก ทำหน้าที่เป็นพี่เลี้ยงให้กับชุมชน เป็นหน่วยงานกลางในการประสานงานรวมทั้งการแสวงหาภาคเอกชนเข้ามาเป็นภาคีเครือข่ายในการดำเนินงาน **ประการที่หก** ความสามารถของผู้นำชุมชน สอดคล้องกับการศึกษาของธีรฐ วรรณ (2563) เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความเข้มแข็งของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถีในจังหวัดนครราชสีมาที่พบว่า ผู้นำชุมชนเป็นบุคคลที่มีบทบาทอย่างยิ่งในการประสานขับเคลื่อนชุมชนโอท็อปนวัตวิถี เป็นแกนกลางการทำงานระหว่างเจ้าหน้าที่รัฐกับชาวบ้าน คอยสนับสนุนให้คำปรึกษาแก่สมาชิก ผู้นำจำเป็นต้องมี ใจกว้าง เข้าใจและเข้าถึงสมาชิกในชุมชน สามารถรับนโยบายจากภาครัฐมาดำเนินการให้เกิดประสิทธิภาพ มีความเสียสละและเห็นประโยชน์ส่วนรวมของชุมชนเป็นที่ตั้ง **ประการสุดท้าย** สร้างรายได้ให้กับชุมชนเป็นอาชีพเสริม สอดคล้องกับการศึกษาของ พรพรรณ เหมะพันธุ์ (2565) เรื่อง ความสำเร็จของชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปนวัตวิถี กระบวนการและความเป็นผู้ประกอบการเชิงสถาบัน ที่ว่า ความสำเร็จของชุมชน ภาครัฐควรพัฒนาศักยภาพโดยการเปิดโอกาสให้ผู้นำชุมชนท่องเที่ยวแต่ละชุมชนค้นหาและระบุทุนทางสังคมร่วมกันกับสมาชิกชุมชน เพื่อนำมาใช้เป็นต้นทุนในการพัฒนาภายใต้บริบทของชุมชนตนเอง สร้างกระบวนการจัดการทุนทางสังคมของชุมชนตนเองอย่างเป็นระบบ และสอดคล้องกับการศึกษาของโอบปริก ก้องภาณุรักษ์ (2563) เรื่อง ปัจจัยสู่ความสำเร็จโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี อำเภอกลองหลวง จังหวัดปทุมธานีที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ของชุมชนจะช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางสังคม โดยมีการกระจายรายได้และหมุนเวียนในชุมชน กระตุ้นเศรษฐกิจฐานรากอย่างแท้จริง รวมทั้งทำให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาในทุกกระบวนการ ช่วยให้ชุมชนเกิดความเข้มแข็งเป็นการสร้างเศรษฐกิจฐานรากอย่างยั่งยืน คนในชุมชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น มีรายได้เพิ่มขึ้น และมีความสุขในบ้านของตนเอง

ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่สาม แนวทางการพัฒนาสู่ความสำเร็จของชุมชนโอท็อปนวัตวิถี จังหวัดสุพรรณบุรีที่เหมาะสม ได้แก่ ประการแรก สร้างรูปแบบปฏิบัติที่เป็นเลิศ สำหรับชุมชนที่มีความพร้อมในด้านต่าง ๆ ประการที่สอง มีระบบและกลไกในการตรวจสอบ ติดตาม และประเมิน อย่างต่อเนื่อง เพื่อศึกษาจุดอ่อนและอุปสรรคสำหรับนำมาพัฒนาปรับปรุงแก้ไข ประการที่สาม ตอบสนองตรงตามความต้องการของลูกค้า สามารถผลิตสินค้าหรือให้บริการที่ตอบสนองความต้องการของลูกค้าเฉพาะกลุ่ม (Niche) ชุมชนจะต้อง

สำรวจความต้องการของลูกค้าที่เข้ามาซื้อสินค้าหรือใช้บริการในพื้นที่และในแต่ละครั้งว่ามีความนิยมหรือลูกค้าว่ามีความประทับใจในสิ่งใด สำหรับเป็นแนวทางในการสร้างกลยุทธ์ให้กลับมาซื้อสินค้าหรือใช้บริการซ้ำ และก่อให้เกิดการบอกต่อสำหรับลูกค้ารายอื่น และประการที่สี่ เน้นจุดเด่นหรือความสามารถพิเศษเฉพาะ โดยพยายามสร้างจุดเด่นหรือความสามารถพิเศษของแต่ละพื้นที่หลีกเลี่ยงความซ้ำซ้อนกับจุดเด่นของพื้นที่หรืออำเภออื่นเพื่อไม่ให้เกิดการแข่งขันกันเอง เช่น เน้นจุดเด่นเรื่องที่พัก อาหาร สินค้า ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมนิยมประเพณี ไม่ควรจะสร้างให้มีจุดเด่นในทุก ๆ ด้าน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. สามารถนำผลที่ได้ไปใช้ในการกำหนดรูปแบบการบริหารจัดการชุมชนโอท็อปที่มีประสิทธิภาพโดยเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชน โดยนำเทคนิคและวิธีการสมัยมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์ สร้างนวัตกรรมใหม่ และการขยายช่องทางการตลาดให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
2. ผลที่ได้จากการศึกษานำมาใช้เป็นแนวทางจัดให้มีการฝึกอบรมหรือหลักสูตรระยะสั้นให้กับสมาชิกชุมชนที่จะส่งผลต่อการพัฒนาศักยภาพให้สูงขึ้น เช่น หลักสูตรการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อดิจิทัล การสร้างแอปพลิเคชันที่สามารถดึงดูดให้นักท่องเที่ยวเข้ามาในพื้นที่มากขึ้น

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาในเชิงเปรียบเทียบความสำเร็จของชุมชนโอท็อปในรูปของรูปแบบการพัฒนาดังเดิมกับการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้ในการดำเนินงานเพื่อให้มีประสิทธิภาพ
2. จากผลการศึกษาปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการก้าวสู่ความสำเร็จของการดำเนินงานก็คือ ชุมชนยังประสบปัญหาการสืบทอดองค์ความรู้ให้กับคนรุ่นใหม่ที่เป็นทายาทของสมาชิกชุมชน เนื่องจากความสนใจของคนรุ่นใหม่มีน้อยเป็นจุดที่ทำให้เห็นข้อที่ควรมีการศึกษาวิจัยเทคนิคการปลูกฝังคนรุ่นใหม่ให้มีใจรักและเห็นความสำคัญของท้องถิ่นที่สามารถเป็นอาชีพเสริมและสร้างรายได้ในอนาคต

References

- กมลศักดิ์ วงศ์ศรีแก้ว และคณะ. (2559). การพัฒนาชุมชนเข้มแข็ง: กรณีศึกษาชุมชนพูนบำเพ็ญ เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร. *วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต*, 5(1), 46-57.
- กรมการพัฒนาชุมชน. (2563). *การส่งเสริมสัมมนาชี้พหุชุมชนสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: กระทรวงมหาดไทย.
- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2562). *วัฒนธรรมคุณค่าสู่มูลค่า*. http://www.culture.go.th/culture_th/ewt_news.php?nid
- กฤษฎณา นิลศรีมี. (2563). *แนวทางการสร้างการรับรู้คุณค่าการท่องเที่ยว OTOP นวัตกรรม จังหวัดกาญจนบุรี* (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- กันตชา ศรีอยู่ย. (2564). *การศึกษากระบวนการการมีส่วนร่วมของชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปบ้านต้นโพธิ์ จังหวัดปทุมธานี เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิระพงษ์ เรืองกุล และคณะ. (2563). *สมรรถนะผู้นำกลุ่มท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของกลุ่มชนชนท่องเที่ยวที่ประสบความสำเร็จในไทย*. *วารสารวิชาการการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ*, 16(2), 43-70.

- ธณัฐ วรวัฒน์. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความเข้มแข็งของชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี ในจังหวัดนครราชสีมา. (ปริญญารัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นงลักษณ์ จิ๋ว และคณะ. (2558). การถอดบทเรียนความสำเร็จ การเป็นชุมชนต้นแบบด้านเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อนำมาพัฒนาชุมชน บ้านวังน้ำแดง หมู่ที่ 5 ตำบลท่ามะเขือ อำเภอคลองขลุง จังหวัดกำแพงเพชร. คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- นพพร จันทรนาชู. (2560). รูปแบบและเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในจังหวัดกาญจนบุรี. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 15(1), 51-64.
- วัลลภ วรรณโอสธ. (2564). รูปแบบการจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชน OTOP นวัตวิถีเพื่อการพัฒนาชุมชนอย่างยั่งยืน. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประวิทย์ ภูพันธ์ตระกูล และคณะ. (2564). กระบวนการกลยุทธ์การจัดการทางการตลาดของโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี จังหวัดสุพรรณบุรี. รายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 10 ประจำปีพ.ศ. 2564 “Reshaping Thailand Tourism and Service through New Paradigm”, 403-412. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.
- พรธีรา สมบัติพิบูลย์. (2563). คุณลักษณะของชุมชนเข้มแข็งในสถานการณ์โควิด-19 กรณีศึกษา ชุมชน ม.3 ตำบลบางบัวทอง อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี. (วิทยานิพนธ์รัฐประศาสนศาสตรมหาบัณฑิต) กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- พรพรรณ เหมะพันธุ์. (2565). ความสำเร็จของชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปนวัตวิถี กระบวนการและความเป็นผู้ประกอบการเชิงสถาบัน. วารสารการพัฒนาชุมชนและคุณภาพชีวิต. 10 (1), 22-34.
- มูลนิธิสืมาซิป. (2565). “ต้นแบบสืมาซิป” มูลนิธิสืมาซิป ในงานมอบรางวัลต้นแบบสืมาซิปครั้งที่ 8 ประจำปี 2565. <https://www.dailynews.co.th/news/1725048/>
- รพีภัทร์ สุขสมเกษม. (2559). ปัจจัยที่มีผลต่อการส่งเสริมความเข้มแข็งของชุมชน กรณีศึกษาชุมชนในเขตเทศบาลนครปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี. (วิทยานิพนธ์ปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต). คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญพัฒนา.
- วรรณธรรม กาญจนสุวรรณ. (2553). กระบวนการจัดการชุมชนเข้มแข็ง: รูปแบบ ปัจจัย และตัวชี้วัด. วารสารรัฐประศาสนศาสตร์, 8(2), 119-158.
- ศิวดล อมาตยกุล. (2565). การพัฒนาเครือข่ายผู้ประกอบการผลิตภัณฑ์ OTOP เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของบ้านห้วยห้อม อำเภอแม่ลาน้อย จังหวัดแม่ฮ่องสอน. [วิทยานิพนธ์ปริญญาพุทธศาสตรมหาบัณฑิต]. บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- สำนักงานจังหวัดสุพรรณบุรี. (2562). แผนพัฒนาจังหวัดสุพรรณบุรี (2561-2564). สุพรรณบุรี: สำนักงานจังหวัดสุพรรณบุรี.
- สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดสุพรรณบุรี. (2562). สรุปผลการดำเนินงานการพัฒนาผลิตภัณฑ์โอท็อปตามโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี จังหวัดสุพรรณบุรี. เอกสารรายงานประจำเดือน กันยายน 2562. กรุงเทพฯ: กรมการพัฒนาชุมชน.
- สำนักส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่นและวิสาหกิจชุมชน. (2560). โครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP). กรุงเทพฯ: กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย.
- สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน. (2555). คู่มือการประเมินศักยภาพวิสาหกิจชุมชน. <http://www.nan.doae.go.th/scanbook122554/v0255.2.pdf>

โอบปริก ก้องภาณุรักษ์. (2563). ปัจจัยสู่ความสำเร็จโครงการชุมชนท่องเที่ยว OTOP นวัตวิถี อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี. [วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต]. คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Christoffel, V. (2007). *The Effectiveness of Community Participation in Planning and Urban Developments*. [Master's Thesis, Massey University Palmerston]. North New Zealand.

Danise, H. (2010). *Community Participation in Local Decision-making in Protected Areas: The Case of the New Forest National Park, Hampshire, England*. [Doctoral Dissertation, Bournemouth University]. England.

Rebecca, A. (2012). An Analysis of the Conditions for Success of Community-Based Tourism Enterprises. Scientific Research, ICRT Occasional Paper. *Journal of Geoscience and Environment Protection*. 8(12), 1-52.

Received: September 16, 2023

Revised: October 11, 2023

Accepted: October 18, 2023

ระบบจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สำหรับการศึกษาในศตวรรษที่ 21

สาธิตา ภูนาพลอย*

ศิริลักษณ์ พึ่งรอด**

นราศักดิ์ ภูนาพลอย*

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ**

satiya.ph@ssru.ac.th

sirilukp@kmutnb.ac.th

narasak.ph@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอถึงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning นำมาใช้ในการศึกษาไทยในศตวรรษที่ 21 ให้ผู้สอนและผู้เรียนมีการทำกิจกรรมในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และเป็นการจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยเทคนิคหรือเครื่องมือที่ผู้สอนกำหนดที่ใช้สำหรับการจัดการเรียนรู้ อีกทั้งผู้สอนจึงต้องมีการคิดค้นสื่อวัตกรรมการที่มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพที่ดีได้ ผู้สอนจะต้องมีการศึกษาระบบที่จะมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับกิจกรรมและเนื้อหาวิชาที่เพิ่มความน่าสนใจของผู้เรียน ควรนำเทคโนโลยี และสื่อเข้ามาช่วยในการสนับสนุน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีการโต้ตอบผู้สอน เกิดการปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: ระบบการจัดการเรียนรู้, Active Learning, การศึกษาในศตวรรษที่ 21

บทความประเภท: บทความวิจัย

Thai language ability for using social media of undergraduate students

สาธิตา ภูนาพลอย*

ศิริลักษณ์ พึ่งรอด**

นราศักดิ์ ภูนาพลอย*

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ**

satiya.ph@ssru.ac.th

sirilukp@kmutnb.ac.th

narasak.ph@ssru.ac.th

ABSTRACT

This article presents the Active Learning teaching model applied to Thai education in the 21st century, allowing teachers and students to engage in more classroom activities. By focusing on students as important and it is a learning arrangement for students to actually practice. with the techniques or tools used by the instructor that are used for organizing learning in addition, teachers must develop quality innovative media. and has good efficiency Teachers must study the system that will be used in teaching and learning. to be consistent with the activities and course content that increases the interest of students Should bring technology and the media came to help support Make students participate in class There is teacher interaction. There is more interaction in the classroom.

Keywords: Learning management system, Active Learning, education in the 21st century

Type of Article: Research Article

บทนำ

นวัตกรรมพลิกโฉม (Disruptive innovation) ที่เกิดจากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่สามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงอย่างมากในอนาคต โดยเฉพาะการเปลี่ยนแปลงของโลกเข้าสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) ที่เทคโนโลยีดิจิทัลถูกนำมาใช้ในหลายภาคส่วน ส่งผลให้วิถีการดำเนินชีวิตและการดำเนินกิจการทางเศรษฐกิจและสังคมแบบเดิมเปลี่ยนแปลงไป เช่น รูปแบบการดำเนินธุรกิจที่เกิดการเติบโตอย่างมากของเศรษฐกิจแพลตฟอร์ม และเศรษฐกิจแบ่งปัน รูปแบบการทำงานที่ทำงานที่ไหนก็ได้ผ่านระบบออนไลน์ และพฤติกรรมของผู้บริโภคที่มีความเป็นปัจเจกบุคคลมากขึ้น แต่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและนวัตกรรมพลิกโฉมที่มีอิทธิพลอย่างมาก ก็อาจนำไปสู่ปัญหาการขาดแคลนแรงงานทักษะสูงหรือเกิดความไม่สอดคล้องระหว่างทักษะแรงงานกับทักษะที่ต้องใช้ในการทำงานในอนาคต แต่ในขณะเดียวกันเทคโนโลยีอาจจะทดแทนแรงงานคนรูปแบบเดิม และเกิดความไม่เท่าเทียมในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยี ความเหลื่อมล้ำของศักยภาพในการแข่งขันของภาคธุรกิจ ตลอดจนความเสี่ยงจากภัยคุกคามทางไซเบอร์ (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2565)

ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่มีแนวโน้มที่เพิ่มสูงขึ้น ผู้สอนเป็นอีกบุคคลหนึ่งที่ต้องมีการพัฒนาตนเอง ปรับกระบวนการเรียนการสอน ปรับกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้เรียนที่มีการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์ (Active Learning) จึงเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ต้องอาศัยการมีส่วนร่วมของผู้สอน สื่อ ตลอดจนสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ที่เหมาะสมต่อผู้เรียน ซึ่งเกิดจากการนำการเรียนรู้แบบปฏิสัมพันธ์มาใช้จัดกระบวนการเรียนการสอน มีการโต้ตอบและให้แรงเสริมต่อการทำกิจกรรม ทั้งระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน และระหว่างผู้เรียนด้วยกัน อาทิเช่น คำถามกระตุ้นผ่าน Google การแสดงความคิดเห็น หรือ e-Learning ที่เป็นการทำกิจกรรมผ่านคอมพิวเตอร์เครือข่ายอินเทอร์เน็ต

จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านเทคโนโลยีจึงทำให้เกิดความท้าทายด้านการศึกษาศตวรรษที่ 21 ในการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ผู้สอนจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลก นั่นคือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ที่ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กมีความรู้ความสามารถและทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัด การเรียนการสอนตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่าง ๆ ซึ่ง สุริยาการ ยันอินทร์ (2562) ได้กล่าวถึง การจัดการศึกษาเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ เพื่อจะเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนได้รู้จักคิดแก้ปัญหา และร่วมมือทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไปตลอดชีวิต เพื่อให้ก้าวทันตามการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ได้หาความรู้ใหม่ ๆ รวมถึงประสบการณ์ความสามารถ มีทักษะที่จำเป็น เพื่อเตรียมความพร้อมในการทำงานในศตวรรษที่ 21 ที่มีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว

แนวคิดสำคัญของการจัดการเรียนรู้และทักษะในศตวรรษที่ 21 สามารถสรุปได้ว่า การศึกษาศตวรรษที่ 21 นั้น ย่อมมีความสำคัญและจำเป็นยิ่งต่อการดำรงชีวิต ช่วยให้คนได้เตรียมความพร้อมเพื่อรู้จักคิด เรียนรู้การทำงาน แก้ปัญหา สื่อสารและร่วมมือทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อรับมือในยุคของการเปลี่ยนแปลงที่มีความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้ผู้คนต้องไปเผชิญกับการเปลี่ยนแปลง โดยคนยุคใหม่นี้จะต้องมีทักษะที่สูงสำหรับการเรียนรู้และปรับตัวเพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงด้านรูปแบบเศรษฐกิจในการพึ่งพาอาศัยกันเพิ่มมากยิ่งขึ้น (พิสิฐ เทพไกรวัล, 2564)

สำหรับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (ค.ศ. 2001 - ค.ศ. 2100) จากการศึกษา แผนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นั้น มุ่งเน้นให้คนลดการเรียนรู้ทางด้านวิชาการแต่เพิ่มการพัฒนาทักษะต่างๆให้มากขึ้น ทั้งทักษะ

ในด้านการใช้ชีวิต ทักษะการคิด และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ซึ่งสอดคล้องกับความสัมพันธ์กับสมรรถนะสำคัญของผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน 2551 จำนวน 5 ด้าน ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร คือ ความรู้สึกและทักษะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม การเจรจาต่อรองเพื่อขจัดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ เลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยเหตุผลและความถูกต้อง คำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม
2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ ตลอดจนการมีวิจารณ์ญาณ และการคิดอย่างเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เข้ามาได้อย่างเหมาะสม เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ เพื่อป้องกันและแก้ไขปัญหา และสามารถตัดสินใจได้อย่างมีประสิทธิภาพ
4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม การสร้างความสัมพันธ์อันดี การจัดการปัญหาและความขัดแย้ง รวมถึงการปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม การรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น
5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

ดังนั้น การส่งเสริมให้ผู้เรียนจึงจำเป็นสำหรับการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากการเรียนรู้แบบฝังรู้มีส่วนประกอบสำคัญได้แก่ การมีวัสดุอุปกรณ์เครื่องมือ (Appealing Materials) ผู้เรียนมีโอกาสลงมือปฏิบัติ (Opportunities for Manipulation) ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเลือกกิจกรรมและกลวิธีการแก้ปัญหาด้วยตนเอง (Choices for Children) ผู้เรียนได้สื่อสารเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังทำกับผู้อื่นการเรียนรู้ที่กระตือรือร้นการประเมินการจัดห้องเรียนกำหนดการประจำวันปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา การจัดการเรียนการสอน ซึ่งการเรียนรู้แบบฝังรู้จะมีความยืดหยุ่นสูงสามารถปรับวิธีการใช้กิจกรรมและแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่งทำได้มากกว่าการสอนแบบบรรยายนั่นเอง

ความหมายของ Active Learning

Active Learning คือ กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ลงมือกระทำและได้ใช้กระบวนการคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เขาได้กระทำลงไป เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ภายใต้สมมติฐานพื้นฐาน 2 ประการคือ 1) การเรียนรู้เป็นความพยายามโดยธรรมชาติของมนุษย์ และ 2) แต่ละบุคคลมีแนวทางในการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน โดยผู้เรียนจะถูกเปลี่ยนบทบาทจากผู้รับความรู้ไปสู่การมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ (co-creators)

Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนอย่างหนึ่ง แปลตามตัวก็คือเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ หรือ การลงมือทำ ซึ่ง “ความรู้” ที่เกิดขึ้นก็เป็นความรู้ที่ได้จากประสบการณ์ กระบวนการในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องได้มีโอกาสลงมือกระทำมากกว่าการฟังอย่างเดียว ต้องจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้การเรียนรู้โดยการอ่าน, การเขียน, การโต้ตอบ และการวิเคราะห์ปัญหา อีกทั้งให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการคิดขั้นสูง ได้แก่ การวิเคราะห์, การสังเคราะห์ และการประเมินค่า กระบวนการเรียนรู้ Active Learning ทำให้ผู้เรียนสามารถรักษาผลการเรียนรู้ให้อยู่คงทนได้มากและนานกว่ากระบวนการเรียนรู้ Passive Learning เพราะกระบวนการเรียนรู้ Active Learning สอดคล้องกับการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับความจำ โดยสามารถเก็บ

และจำสิ่งที่ผู้เรียนเรียนรู้ได้อย่างมีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ กับเพื่อนร่วมชั้น ผู้สอน ห้องเรียน การเรียนรู้ได้ผ่านการปฏิบัติได้ สามารถอธิบายได้ดังนี้

กระบวนการเรียนรู้ Passive Learning

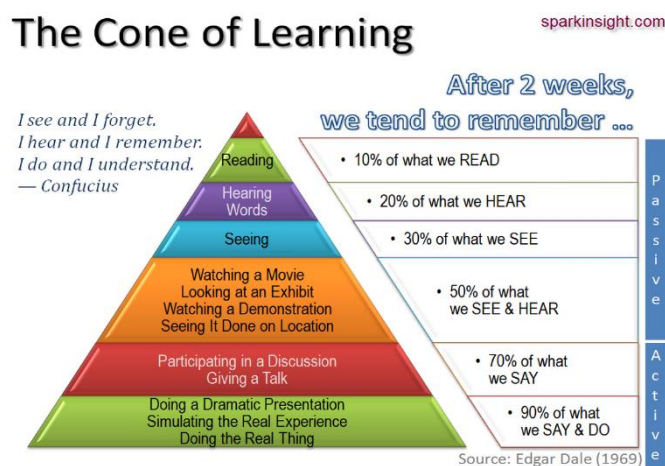
1. กระบวนการเรียนรู้โดยการอ่านท่องจำ ผู้เรียนจะจำได้ในสิ่งที่เรียนได้เพียง 10%
2. การเรียนรู้โดยการฟังบรรยายเพียงอย่างเดียว โดยที่ผู้เรียนไม่มีโอกาสได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมอื่นในขณะที่ผู้สอน สอนเมื่อเวลาผ่านไปผู้เรียนจะจำได้เพียง 20%
3. หากในการเรียนการสอนผู้เรียนมีโอกาสได้เห็นภาพประกอบด้วยก็จะทำให้ผลการเรียนรู้คงอยู่ได้ เพิ่มขึ้นเป็น 30%
4. กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้สอนจัดประสบการณ์ให้กับผู้เรียนเพิ่มขึ้น เช่น การให้ดูภาพยนตร์ การสาธิต จัดนิทรรศการให้ผู้เรียนได้ดู รวมทั้งการนำผู้เรียนไปทัศนศึกษาหรือดูงานก็ทำให้ผลการเรียนรู้เพิ่มขึ้น เป็น 50%

กระบวนการเรียนรู้ Active Learning

1. การให้ผู้เรียนมีบทบาทในการแสวงหาความรู้และเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วมจนเกิดความรู้ ความเข้าใจ นำไปประยุกต์ใช้ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ประเมินค่า หรือสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาตนเอง ได้เต็มความสามารถ รวมถึงจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เขาได้มีโอกาสร่วมอภิปรายให้มีโอกาสฝึกทักษะการสื่อสาร ทำให้ผลการเรียนเพิ่มขึ้น 70%

ระบบจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

ปัจจุบัน เรื่องของ Active Learning นับเป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงมากที่สุดในการศึกษาช่วยศตวรรษที่ 21 นี้ ด้วย เพราะเป็นแนวจัดการเรียนรู้จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และตอบสนองการพัฒนาของสังคมโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว โดย Active Learning หมายถึงกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจและเรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยผ่านการกระทำและร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนด้วยกัน ดังนี้



ภาพที่ 1 The Cone of Learning

1. การเรียนแบบปฏิสัมพันธ์ (Active Learning)

กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดการสร้างสรรคทางปัญญา (Constructivism) ที่เน้นกระบวนการเรียนรู้มากกว่าเนื้อหาวิชา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ หรือสร้างความรู้ให้เกิดขึ้น

ในตนเอง ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงผ่านสื่อหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีผู้สอนเป็นผู้แนะนำ กระตุ้น หรืออำนวยความสะดวก ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ขึ้น (Nilsook & Sriwongkol, 2009)

ลักษณะของการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นดังนี้

1. เป็นการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพทางสมอง ได้แก่ การคิด การแก้ปัญหา และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้
2. เป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้สูงสุด
3. ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้และจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง
4. ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนการสอนทั้งในด้านการสร้างองค์ความรู้ การสร้างปฏิสัมพันธ์ร่วมกัน ร่วมมือกันมากกว่าการแข่งขัน
5. ผู้เรียนเรียนรู้ความรับผิดชอบร่วมกัน การมีวินัยในการทำงาน และการแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบ
6. เป็นกระบวนการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนอ่าน พูด ฟัง คิดอย่างลุ่มลึก ผู้เรียนจะเป็นผู้จัดระบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง
7. เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทักษะการคิดขั้นสูง
8. เป็นกิจกรรมการที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนบูรณาการข้อมูลข่าวสาร หรือสารสนเทศ และหลักการความคิดรวบยอด
9. ผู้สอนจะเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเป็นผู้ปฏิบัติด้วยตนเอง
10. ความรู้จักประสบการณ์ การสร้างองค์ความรู้ และการสรุปบทวนของผู้เรียน

2. เทคนิคการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับผู้เรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ ได้เสนอรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี (สถาพร, 2558) ได้แก่

2.1 การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 3 - 5 นาที จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีก 5 นาที และนำเสนอความคิดเห็นจากข้อมูลที่ได้แลกเปลี่ยนกับเพื่อนต่อผู้เรียนทั้งหมดในชั้นเรียน

2.2 การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยผู้สอนจะคอยช่วยเหลือกรณีที่เกิดปัญหา

2.3 การเรียนรู้แบบร่วมมือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น ผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อกิจกรรม โดยให้ผู้เรียนจับกลุ่ม 5 - 10 คน ในการไปค้นคว้าข้อมูลนอกชั้นเรียน จัดทำเป็นชิ้นงานนำเสนอแก่ผู้สอน ซึ่งผู้สอนจะมีหน้าที่ให้คำปรึกษา เสนอแนะข้อคิดเห็น และให้ผู้เรียนนำไปปรับกับงานของตนเอง

2.4 การเรียนรู้แบบใช้เกม การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้ามามีบทบาทในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล ปัจจุบันนี้จะมีรูปแบบเกมที่น่าสนใจในการจัดการเรียนการสอนมากมาย อาทิเช่น Kahoot Plickers Mentimeter Polleverywhere Quiver e-Learning ฯลฯ

2.5 การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอสารคดี ประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ โฆษณา ประมาณ 10 - 30 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเห็นเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจใช้วิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียนสรุปใจความ หรือการร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม

2.6 การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว ผ่านระบบ e-Learning

2.7 การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน เช่น การจดบันทึกการรับประทานอาหารในแต่ละมื้อ หรือการจดบันทึกการใช้เวลาในชีวิตประจำวัน จากนั้นนำมาเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียนกับผู้สอน หรือผู้เรียนทั้งหมด

2.8 การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบแนวคิด โดยการใช้เส้นเป็นตัวเชื่อมโยงข้อมูลไปหาสิ่งต่าง ๆ อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม โดยผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดหัวข้อหรือผู้เรียนกำหนดข้อมูลเอง แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนทั้งหมด จากนั้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม

3. ระบบจัดการเรียนรู้ (Learning Management System)

ระบบสารสนเทศสำหรับการจัดการเรียนรู้ ประกอบด้วยเครื่องมืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้สอน ผู้เรียน และผู้ดูแลระบบ โดยที่ผู้สอนนำเนื้อหาและสื่อการสอนเข้าสู่ระบบตามรายวิชา ผู้เรียนเข้าถึงเนื้อหา กิจกรรมต่าง ๆ ได้โดยใช้คอมพิวเตอร์หรืออุปกรณ์พกพา มีการเก็บบันทึกข้อมูล กิจกรรมการเรียนรู้ของผู้เรียน ไว้บนระบบเพื่อผู้สอนสามารถนำไปวิเคราะห์ ติดตามและประเมินผลการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อดีของการใช้ระบบจัดการเรียนรู้ในการศึกษา คือ ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และทบทวนเนื้อหาได้อย่างเต็มที่ ผู้สอนสามารถนำไฟล์ข้อมูลเนื้อหาต่าง ๆ เข้าไปเก็บไว้ในระบบได้ง่าย และสามารถปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหาตามความเหมาะสมภายหลังได้ การควบคุมการนำเสนอบทเรียน แบบฝึกหัดและแบบทดสอบก็สามารถทำได้สะดวก (Nilsook, 2011) ผู้ใช้งานระบบจัดการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้ (Saraubon, 2015)

1. ผู้ดูแลระบบ ทำหน้าที่ติดตั้งระบบจัดการเรียนรู้ การตั้งค่าและกำหนดค่าเริ่มต้นของระบบให้เหมาะสมกับองค์กรหรือหน่วยงาน การตั้งค่ากำหนดสิทธิ์ให้กับผู้สอนและผู้เรียน การสำรองฐานข้อมูลระบบ การดูแลความมั่นคงของระบบและการปรับปรุงระบบให้อัปเดตทันสมัยกับระบบปฏิบัติการที่เปลี่ยนไป

2. ผู้สอน ทำหน้าที่เพิ่มเนื้อหาบทเรียนต่าง ๆ เข้าระบบ เช่น ข้อมูลรายวิชา วัตถุประสงค์ เอกสารประกอบการสอน เอกสารประกอบการบรรยาย หนังสือเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ใบงาน แบบฝึกหัด ข้อสอบ ประเมินผล วีดิโอทบทวนบทเรียน เพิ่มและแก้ไขรายชื่อนักศึกษา การตรวจประเมินให้คะแนน ตรวจสอบกิจกรรมผู้เรียน ตอบคำถามผู้เรียน ประชาสัมพันธ์ข่าวสาร

3. ผู้เรียน คือนักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชานั้น ๆ สามารถเข้ามาร่วมทำกิจกรรมศึกษาเนื้อหา การทำแบบฝึกหัด การทำข้อสอบประเมินผล การชมวีดิโอทบทวน การทำงานที่ได้รับมอบหมายจากผู้สอน และติดตามข่าวประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ ของรายวิชา

สรุปได้ว่า ระบบจัดการเรียนรู้ คือ ระบบการจัดการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์ หรือ ระบบการเรียนรู้ด้วยอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นซอฟต์แวร์ที่ทำหน้าที่บริหารจัดการเรียนการสอนผ่านเว็บ โดยที่ผู้สอนจะเป็นผู้นำเนื้อหาหรือกิจกรรมเข้าสู่ระบบและเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เข้ามาศึกษา ประกอบไปด้วยระบบย่อยต่าง ๆ ได้แก่ ระบบโครงสร้างพื้นฐาน ระบบบริหารจัดการรายวิชา ระบบจัดการเนื้อหาวิชา ระบบสื่อสาร ระบบการทดสอบและประเมิน ซึ่งระบบเหล่านี้จะอำนวยความสะดวกทางการเรียน การสอนให้แก่ผู้สอนและผู้เรียน โดยมีเครื่องมือประกอบประกอบในแต่ละระบบทำงานเชื่อมโยงซึ่งกันและกัน เช่น คลังข้อสอบ คลังข้อมูล กระดานสนทนา การกำหนดสิทธิ์ผู้ใช้งาน การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร เอกสารเผยแพร่ การบันทึกกิจกรรมของผู้เรียนไว้บนระบบเพื่อผู้สอนสามารถนำไปวิเคราะห์ ติดตาม และประเมินผลการเรียนการสอนในรายวิชา

การศึกษาในศตวรรษที่ 21

ภาคีเพื่อทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 หรือเครือข่ายองค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะแห่งการเรียนรู้ ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills) มีชื่อย่อว่า เครือข่าย P21 ขึ้นและเป็นที่ยอมรับ ในการสร้างทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Model for 21st Century Outcomes and Support Systems) อย่างกว้างขวาง เนื่องด้วยองค์ประกอบทั้งหมดในโมเดลหรือตัวแบบที่นำเสนอนี้ได้ผ่านการนิยามการพัฒนา และการตรวจสอบอย่างถี่ถ้วนจากผู้เชี่ยวชาญชั้นนำ นักวิชาการศึกษา นักธุรกิจ ผู้ปกครอง และสมาชิกของชุมชนซึ่งโมเดลนี้มีชื่อเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ตัวแบบประภาคาร (Rainbow Model)”

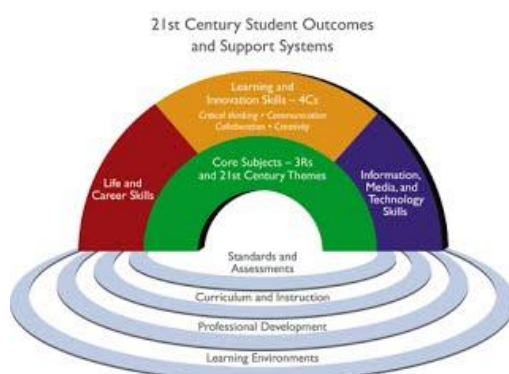
กรอบแนวคิดเพื่อเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Framework) เป็นกรอบแนวคิด ในการสร้างทักษะที่เน้นผลลัพธ์กับผู้เรียน (Student Outcomes) ในด้านสาระวิชาหลัก (Core Subject) และทักษะเพื่อดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 (21st Century Themes) ช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะหลากหลายด้าน รวมถึงมีระบบสนับสนุนการศึกษาของศตวรรษที่ 21 (21st Century Support Systems) ด้วย โดยกรอบแนวคิดแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ด้านผลลัพธ์ที่เกิดกับผู้เรียน (Student Outcomes)

แนวคิดสำคัญของการเรียนรู้ ประกอบด้วยภาษาอังกฤษ การอ่าน หรือศิลปะการใช้ภาษา เศรษฐศาสตร์ ภาษาสำคัญของโลก วิทยาศาสตร์ ศิลปะ ภูมิศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และการปกครอง และหน้าที่พลเมือง นำไปสู่การกำหนดเป็นกรอบแนวคิดและยุทธศาสตร์สำคัญต่อการจัดการเรียนรู้ในเนื้อหา เชิงสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ประกอบด้วย จิตสำนึกต่อโลก (Global Awareness) ความรู้พื้นฐานด้าน สุขภาพอนามัย (Health Literacy) และความรู้พื้นฐานด้านสิ่งแวดล้อม (Environmental Literacy) นอกจากนี้ ยังมีอีก 3 ทักษะที่มีความจำเป็นในการพัฒนาเยาวชนสำหรับศตวรรษที่ 21 ดังต่อไปนี้

1. ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ความสำคัญของทักษะนี้ คือ การเน้นอยู่ที่พื้นฐานแห่งการสร้างสรรค์ สามารถคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์ สามารถสื่อสารได้อย่างชัดเจนและถูกต้อง รวมทั้งสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

2. ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อและเทคโนโลยี (Information Media and Technology Skills) โดยจะต้องมีความรู้พื้นฐานด้านสารสนเทศ สามารถเข้าถึงและการประเมินสารสนเทศ และการจัดการสารสนเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความรู้พื้นฐานด้านสื่อ สามารถวิเคราะห์สื่อและผลิตสื่อได้อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงมีความรู้พื้นฐานด้านไอซีที สามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือเพื่อการวิจัย การประเมินและการสื่อสารทางสารสนเทศได้อย่างเหมาะสมและเป็นไปตามกรอบแห่งคุณธรรมจริยธรรม



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (21st Century Learning Framework) (P21, 2002)

3. ทักษะชีวิตและงานอาชีพ (Life and Career Skills) ประกอบด้วย ความยืดหยุ่น การปรับตัวในการทำงานและการเปลี่ยนแปลงในอนาคต มีความคิดริเริ่มและมีความเป็นผู้นำ สามารถปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ยอมรับในข้อแตกต่างทางวัฒนธรรมในสังคมเดียวกันและสังคมอื่น นำข้อแตกต่างเชิงสังคมและวัฒนธรรมสร้างสรรค์เป็นแนวคิดหรือนวัตกรรมใหม่ เรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตเพื่อมุ่งสู่ความสำเร็จตามที่ตนเองได้ตั้งเป้าหมายไว้

ส่วนที่ 2 ระบบสนับสนุนการศึกษาของศตวรรษที่ 21st (21 Century Support Systems)

ปัจจัยสนับสนุนที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดประสิทธิภาพสูงสุดทางการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย โครงสร้างพื้นฐานดังต่อไปนี้ (Khandee & Chirungsuan, 2015)

1. มาตรฐานและการวัดผล (Standards and Assessments) เน้นการพัฒนาทักษะ สร้างความรู้ความเข้าใจและเชี่ยวชาญที่เกิดกับผู้เรียน ผู้เรียนสามารถทำงาน ดำรงชีวิต และแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนการวัดผลจะเน้นการสร้างความสำเร็จในการประเมินผลเชิงคุณภาพ โดยการใช้แบบทดสอบมาตรฐานสำหรับการทดสอบย่อยและทดสอบรวมสำหรับการประเมินผลในชั้นเรียนเน้นการนำประโยชน์ของผลสะท้อนจากการปฏิบัติของผู้เรียนมาปรับปรุงแก้ไขงาน ใช้เทคโนโลยีเพื่อยกระดับการทดสอบวัดและประเมินผลให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด สร้างและพัฒนาระบบแฟ้มสะสมงาน ของผู้เรียนให้เป็นมาตรฐานและมีคุณภาพ

2. หลักสูตรและวิธีการสอน (Curriculum and Instruction) มุ่งเน้นเชิงสหวิทยาการของวิชาแกนหลัก สร้างโอกาสที่จะประยุกต์ทักษะเชิงบูรณาการข้ามสาระเนื้อหา และสร้างกระบวนการเรียนที่เน้นสมรรถนะเป็นฐาน สร้างนวัตกรรมและวิธีการเรียนรู้ในเชิงบูรณาการที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวเกื้อหนุน เรียนรู้แบบสืบค้น และวิธีการเรียนจากการใช้ปัญหาเป็นฐาน (Problem-Based Learning) เพื่อการสร้างทักษะขั้นสูงทางการคิดบูรณาการแหล่งเรียนรู้ (Learning Resources) จากชุมชนเข้ามาใช้เรียน

1. กระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การเรียนรู้ที่แท้จริงอยู่ในโลกจริง โดยการเรียนวิชาในห้องเรียนยังเป็นการเรียนแบบสมมติ “ดังนั้นครูเพื่อศิษย์จึงต้องออกแบบการเรียนรู้ให้ศิษย์” ได้เรียนในสภาพที่ใกล้เคียงชีวิตจริงที่สุด จากเน้นเรียนวิชาเพื่อได้ความรู้ ให้เลยไปสู่การพัฒนาทักษะที่สำคัญต่อชีวิตในยุคใหม่ ย้ำว่าการเรียนรู้ยุคใหม่ต้องเรียนให้เกิดทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ซึ่งหน้าที่ของครูเพื่อศิษย์จึงต้องเปลี่ยนจากเน้น “สอน” หรือสั่ง

สอนไปทำหน้าที่จุดประกายความสนใจใฝ่รู้ (inspire) แก่ศิษย์ ให้ศิษย์ได้เรียนจากการลงมือปฏิบัติ (learning by doing) และศิษย์ออกแบบทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 นี้ จากการลงมือปฏิบัติของตนเองเป็นทีมร่วมกับเพื่อนนักเรียน เน้นการออกแบบทักษะในการเรียนรู้ และค้นคว้าหาความรู้มากกว่าตัวความรู้ ครูเพื่อศิษย์ต้องเปลี่ยนแนวทางการทำงานจากทำโดดเดี่ยว คนเดียว เป็นทำงานและเรียนรู้จากการทำหน้าที่ครูเป็นทีม กระบวนการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มี 3 ลักษณะ คือ [4]

1.1 กระบวนการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติ เป็นแนวคิดหรือความเชื่อที่สนับสนุนให้คนเราปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองตามความสนใจ ตามความถนัดและศักยภาพ ด้วยการศึกษา ค้นคว้า ฝึกปฏิบัติ ฝึกทักษะจนถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง เพราะเชื่อว่าหากคนเราได้กระทำจะทำให้เกิดความเชื่อมั่นเป็นแรงจูงใจให้เกิดการเรียนรู้ ใฝ่เรียน ผู้เรียนจะสนุกสนานที่จะสืบค้นหาความรู้ต่อไป มีความสุขที่จะเรียน มีลักษณะดังนี้

1) การเรียนรู้ผ่านการทำงาน (Work-based Learning) การเรียนรู้แบบนี้เป็นการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมผู้เรียนให้เกิดพัฒนาการทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นการเรียนรู้เนื้อหาสาระ การฝึกปฏิบัติจริง ฝึกฝนทักษะทางสังคม ทักษะชีวิต ทักษะวิชาชีพการพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง โดยสถาบันการศึกษามักร่วมมือกับแหล่งงานในชุมชน รับผิดชอบการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน ตั้งแต่การกำหนดวัตถุประสงค์ การกำหนดเนื้อหา กิจกรรม และวิธีการประเมิน

2) การเรียนรู้ผ่านโครงงาน (Project-based Learning) การเรียนรู้ด้วยโครงงานเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญรูปแบบหนึ่ง ที่เป็นการให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในลักษณะของการศึกษา สืบค้น

ค้นคว้า ทดลอง ประดิษฐ์คิดค้น โดยครูเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้ให้ความรู้ (teacher) เป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) หรือผู้ให้คำแนะนำ (guide) ทำหน้าที่ออกแบบกระบวนการเรียนรู้ให้ผู้เรียนทำงานเป็นทีม กระตุ้น แนะนำ และให้คำปรึกษา เพื่อให้โครงการสำเร็จลุล่วง

3) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรม (Activity-based Learning) ในการยึดหลักการให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง “Child Centered” การเรียนโดยการปฏิบัติจริง Learning by Doing และปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาได้ การเรียนแบบ Learning by Doing นั้นใช้ “กิจกรรม Activity” เป็นหลักในการเรียนการสอน โดยการ “ปฏิบัติจริง Doing” ในเนื้อหาทุกขั้นตอนของการเรียนรู้ เป็นการเรียนรู้ด้วยตนเอง ทุกคนในกลุ่มเป็นผู้ปฏิบัติ คุณครูเป็นพี่เลี้ยงและเทรนเนอร์ แต่กิจกรรมที่นำมาใช้นี้ต้องมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ เนื้อหานั้นๆ มีจุดมุ่งหมาย สนุก และน่าสนใจ ไม่ซ้ำซากจนก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ดังนั้น ผู้สอนจึงเป็น “นักออกแบบกิจกรรม Activity Designer” มืออาชีพ ที่สามารถ “มองเห็นภาพกิจกรรม” ได้ทันที

4) การเรียนรู้ผ่านการแก้ปัญหา (Problem-based Learning) เป็นรูปแบบการเรียนอีกรูปแบบหนึ่งที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และรู้จักการทำงานร่วมกันเป็นทีมของผู้เรียน โดยผู้สอนมีส่วนร่วมน้อยแต่ก็ทำทนายผู้สอนมากที่สุด กระบวนการการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน จะจัดผู้เรียนเป็นกลุ่มย่อย ขนาดประมาณ 8 -10 คน โดยมีครูหรือผู้สอนประจำกลุ่ม 1 คน ทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ (Facilitator)

5) การเรียนรู้ผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือวิธีวิจัย (Research-based Learning) การเรียนรู้ที่เน้นการวิจัยถือว่าเป็นหัวใจของบัณฑิตศึกษา เพราะเป็นการเรียนที่เน้นการแสวงหาความรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนโดยตรง เป็นการพัฒนากระบวนการแสวงหาความรู้ และการทดสอบความสามารถทางการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน

2. กระบวนการเรียนรู้ผ่านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์

เพราะการสื่อสารเป็นกระบวนการส่งหรือถ่ายทอดเรื่องราว ข่าวสาร ข้อมูล ความรู้ เหตุการณ์ต่าง ๆ จากผู้สอนยังไปผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย ดังนี้

2.1 การฝึกทักษะในการฟังอย่างลึกซึ้ง (Deep Listening) โดยใช้เทคนิค สุนทริยสนทนา (Dialogue) เป็นการฝึกทักษะการฟังอย่างลึกซึ้งทำให้รู้จักตนเองมากขึ้น ฝึกการเป็นผู้ฟังที่ดี ฟังผู้อื่นพูดอย่างตั้งใจ ฟังให้มาก พูดให้น้อยลง ไม่พูดแทรกขณะอีกฝ่ายกำลังพูด ทำให้ฟังและได้ยินมากขึ้น เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สามารถนำมาปรับใช้ในการทำงานหรือการดำรงชีวิตได้เป็นอย่างดี

2.2 การฝึกทักษะการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ โดยใช้เทคนิค Communities of Practice หรือ CoP ซึ่งเป็นการดึงความรู้ที่อยู่ในตัวบุคคลออกมา เพื่อแลกเปลี่ยนและทำให้เกิดการเรียนรู้

2.3 การฝึกทักษะการทำงานเป็นทีม, เรียนรู้แบบกลุ่ม ปฏิบัติงานกลุ่ม เป็นวิธีสอนที่ครอบคลุมหมายให้นักเรียนทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ร่วมมือกันศึกษาค้นคว้าหาวิธีการแก้ปัญหาหรือปฏิบัติกิจกรรมตามความสามารถ ความถนัด หรือความสนใจ เป็นการฝึกให้นักเรียนทำงานร่วมกันตามวิธีแห่งประชาธิปไตย

2.4 การฝึกทักษะการใช้เทคโนโลยีการสื่อสาร ใช้เทคโนโลยีเพื่อวิจัย จัดระบบ ประเมิน และสื่อสารสารสนเทศ

3. การเรียนรู้แบบขั้นบันได (IS)

กระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลตามที่คาดหวังนั้น มีมากมาย หลายวิธี กระบวนการจัดการเรียนรู้แบบขั้นบันได 5 ขั้นก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่น่าสนใจ ที่สามารถนำไปปรับใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามบริบทและธรรมชาติของวิชา โดยเฉพาะการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้น L1 การตั้งประเด็นคำถาม/สมมติฐาน (Learning to Question) เป็นการฝึกให้ผู้เรียนรู้จักคิด สังเกต ตั้งข้อสงสัยตั้งคำถามอย่างมีเหตุผลและสร้างสรรค์

ขั้น L2 การสืบค้นความรู้จากแหล่งเรียนรู้และสารสนเทศ (Learning to Search) เป็นการฝึกแสวงหาความรู้ ข้อมูล และสารสนเทศ จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย เช่น ห้องสมุด อินเทอร์เน็ตหรือจากการปฏิบัติทดลอง เป็นต้น

ขั้น L3 การสรุปองค์ความรู้ (Learning to Construct) เป็นการฝึกนำความรู้และสารสนเทศหรือข้อมูลที่ได้จากการอธิบาย การทดลอง มาคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสรุปเป็นองค์ความรู้

ขั้น L4 การสื่อสารและการนำเสนออย่างมีประสิทธิภาพ (Learning to Communicate) เป็นการฝึกให้ความรู้ที่ได้มานำเสนอและสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพให้เกิดความเข้าใจ

ขั้น L5 การบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Learning to Serve) เป็นการนำความรู้สู่การปฏิบัติ ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีความรู้ในบริบทรอบตัวและบริบทโลกตามภาวะที่เหมาะสม โดยจะนำองค์ความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์

สรุปผล

ระบบการเรียนการสอนแบบ Active Learning เป็นระบบการจัดการเรียนการสอนแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน โดยผู้สอนต้องออกแบบกิจกรรมในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักศึกษามีส่วนร่วม มีการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ จึงจำเป็นต้องอาศัยทักษะการเรียนรู้สร้างสรรค์และการทำงานเป็นกลุ่ม เป็นทักษะที่ใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยทักษะการเรียนรู้จะต้องสามารถนำไปใช้ในชั้นเรียนได้

เครื่องมือที่นำมาใช้คือ ระบบจัดการเรียนรู้ หรือที่เรียกว่า ระบบ LMS นำมาใช้ในการบริหารจัดการในรูปแบบ e-Learning ซึ่งสามารถจัดการคลังข้อสอบ คลังแบบฝึกหัด กระดานสนทนาถาม - ตอบ การประชาสัมพันธ์ข่าวสาร การวัดวิเคราะห์และประเมินผลการเรียน มีการกำหนดสิทธิ์ผู้ใช้งาน ใช้รูปแบบการทำกิจกรรมผ่าน Web-Based Instruction ผู้เรียนจะเข้าไปทบทวนเนื้อหาตอนไหนก็ได้ ได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ โดยผู้สอนอาจกำหนดให้เข้าถึงแบบฝึกหัดได้แค่ 1 ครั้ง หรือเข้าถึงได้มากกว่า 1 ครั้ง สามารถที่จะกำหนดฟังก์ชันได้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้นอกชั้นเรียน หรือการนำมาเป็นส่วนช่วยในการทำกิจกรรมในชั้นเรียน กำหนดให้ผู้เรียนทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นแบบถามตอบ ตัวเลือก จัดคู่ ถูกผิด โดยมีผู้สอนเป็นผู้กำหนดและควบคุม จากนั้นผู้สอนจะเข้ามาตรวจสอบสถิติการเข้าทำกิจกรรม เช่น จำนวนผู้เรียนที่เข้าทำกิจกรรม กราฟช่วงคะแนนของแบบฝึกหัดนั้น ๆ ซึ่งในการทำกิจกรรมรูปแบบเช่นนี้ ถือเป็นการเรียนแบบมีปฏิสัมพันธ์ ผู้เรียนได้ลงมือทำ มีส่วนร่วมในชั้นเรียน ทำให้ผู้เรียนสนุกกับการเรียนในชั้นไม่เกิดความน่าเบื่อหน่าย มีการ Active ร่วมกันกับเพื่อน และผู้สอนที่อยู่ในชั้นเรียน หรือจะใช้รูปแบบกิจกรรมในการจัดกลุ่มทำกิจกรรมผ่านระบบ e-Learning เพื่อระดมสมอง ช่วยกันคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ก็จะทำให้การทำงานเป็นทีม ผู้เรียนสามารถแสดงความคิดเห็นได้เต็มที่ โดยที่ไม่ต้องเรียนในชั้นเต็ม 3 ชั่วโมง โดยกิจกรรมจะสอดแทรกเนื้อหาของรายวิชาที่เรียนในบทนั้น ๆ ถือเป็นการทบทวนเนื้อหาได้เช่นกัน

ในการนี้ผู้สอนจึงต้องมีการคิดค้นสื่อนวัตกรรมที่มีคุณภาพ และมีประสิทธิภาพที่ดีได้ ผู้สอนจะต้องมีการศึกษาระบบที่จะมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้สอดคล้องกับกิจกรรมและเนื้อหาวิชาที่เพิ่มที่น่าสนใจของผู้เรียน ควรนำเทคโนโลยี และสื่อเข้ามาช่วยในการสนับสนุน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน มีการโต้ตอบผู้สอน เกิดการปฏิสัมพันธ์ในชั้นเรียนมากยิ่งขึ้น

References

- Pradhanikun, S. (2015). Quality of Students Derived From Active Learning Process. *Educational management and innovation journal*. Vol. 6 (2), 1-13.
- Saraubon, K. (2015). *Interactive Learning Management System Using Crystal-based Instruction On Mobile Augmented Book to Enhance Analytical Thinking*. Doctor of Philosophy, King Mongkut's University of Technology North Bangkok.
- Nilsook, P. & Sriwongkol, T. (2009). *A Model for the Development of e-Learning by the Role Model Teachers of the office of Vocational Education Commission, Thailand*. Bangkok, Thailand.
- Nilsook, P. (2011). Educational information technology. Krunghthep Mahanakorn: Textbook Production Center , King Mongkut's University of Technology North Bangkok.
- Khandee, W. & Chirungsuwan, N. Educational Reform for Skills Development in the 21st Century. *Academic Articles of Development of Technical Education*, Vol. 27 (93), January-March 2015.
- Yan-in, S. (2019). *Guidelines for school Development Toward a Learning Organization of Educational Management in the 21 st Century of Schools under the Secondary Education Service Area Office 7*. Master of Education in Educational Administration, Sukhothai Thammathirat Open University.
- Thepkraiwin, P. (2021). The Teacher's Role with Instruction in the 21st Century. *College of Asian Scholar Journal*. Vol. 11 (4), 10-22.
- IGNITE THAILAND BOOK. (2021, September 22) [Online]. The role of learners in the 21st century that you must have. Retrieved December 3, 2023 . from <https://www.ignitethailand.org/content/7357/ignite>
- Policy and strategy framework for higher education, science, research and innovation 2023-2027. (2022). Ministry of Higher Education, Science, Research and innovation. pang 1

จริยธรรม

การตีพิมพ์วารสารนวัตกรรมการเรียนรู้และการศึกษาทั่วไป

หน้าที่และความรับผิดชอบของบรรณาธิการ

บรรณาธิการควรจะต้องรับผิดชอบต่อทุกสิ่งที่มีการตีพิมพ์เผยแพร่ในวารสารในความรับผิดชอบของตนเอง กล่าวคือ:

1. ดำเนินการให้ตรงตามความประสงค์ของผู้อ่านและผู้นิพนธ์
2. ปรับปรุงวารสารอย่างสม่ำเสมอ
3. รับรองคุณภาพของงานวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์
4. สนับสนุนเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น
5. คงไว้ซึ่งความถูกต้องของผลงานทางวิชาการ
6. ปกป้องมาตรฐานของทรัพย์สินทางปัญญาจากความต้องการทางธุรกิจ
7. เต็มใจที่จะแก้ไขข้อผิดพลาดการตีพิมพ์ การทำให้เกิดความกระจ่าง การถอด-ถอนบทความ และการขออภัย หากจำเป็น

หน้าที่ของบรรณาธิการต่อผู้อ่าน

- ควรแจ้งให้ผู้อ่านทราบเกี่ยวกับผู้ให้ทุนสนับสนุนงานวิจัยและบทบาทของผู้ให้ทุนวิจัยในการทำวิจัยนั้นๆ

หน้าที่ของบรรณาธิการต่อผู้นิพนธ์

- บรรณาธิการควรดำเนินการทุกอย่างเพื่อให้มั่นใจในคุณภาพของบทความที่ตีพิมพ์ เพื่อรับรองคุณภาพของงานวิจัยที่ตีพิมพ์ และตระหนักว่าวารสาร และแต่ละส่วนของวารสาร มีวัตถุประสงค์และมาตรฐานที่ต่างกัน
- การตัดสินใจของบรรณาธิการต่อการยอมรับหรือปฏิเสธบทความวิจัยเพื่อการตีพิมพ์ ควรขึ้นอยู่กับความสำคัญ ความใหม่ และความชัดเจนของบทความวิจัย ตลอดจนความเกี่ยวข้องกับขอบเขตของวารสาร
- ควรมีการชี้แจงหรือให้ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการตรวจสอบประเมินบทความ (peer review) นอกจากนี้บรรณาธิการควรมีความพร้อมในการชี้แจงความเบี่ยงเบนต่างๆ จากกระบวนการตรวจสอบที่ได้รับรู้ไว้
- วารสารควรมีช่องทางให้ผู้นิพนธ์อุทธรณ์ได้หากผู้นิพนธ์มีความคิดเห็นแตกต่างจากการตัดสินใจของบรรณาธิการ
- บรรณาธิการควรจัดพิมพ์คำแนะนำแก่ผู้นิพนธ์ในทุกประเด็นที่บรรณาธิการคาดหวัง ในทุกเรื่องที่คุณนิพนธ์ควรรับทราบ และควรมีการปรับปรุงคำแนะนำให้ทันสมัยอยู่เสมอ พร้อมทั้งควรมีการอ้างอิงหรือการเชื่อมโยงกับระเบียบดังกล่าวนี้ด้วย
- บรรณาธิการไม่ควรเปลี่ยนแปลงการตัดสินใจในการตอบรับบทความที่ถูกปฏิเสธการตีพิมพ์ไปแล้ว ยกเว้นมีปัญหาร้ายแรงเกิดขึ้นในระหว่างการส่งบทความมารับการพิจารณา
- บรรณาธิการใหม่ไม่ควรกลับคำตัดสินใจมาตีพิมพ์บทความที่บรรณาธิการคนก่อนตอบปฏิเสธไปแล้ว ยกเว้นมีการพิสูจน์ถึงปัญหาร้ายแรงที่เกิดขึ้น

หน้าที่ของบรรณาธิการต่อผู้ประเมินบทความ

- บรรณาธิการควรจัดพิมพ์คำแนะนำแก่ผู้ประเมินบทความในทุกประเด็นที่บรรณาธิการคาดหวัง และควรมีการปรับปรุงคำแนะนำให้ทันสมัยอยู่เสมอ พร้อมทั้งควรมีการอ้างอิงหรือการเชื่อมโยงกับระเบียบดังกล่าวนี้ด้วย
- บรรณาธิการควรมีระบบที่ปกป้องข้อมูลส่วนตัวของผู้ประเมินบทความ ยกเว้นวารสารนั้นมีการประเมินบทความแบบเปิดที่ได้แจ้งให้ผู้นิพนธ์และผู้ประเมินรับทราบล่วงหน้าแล้ว

กระบวนการพิจารณาประเมินบทความ

- บรรณาธิการควรมีระบบที่ทำให้มั่นใจได้ว่าบทความที่ส่งเข้ามายังวารสาร จะได้รับการปกปิดเป็นความลับในระหว่างขั้นตอนการพิจารณาประเมินการร้องเรียน
- บรรณาธิการควรดำเนินการตามขั้นตอนที่ปรากฏในผังการทำงานที่กำหนดโดยคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์
- บรรณาธิการควรมีการตอบกลับคำร้องเรียนในทันที และควรแสดงให้ผู้ร้องเรียนมั่นใจได้ว่าสามารถร้องเรียนได้อีกหากยังไม่พอใจ ซึ่งกลไกดังกล่าวนี้ควรปรากฏชัดเจนในวารสาร และควรรวมข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการส่งเรื่องที่ยังไม่ได้รับการแก้ไขไปให้คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์

การสนับสนุนการอภิปราย

- ควรมีการเปิดเผยคำวิจารณ์บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในวารสาร ยกเว้นบรรณาธิการจะมีเหตุผลอื่นที่ดีเพียงพอในการไม่เปิดเผยคำวิจารณ์นั้น
- ควรเปิดโอกาสให้ผู้นิพนธ์บทความที่มีคนอื่นวิจารณ์ให้สามารถชี้แจงตอบกลับได้ นอกจากนี้การศึกษาวิจัยที่มีผลขัดแย้งกับบทความวิจัยที่ลงตีพิมพ์ไปแล้ว ก็ควรได้รับโอกาสนี้เช่นกัน
- การศึกษาวิจัยที่มีการรายงานผลการวิจัยในด้านลบก็ควรรวมไว้ในบทความด้วย ไม่ควรตัดส่วนนี้ออกไป

สนับสนุนความถูกต้องทางวิชาการ

- บรรณาธิการควรทำให้เกิดความมั่นใจว่ารายละเอียดทุกส่วนในบทความวิจัยที่มีการตีพิมพ์ในวารสารต้องเป็นไปตามหลักจริยธรรมสากลที่ได้รับการยอมรับ
- บรรณาธิการควรหาหลักฐานเพื่อให้มั่นใจว่างานวิจัยทุกชิ้นที่จะตีพิมพ์นั้นได้รับการอนุมัติและเห็นชอบโดยคณะกรรมการที่มีอำนาจ (เช่น คณะกรรมการทางจริยธรรมด้านงานวิจัย คณะกรรมการพิจารณาบทความวิจัยของสถาบัน เป็นต้น) อย่างไรก็ตามบรรณาธิการควรระลึกไว้เสมอว่าการพิจารณาอนุมัตินั้นไม่ได้เป็นการรับประกันว่างานวิจัยนั้นถูกต้องตามหลักจริยธรรมเสมอไป

การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล

- บรรณาธิการควรปกป้องข้อมูลส่วนบุคคลให้เป็นความลับ (เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างคนไข้และแพทย์ เป็นต้น) ดังนั้นบรรณาธิการจึงต้องมีหนังสือยินยอมเป็นลายลักษณ์อักษรจากคนไข้ หากชื่อ หรือ รูปของคนไข้ปรากฏในรายงานหรือบทความ อย่างไรก็ตามบรรณาธิการสามารถตีพิมพ์บทความได้โดยไม่ต้องมีเอกสารยินยอมหากบทความนั้นมีความสำคัญต่อสุขภาพของคนทั่วไป (หรือมีความสำคัญในบางเรื่อง) หรือมีความยากลำบากในการได้มาซึ่งเอกสารยินยอม และบุคคลผู้นั้นไม่คัดค้านต่อการตีพิมพ์เผยแพร่ (จึงต้องมีการปฏิบัติตามเงื่อนไขสามประการดังกล่าว)

การติดตามความประพฤตินิชอบ

- บรรณาธิการมีหน้าที่ติดตามความประพฤติมิชอบในกรณีเกิดข้อสงสัย ซึ่งรวมถึงบทความวิจัยที่ได้รับการตีพิมพ์และยังไม่ได้รับการตีพิมพ์
- บรรณาธิการไม่ควรปฏิเสธบทความวิจัยที่อาจจะมีประเด็นมิชอบในทันทีทันใด บรรณาธิการมีหน้าที่ต้องติดตามบทความวิจัยที่ถูกกล่าวหาว่าประพฤติมิชอบเพื่อหาข้อเท็จจริง
- บรรณาธิการควรแสวงหาคำตอบจากบุคคลผู้ถูกกล่าวหา ก่อน แต่หากยังไม่พอใจต่อคำตอบที่ได้รับให้สอบถามหัวหน้าหรือคณะบุคคลที่เกี่ยวข้อง (ซึ่งในบางครั้งอาจเป็นหน่วยงานที่ออกกฎระเบียบ) เพื่อตรวจสอบข้อเท็จจริง
- บรรณาธิการควรดำเนินการตามที่กำหนดไว้ในผังการทำงานของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์เมื่อความจำเป็นต้องใช้
- บรรณาธิการควรพยายามทำให้เกิดความมั่นใจว่าได้มีการดำเนินการตรวจสอบข้อเท็จจริงอย่างถูกต้องด้วยหลักเหตุและผล แต่หากไม่ได้ดำเนินการดังกล่าว บรรณาธิการควรชวนขวยหาทางแก้ไขปัญหาลงถึงแม้ว่าจะเป็นเรื่องที่ยากแต่ก็เป็นภาระหน้าที่ที่สำคัญ

การรับรองความถูกต้องของผลงานทางวิชาการ

- เมื่อมีการรับรู้ว่ามีบทความไม่ถูกต้องเกิดขึ้นกับบทความวิชาการที่ตีพิมพ์ไปแล้ว รวมถึงมีประโยชน์นำไปสู่ความเข้าใจผิด หรือเป็นรายงานที่บิดเบือนข้อเท็จจริง บรรณาธิการต้องแก้ไขทันทีและด้วยความชัดเจน
- หากปรากฏการประพฤติทุจริตภายหลังการดำเนินการตรวจสอบแล้ว บรรณาธิการต้องดำเนินการเพิกถอนบทความนั้นด้วยความชัดเจนที่จะสามารถพิสูจน์ได้ ทั้งนี้การเพิกถอนนี้ต้องให้ผู้อ่านและระบบฐานข้อมูลอื่นๆทราบด้วย

ความสัมพันธ์กับเจ้าของวารสารและสำนักพิมพ์

- ความสัมพันธ์ของบรรณาธิการต่อสำนักพิมพ์และเจ้าของวารสารมักมีความซับซ้อน อย่างไรก็ตามควรมีพื้นฐานอยู่บนความเป็นอิสระของบรรณาธิการ และแม้ว่าสภาพความเป็นจริงทางเศรษฐกิจและการเมืองของวารสารจะเป็นเช่นไร บรรณาธิการควรพิจารณาตัดสินใจเกี่ยวกับการรับบทความเพื่อตีพิมพ์โดยยึดคุณภาพและความเหมาะสมกับผู้อ่านมากกว่าผลตอบแทนทางการเงินหรือการเมือง

ประเด็นพิจารณาที่เกี่ยวข้องในเชิงพาณิชย์

- บรรณาธิการควรประกาศนโยบายในด้านการโฆษณาที่เน้นเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับเนื้อหาสาระของวารสาร และในการตีพิมพ์ส่วนเสริมหรือเพิ่มเติมใดๆ ของวารสาร
- บรรณาธิการต้องไม่ตีพิมพ์การโฆษณาที่อาจทำให้เกิดความเข้าใจผิด และต้องยินดีที่จะตีพิมพ์คำวิจารณ์ต่างๆ ทั้งนี้ให้ยึดถือเกณฑ์เดียวกันกับการพิจารณาส่วนต่างๆ ของวารสาร
- ในการนำบทความเดิมมาพิมพ์ใหม่นั้น ต้องให้คงลักษณะเดิมทุกประการยกเว้นหากจะมีการเพิ่มเติมส่วนที่แก้ไข

ผลประโยชน์ทับซ้อน

- บรรณาธิการควรมีระบบในการจัดการผลประโยชน์ทับซ้อน(การขัดกันด้านผลประโยชน์)ของบรรณาธิการเองรวมทั้งของเจ้าหน้าที่วารสาร ผู้นิพนธ์ ผู้ประเมินบทความ และสมาชิกกองบรรณาธิการ

กระบวนการจัดการกับข้อร้องเรียนที่มีต่อบรรณาธิการที่มีการส่งมาให้คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์

- ข้อร้องเรียนของ ผู้นิพนธ์ ผู้อ่าน ผู้ประเมิน บรรณาธิการหรือสำนักพิมพ์วารสารอาจมีการส่งมาให้คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ พิจารณา อย่างไรก็ตามข้อร้องเรียนต่างๆจะส่งมาได้ต่อเมื่อ บรรณาธิการ/วารสารที่เป็นปัญหาเป็นสมาชิกของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์
- ในการร้องเรียนบรรณาธิการวารสารนั้น ต้องร้องเรียนเป็นลายลักษณ์อักษรไปที่บรรณาธิการโดยตรงก่อนในขั้นตอนแรกควรทำการร้องเรียนอย่างเป็นลายลักษณ์อักษรต่อบรรณาธิการวารสารโดยตรงหากข้อร้องเรียนไม่ได้รับการแก้ไขเป็นที่น่าพอใจ ก็สามารถยื่นข้อร้องเรียนนั้นต่อคณะกรรมการต้นสังกัดของบรรณาธิการหรือผู้ตรวจการหน่วยงานใดๆ (ถ้ามี)
- ข้อร้องเรียนที่ผ่านขั้นตอนการร้องเรียนต่อวารสารเท่านั้นจึงจะสามารถส่งต่อมาให้คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ได้ ทั้งนี้ให้แนบเอกสารที่เกี่ยวข้องทุกอย่างมาด้วย
- คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์จะรับข้อร้องเรียนภายใน 6 เดือนหลังจากวารสารได้พิจารณาข้อร้องเรียนเรียบร้อยแล้ว ทั้งนี้คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์อาจพิจารณานอกระยะเวลาดังกล่าวนี้นับกรณีพิเศษได้
- คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์จะไม่พิจารณาการร้องเรียนเกี่ยวกับเนื้อหาของการตัดสินใจตีพิมพ์บทความของบรรณาธิการ (แต่จะพิจารณากระบวนการ) หรือข้อวิจารณ์เกี่ยวกับเนื้อหาในบทความบรรณาธิการ
- คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์จะไม่พิจารณาเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้าการเผยแพร่เอกสารมาตรฐานทางจริยธรรมนี้

เมื่อการร้องเรียนมีการส่งต่อมาให้คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์:

1. ผู้ร้องเรียนยื่นข้อร้องเรียนต่อเจ้าหน้าที่ของคณะกรรมการ
2. เจ้าหน้าที่ของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ตรวจสอบเพื่อยืนยันข้อร้องเรียนตามประเด็นต่อไปนี้:
 - a. เป็นข้อร้องเรียนต่อสมาชิกในคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์
 - b. เป็นข้อร้องเรียนที่อยู่ในขอบเขตการทำงานของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์
 - c. เป็นข้อร้องเรียนที่ไม่ได้รับการแก้ไขภายหลังส่งให้วารสารพิจารณาตามกระบวนการ
 - d. เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายหลังวันที่ระเบียบนี้มีผลบังคับใช้ (วันที่ 1 มกราคม พ.ศ. 2548)
3. ผู้ร้องเรียนต้องส่งเอกสารหลักฐานทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง รวมถึงเอกสารหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการร้องเรียนต่อวารสาร ที่วารสารรับทราบข้อร้องเรียนนั้น เพื่อสร้างความมั่นใจให้กับประธานของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์
4. ประธานของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ทำการแจ้งให้บรรณาธิการของวารสารทราบถึงข้อร้องเรียนที่ส่งต่อมายังคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์
5. สถานการณ์ต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น:

บรรณาธิการไม่ให้ความร่วมมือ ในกรณีนี้ประธานของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์จะทำการแจ้งให้ผู้ร้องเรียนและเจ้าของวารสารรับทราบ

a. บรรณาธิการตอบข้อร้องเรียนโดยมีประเด็นดังนี้:

i. ประธานของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์และตัวแทน 1 คน ซึ่งได้รับการเสนอชื่อโดยสมาชิกในสภาคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ ร่วมกันพิจารณาตัดสินว่าวารสารได้จัดการข้อร้องเรียนจนเป็นที่น่าพอใจแล้ว และได้แจ้งข้อมูลต่อผู้ร้องเรียนและบรรณาธิการ

ii. ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์และตัวแทน 1 คน ซึ่งได้รับการเสนอชื่อโดยสมาชิกในสภาคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ ร่วมกันตัดสินว่ามีความจำเป็นที่ต้องตรวจสอบเพิ่มเติม และได้แจ้งข้อมูลต่อผู้ร้องเรียนและบรรณาธิการวารสาร และทำรายงานการดำเนินการดังกล่าวเสนอไปยังคณะกรรมการที่เกี่ยวข้องของสภาคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์

6. คณะอนุกรรมการที่พิจารณาตัดสินข้อร้องเรียนควรประกอบไปด้วย ประธาน 1 ท่านและสมาชิกของสภาคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์จำนวน 3 ท่านเป็นอย่างน้อย ซึ่งสมาชิกจำนวน 2 ท่านต้องไม่ใช่บรรณาธิการ และไม่มีสมาชิกของคณะอนุกรรมการท่านใดที่เป็นสมาชิกของสำนักพิมพ์ (หรือต้นสังกัด) เดียวกันกับบรรณาธิการผู้ถูกร้องเรียน

7. หากประธานดำรงตำแหน่งอยู่ในสำนักพิมพ์ (หรือต้นสังกัด) เดียวกันกับบรรณาธิการผู้ถูกร้องเรียน ประธานจะทำการแต่งตั้งรองประธานที่มีคุณสมบัติเหมาะสมมาดูแลเอกสารต่างๆแทน

8. เมื่อข้อร้องเรียนส่งมาถึงคณะอนุกรรมการ คณะอนุกรรมการอาจจะดำเนินการต่อไปนี้

เพิกถอนข้อร้องเรียน และแจ้งเหตุผลต่อผู้ร้องเรียนและบรรณาธิการ

a. ลงความเห็นว่าเป็นการฝ่าฝืนระเบียบที่กำหนด

เมื่อคณะอนุกรรมการลงความเห็นว่าเป็นการฝ่าฝืนระเบียบที่กำหนด ให้ทำรายงานเสนอต่อสภาคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์โดยอธิบายถึงลักษณะของการฝ่าฝืนและให้คำแนะนำว่าจะดำเนินการอย่างไร

9. สภาคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ทำการพิจารณารายงานดังกล่าว ซึ่งอาจมีการปรับเปลี่ยนข้อแนะนำได้ หลังจากนั้นจะทำการแจ้งให้ผู้ร้องเรียน บรรณาธิการ และเจ้าของสำนักพิมพ์ (วารสาร) รับทราบถึงข้อแนะนำ สุดท้ายซึ่งอาจมีดังนี้:

a. ให้บรรณาธิการทำการขอโทษต่อผู้ร้องเรียนตามข้อร้องเรียนที่ได้รับ

b. ให้บรรณาธิการทำการลงข้อความที่ได้รับจากคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ในวารสารของตน

c. ให้วารสารทำการปรับปรุงกระบวนการดำเนินการของวารสาร

d. ให้บรรณาธิการลาออกจากสมาชิกภาพของคณะกรรมการจริยธรรม ในช่วงระยะเวลาหนึ่ง หรือ

e. ให้บรรณาธิการดำเนินการใดๆ ตามที่คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์มีความเห็นว่ามีเหมาะสมต่อกรณีดังกล่าว

ขั้นตอนการอุทธรณ์

- ผู้ร้องเรียนสามารถอุทธรณ์ต่อข้อแนะนำของคณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์ได้ โดยสามารถร้องขอรายละเอียดของผู้ที่ต้องติดต่อได้ที่คณะกรรมการจริยธรรมการตีพิมพ์

โดย ศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (Thai Journal Citation Index Centre)



JOURNAL JILGE

General Education and
Innovative Electronic Learning
Suan Sunandha Rajabhat University



สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติม

สำนักวิชาการศึกษาทั่วไปและนวัตกรรมการเรียนรู้อิเล็กทรอนิกส์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

เลขที่ 1 ถนนอุโมงค์นอก แขวงดุสิต เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

โทรศัพท์ 02-160-1265 ต่อ 105 Website : <https://gen-ed.ssru.ac.th/home>