

การพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชน
เพื่อเสริมสร้างทักษะเทคโนโลยีสำหรับโรงเรียนขนาดเล็ก
ในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช*

DEVELOPING DIGITAL APPLICATIONS OF COMPETENCY ACTIVE LEARNING
INTEGRATED COMMUNITIES' IDENTITY TO ENHANCE TECHNOLOGY SKILLS
DEVELOPMENT OF SMALL SCHOOLS IN THE CONTEXT AREA OF
“KHAO PA NA LE”, NAKHONSITHAMMARAT PROVINCE

กรวรรณ สืบสม*, นพรัตน์ หมิพลัด

Korawan Suebsom*, Nopparat Meeplat

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช นครศรีธรรมราช ประเทศไทย

Faculty of Education, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University, Nakhon Si Thammarat, Thailand

*Corresponding author E-mail: Korawan_seu@nstru.ac.th

บทคัดย่อ

การพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกโดยบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อพัฒนาทักษะ
อนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในจังหวัดนครศรีธรรมราช มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาบริบทโรงเรียนขนาดเล็ก
และอัตลักษณ์ชุมชนในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช 2) พัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้
ฐานสมรรถนะเชิงรุกโดยบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนในบริบทพื้นที่ “เขา ป่านา เล” 3) เปรียบเทียบทักษะการใช้
เทคโนโลยีในการสืบค้นอัตลักษณ์ชุมชนก่อนเรียนและหลังเรียน 4) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้
แอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่
“เขา ป่า นา เล” กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 50 คน โดยเลือกแบบเจาะจงจาก
บริบทพื้นที่ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test ผลการวิจัยพบว่า 1) บริบทของ
โรงเรียนขนาดเล็กไม่มีความพร้อมด้านอุปกรณ์การเรียนรู้ ห้องเรียนไม่เอื้อต่อการจัดการเรียนรู้ ด้านสื่อการเรียนรู้
ล้าสมัยรวมถึงครูไม่ครบชั้นเรียนและไม่ตรงเอก 2) แอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ ที่ประกอบด้วย
เนื้อหาบทเรียนเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนมีความเหมาะสมกับการจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนขนาดเล็ก 3) ทักษะการใช้
เทคโนโลยีในการสืบค้นอัตลักษณ์ชุมชนของนักเรียนหลังเรียน ($\bar{X}$ = 8.23 S.D. = 1.55) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 4.52,
S.D. = 1.23) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้แอปพลิเคชันการเรียนรู้
ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .737 ($\bar{X}$ = 4.65,
S.D. = .737) คิดเป็นร้อยละ 64.47

คำสำคัญ: แอปพลิเคชัน, อัตลักษณ์ชุมชน, ทักษะการใช้เทคโนโลยี



Abstract

This research, "Development of a Competency-Based Active Learning Application Integrating Community Identity to Enhance Future Skills for Small Schools in Nakhon Si Thammarat Province," aims to: 1) Study the context of small schools and community identity in the "Mountain, Forest, Field, Sea" context of Nakhon Si Thammarat Province, 2) Develop a competency-based active learning application integrating community identity in the "Mountain, Forest, Field, Sea" context, 3) Compare students' technological skills in searching for community identity before and after learning, and 4) Study student satisfaction after using the competency-based active learning application. The research population consisted of students in small schools within the "Mountain, Forest, Field, Sea" context. The sample consisted of 50 fourth-grade students selected specifically from the area. The statistical methods used were mean, standard deviation, and t-test. The research findings showed that: 1) Small schools lacked adequate learning equipment, classrooms were not conducive to learning, learning materials were outdated, there was a shortage of teachers, and the teachers did not possess the necessary expertise., 2) The competency-based active learning application and learning materials, which included lesson content on community identity, were found to be suitable for teaching in small schools. 3) Students' post-test skills in using technology to search for community identity ($\bar{X} = 8.23$ S.D. = 1.55) were significantly higher than their pre-test skills ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 1.23) at the .05 statistical significance level. And 4) Students showed the highest level of satisfaction with the active competency-based learning application, with a mean of 4.65 and a standard deviation of 0.737 ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = .737) representing 64.47 percent satisfaction.

Keywords: Application, Community Unique, Technological Skills

บทนำ

รัฐบาลมีนโยบายปฏิรูปประเทศไทยเป็นประเทศที่มีความมั่นคง มั่งคั่งและยั่งยืนให้ประเทศก้าวสู่ยุคขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม โดยกำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พุทธศักราช 2560 - 2579) การพัฒนาประเทศตามนโยบายรัฐบาลจึงเป็นกลไกสำคัญที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาการศึกษาซึ่งต้องนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เข้าใจและเข้าถึงเทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนาคุณภาพการศึกษามีการปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนทุกระดับเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความถนัดของแต่ละบุคคลสำหรับการพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษามุ่งเน้นให้ครูมีทักษะความรู้ความชำนาญในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (สุปรียา ไตรระยะพันธ์ และรชฏ สุวรรณภู, 2565) ซึ่งหมายถึง ครูต้องมีความรู้ความสามารถในการใช้สื่อเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถสอนได้ทั้งแบบออนไลน์และออนไซต์ โดยสัชนากาญจน์ เรืองโรจน์ธนากุล และประทีป มากมิตร ได้กล่าวว่าการสอนแบบออนไลน์มีองค์ประกอบ คือ ผู้สอน ผู้เรียน เนื้อหา สื่อการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้กระบวนการจัดการเรียนรู้ ระบบติดต่อสื่อสารและการประเมินผลที่สอดคล้องเหมาะสมกับรายวิชา โดยครูจะต้องมีการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร การถ่ายทอด การให้คำปรึกษาและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ให้นักเรียนอย่างมีประสิทธิภาพ (สัชนากาญจน์ เรืองโรจน์ธนากุล และประทีป มากมิตร, 2566) นอกจากนี้ วิธิดา พรหมวงศ์ และคณะ กล่าวว่าจัดการเรียนการสอนออนไลน์นั้น พบว่า มีการใช้แพลตฟอร์มต่าง ๆ เพิ่มขึ้น โดยแพลตฟอร์มที่ครูเลือกใช้มากที่สุด คือ Facebook ร้อยละ 51, Line ร้อยละ 49, Google Classroom ร้อยละ 38 และ Youtube ร้อยละ 31.1 และมีครูที่ไม่สามารถสอนออนไลน์ได้ร้อยละ 11.5 และครูร้อยละ 58.2 มีความพร้อมระดับปานกลาง

และพบว่า นักเรียนร้อยละ 45 สามารถเรียนผ่านออนไลน์ได้ (วิจิตา พรหมวงศ์ และคณะ , 2567) อย่างไรก็ตาม นักเรียนร้อยละ 55 ไม่มีความพร้อมเนื่องจากขาดอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไม่มีอินเทอร์เน็ต และไม่มีโทรศัพท์ และจากการสำรวจความคิดเห็นของครูและบุคลากรทางการศึกษาของภรณี ลัคนาภิเศษฐ และ ธนิสรา สุทธนันต์ พบว่า ครูมีความต้องการพัฒนาสื่อการเรียนรู้อะไร 29.9 การพัฒนาทักษะใหม่ ๆ สำหรับเด็กร้อยละ 17.09 (ภรณี ลัคนาภิเศษฐ และธนิสรา สุทธนันต์, 2563)

ประเทศไทยมีโรงเรียนขนาดเล็กเป็นจำนวนมากทำให้เป็นอุปสรรคในการพัฒนาทักษะของผู้เรียน เนื่องจากบริบทของโรงเรียนขนาดเล็กที่ตั้งอยู่ในชนบทมีนักเรียนไม่เกิน 120 คน สำหรับปัญหาของโรงเรียนขนาดเล็ก คือโรงเรียนขนาดเล็กมีต้นทุนในการจัดการเรียนการสอนต่อหัวที่สูงกว่าโรงเรียนขนาดใหญ่ เนื่องจากภาวะประชากรมีแนวโน้มลดลงอย่างต่อเนื่อง ปัญหานักเรียนออกกลางคันและการเลิกทำงานหลังจบการศึกษาภาคบังคับส่งผลทำให้ขนาดของโรงเรียนปรับเปลี่ยนเป็นโรงเรียนขนาดเล็กเพิ่มมากขึ้น ค่าใช้จ่ายต่อหัวสูงกว่าโรงเรียนขนาดใหญ่ทำให้รัฐบาลต้องใช้งบประมาณในจำนวนที่มากกว่าหรือจ่ายแพงกว่าในการจัดการเรียนการสอนในโรงเรียนขนาดเล็กเนื่องจากโรงเรียนแต่ละแห่งได้รับการจัดสรรงบประมาณค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาจากรัฐบาล โดยคิดเป็นรายหัวนักเรียน ซึ่งการจัดสรรงบประมาณในลักษณะดังกล่าวส่งผลให้โรงเรียนขนาดเล็กที่มีจำนวนนักเรียนน้อยอยู่ในสถานะที่เสียเปรียบ คือ ได้รับงบประมาณน้อยกว่าโรงเรียนขนาดใหญ่ทำให้ประสิทธิภาพในการเรียนการสอนลดลง และปัญหาการขาดแคลนครูที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทาง และจำนวนครูไม่ครบชั้นเรียน เนื่องจากจำนวนสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดสัดส่วนครู 1 คน ต่อนักเรียน 20 คน ซึ่งสัดส่วนดังกล่าวทำให้เกิดปัญหาในการจัดสรรครูแก่นักเรียนบางแห่งที่มีจำนวนนักเรียนน้อยกว่าจากปัญหาดังกล่าวจะเห็นได้ว่าโรงเรียนขนาดเล็กนั้นส่วนใหญ่มีความยากลำบากในการจัดการศึกษาให้มีประสิทธิภาพค่อนข้างมาก ด้วยเพราะงบประมาณที่มีจำนวนจำกัด ทำให้ไม่อาจจัดสรรสื่อวัสดุอุปกรณ์ในการส่งเสริมการศึกษาได้อย่างเหมาะสม อันจะส่งผลกระทบต่อคุณภาพการศึกษาในระยะยาว โดยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากการทดสอบระดับชาติชั้น ป. 6 ของโรงเรียนขนาดเล็กนั้น ภาพรวมอยู่ในระดับต่ำกว่าโรงเรียนที่มีขนาดใหญ่ ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินโดยสำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา (องค์การมหาชน) หรือ สมศ. รอบที่ 2 ซึ่งพบว่า โรงเรียนที่ไม่ผ่านการประเมินส่วนใหญ่เป็นโรงเรียนขนาดเล็กโดยเฉพาะมาตรฐานผู้เรียนและจังหวัดนครศรีธรรมราช มีจำนวนโรงเรียนขนาดเล็กในจังหวัดนครศรีธรรมราชมีจำนวนมากขึ้นเนื่องจากจำนวนนักเรียนลดลง และมีสาเหตุมาจากการมีบุตรของแต่ละครอบครัวมีจำนวนลดลง และโรงเรียนขนาดเล็กเหล่านี้ ตั้งอยู่ในพื้นที่ ที่แตกต่างทำให้โรงเรียนขนาดเล็กที่มีอยู่ในบริบททั้ง "เขา ป่า นา เล" มีงบประมาณจำกัด เพราะมีนักเรียนจำนวนน้อย และไม่สามารถพัฒนานักเรียนให้มีความรู้ความสามารถและมีทักษะอนาคตที่สมบูรณ์ได้เพราะขาดแคลนอุปกรณ์การเรียนการสอนและสื่อการสอนที่ทันสมัย (นรัชต์ ฝั้นเชียร, 2562)

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมา ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนสำหรับนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ "เขา ป่า นา เล" เพื่อให้ให้นักเรียนได้มีโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลและเทคโนโลยีที่ทันสมัยผ่านทางหน้า Facebook ของโรงเรียนโดยจากการสำรวจ พบว่า ทุกโรงเรียนมี Facebook page และครูสามารถให้นักเรียนได้เรียนรู้ผ่านอุปกรณ์เทคโนโลยีไม่ว่าจะเป็นสมาร์ตโฟนของผู้ปกครองผ่านคอมพิวเตอร์ที่บ้าน หรือคอมพิวเตอร์ในชุมชน โดยมีการอบรมให้ความรู้แก่นักเรียน ให้นักเรียนมีโอกาสในการพัฒนานตนเองให้เกิดทักษะด้านเทคโนโลยีโดยนักเรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลผ่านสมาร์ตโฟนหรือเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา และนักเรียนได้มีโอกาสเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ได้ศึกษาอัตลักษณ์ของชุมชนผ่านการใช้เทคโนโลยีซึ่งอัตลักษณ์ชุมชน (Identity) หมายถึง โครงสร้างทางสังคมที่กำหนดพฤติกรรมและการแสดงออกที่เกี่ยวข้องกับบทบาท หน้าที่ ความสัมพันธ์ทางสังคมของปัจเจกบุคคลต่อคนอื่น ๆ ในสังคมกับอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับความคิดและการตีความของปัจเจกบุคคลในการนิยามและการให้ความหมายของตัวเองเมื่อสัมพันธ์กับสังคมและสิ่งแวดล้อม



รอบตัว อัตลักษณ์จึงมีมิติที่ซ้อนทับระหว่างโครงสร้างสังคมที่กำหนดปัจเจก กับการนิยามของปัจเจกในฐานะผู้กระทำการ (รัตน อุ่นจันทร์ และคณะ, 2564) และเพื่อที่จะทำให้นักเรียนเกิดความรัก ห่วงเหินอัตลักษณ์ ศิลปะ และวัฒนธรรมอันดีงามของชุมชน โดยผู้วิจัยมองว่าเราควรให้นักเรียนได้เรียนรู้เรื่องราวของอัตลักษณ์ชุมชนผ่าน การสอดแทรกในกิจกรรมหรือบทเรียนในแอปพลิเคชัน, การเรียนรู้ เพื่อให้ให้นักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กได้เรียนรู้ อัตลักษณ์ในชุมชนและเกิดความรักและห่วงเหินชุมชนรวมถึงมีโอกาสที่จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในวันข้างหน้า และ เป็นการพลิกวิกฤตการณ์การเรียนการสอนในโรงเรียนขนาดเล็กให้เป็นโอกาสในการเรียนรู้ทักษะอนาคต และเพิ่มโอกาส และแนวทางในการศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้นไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบริบทโรงเรียนขนาดเล็กและอัตลักษณ์ชุมชนในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช
2. เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะ อนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช
3. เพื่อเปรียบเทียบทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นอัตลักษณ์ชุมชนก่อนเรียนและหลังเรียนของ นักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้งานแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงบูรณาการ อัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้าง ทักษะอนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช ซึ่งในงานวิจัยนี้ เลือกทักษะอนาคตด้านทักษะการใช้เทคโนโลยี โดยงานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา โดยมีกระบวนการวิจัย ดังนี้

ตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วย ตัวแปรต้น คือ แอปพลิเคชัน, การเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงบูรณาการ อัตลักษณ์ชุมชน และตัวแปรตาม คือ ทักษะการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ชุมชนและความพึงพอใจของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

ประชากรในการวิจัย คือ นักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” และกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากโรงเรียนบ้านร่อน อำเภอลานสกาอยู่ในบริบท “เขา” โรงเรียนสุนทรภักดี อำเภอร่อนพิบูลย์ในบริบท “ป่า” โรงเรียนวัดบางด้วน อำเภอปากพนังในบริบท “นา” และโรงเรียนวัดสวนศรีชลบรรพต อยู่ในอำเภอลือชัยซึ่งเป็นบริบท “เล” จำนวนทั้งหมด 50 คน เนื่องจากในแต่ละโรงเรียนมีจำนวนนักเรียนจำนวนน้อย

การสร้างเครื่องมือในการวิจัย

ในการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี ดังนี้

1. แบบฟอร์มสำรวจบริบทและความต้องการใช้เทคโนโลยีของโรงเรียนขนาดเล็ก
2. แอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคต สำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช
3. แบบประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นอัตลักษณ์ชุมชนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ในโรงเรียนขนาดเล็ก จำนวน 10 ข้อ โดยผู้วิจัยได้ประยุกต์เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับทักษะการใช้เทคโนโลยีและอัตลักษณ์ ชุมชนของโรงเรียนขนาดเล็ก



4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนฯ จำนวน 10 ข้อ

การทดสอบคุณภาพของเครื่องมือ สำหรับการทดสอบคุณภาพของเครื่องมือแต่ละประเภท มีดังนี้

1. แบบสำรวจบริบทและความต้องการใช้เทคโนโลยีของโรงเรียนขนาดเล็ก ที่ผ่านการหาความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน ซึ่งมีความเหมาะสม

2. ตรวจสอบความเหมาะสมของแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” ผ่านผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน

3. ตรวจสอบค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาของแบบประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ในแต่ละข้อคำถามมีค่าระหว่าง 0.6 - 0.8 ซึ่งมีความเหมาะสมกับผู้ตอบแบบสอบถาม

4. ตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน, การเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนฯ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach's Alpha Coefficient) มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.824

การเก็บข้อมูล

การเก็บข้อมูลหลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาบริบทและสภาพปัญหาในการจัดการเรียนรู้ของโรงเรียนขนาดเล็ก และนำมาพัฒนาเป็นแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ และสร้างคู่มือการใช้งาน แอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ และสร้างแบบประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีก่อนเรียนและหลังเรียน รวมถึงแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ และทดสอบคุณภาพของเครื่องมือเรียบร้อยแล้ว ก็นำไปจัดเก็บข้อมูลโดยมีกระบวนการ ดังนี้

1. ติดต่อประสานงานกับทางโรงเรียน พร้อมกำหนดนัดหมาย วัน เวลา และสถานที่ และผู้วิจัยกล่าวชี้แจงวัตถุประสงค์ของการเก็บข้อมูลแก่ ครูและนักเรียน

2. คณะผู้วิจัยให้นักเรียนทำแบบประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นอัตลักษณ์ชุมชนก่อนเรียน

3. เปิดแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ และแนะนำแต่ละเมนูรวมถึงความรู้ที่นักเรียนจะได้รับจากการใช้งานแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ และให้นักเรียนดูการตอนคุณธรรมที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนของแต่ละพื้นที่ของโรงเรียนประมาณ 30 นาที

4. หลังจากให้นักเรียนดูแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ แล้วให้แบ่งกลุ่ม ๆ 2 - 3 และเลือกหัวข้อสืบค้นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนที่นักเรียนรู้จักแล้วนำมาสร้างเป็นสื่อด้วยโปรแกรม CANVA โดยที่คณะผู้วิจัยจะเป็นผู้คอยให้คำแนะนำ โดยใช้เวลาประมาณ 60 นาที

5. นักเรียนนำเสนอผลงานเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนของกลุ่มและร่วมกันสรุปความรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนในบริเวณพื้นที่ใกล้โรงเรียนที่ทุกคนรู้จัก

6. นักเรียนทำแบบประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีหลังเรียน

7. และนักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ

8. นักเรียนสะท้อนผลการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนและการใช้และนักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ

9. ผู้วิจัยและคณะร่วมกันกล่าวขอบคุณ ผู้บริหาร คณะครูและนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก หลังจากเสร็จสิ้นกระบวนการเก็บข้อมูล



การวิเคราะห์ข้อมูล สำหรับการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลบริบทและความต้องการใช้เทคโนโลยีของโรงเรียนขนาดเล็กใช้เป็นการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยการรวบรวมเนื้อหาจากแบบสำรวจบริบทและความต้องการใช้เทคโนโลยีของโรงเรียนขนาดเล็ก มาจัดเรียงลำดับตามความต้องการด้วยรูปแบบการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)
2. การวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะการใช้เทคโนโลยีของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็กทั้งก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้สถิติวิจัยเชิงพรรณนา เช่น ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและ One sample t-test
3. การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อและนักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ

ผลการวิจัย

การพัฒนาออปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช ประกอบด้วย ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม แบ่งเป็นเพศชาย จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 46 และเพศหญิงจำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 54 และมีผลการวิจัย ดังนี้

ตารางที่ 1 สรุปบริบทพื้นที่และปัญหาในโรงเรียนขนาดเล็ก

ลำดับ	ชื่อโรงเรียน	จำนวนครูและนักเรียน		ประเด็นปัญหาในโรงเรียนขนาดเล็ก
		ครู	นักเรียน	
1	โรงเรียนบ้านร้อน	8	92	- ขาดแคลนอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ขาดสื่อการสอนที่ทันสมัย ความพร้อมของห้องเรียนเช่นเครื่องฉาย และเครื่อง
2	โรงเรียนสุนทรภักดี	9	28	คอมพิวเตอร์ไม่เพียงพอ
3	โรงเรียนวัดบางด้วน	8	100	- นักเรียนไม่ได้เรียนรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ หรือ บางโรงเรียนไม่ได้มีวิชาคอมพิวเตอร์
4	โรงเรียนวัดสวนศรีขรบรรพต	8	81	- นักเรียนอ่านหนังสือไม่ออก ครูจบไม่ตรงสาขาวิชาเอก และขาดแคลนงบประมาณ

2. ผลการพัฒนาออปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช ออปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ นี้สามารถแสดงผลได้ทั้งในรูปแบบสมาร์ตโฟน แท็บเล็ตและโน้ตบุ๊ก ผลการพัฒนาออปพลิเคชัน, การเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนฯ ได้แบ่งออกเป็น 10 เมนู คือ หน้าแรก โรงเรียนขนาดเล็ก วัดและชุมชน อัตลักษณ์ชุมชน ทักษะอนาคต ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยี คู่มือการใช้งานวัดกรรมและผู้จัดทำ



ภาพที่ 1 แสดงอัตลักษณ์ชุมชนในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” ในจังหวัดนครศรีธรรมราช

3. ผลการประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นอัตลักษณ์ชุมชนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบทักษะการใช้เทคโนโลยีก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก

กลุ่มตัวอย่าง	n	คะแนนเต็ม	ก่อนเรียน		หลังเรียน	
			$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4	50	10	4.52	1.23	8.23	1.55

ตารางที่ 3 การวิเคราะห์ทักษะการใช้เทคโนโลยีก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก

คะแนนสอบ	N	$\bar{x}$	S.D.	t	df	sig
ก่อนเรียน	50	4.52	1.23	-0.23	34	.00
หลังเรียน	50	8.23	1.55			

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตารางที่ 2 - 3 ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เปรียบเทียบการวิเคราะห์ทักษะการใช้เทคโนโลยีก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.23 และนักเรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีหลังเรียนโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.55 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



3. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชันการเรียนรู้เชิงรุกฐานสมรรถนะ เพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราชซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชัน, การเรียนรู้เชิงรุกฐานสมรรถนะเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช

รายการ	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	แปลผล
ความพึงพอใจด้านการนำเสนอแอปพลิเคชัน, การเรียนรู้	4.75	.767	65.33	มากที่สุด
ความพึงพอใจด้านรูปแบบของการใช้ออปพลิเคชัน, การเรียนรู้	4.52	.721	61.55	มากที่สุด
ความพึงพอใจด้านการนำไปใช้ประโยชน์	4.67	.725	66.54	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.65	.737	64.47	มากที่สุด

อภิปรายผล

การพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการศึกษาบริบทความเป็นมาและสภาพปัญหาในโรงเรียนขนาดเล็ก จากผลการศึกษาบริบท ความเป็นมา และสภาพปัญหาในโรงเรียนขนาดเล็กซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 และพบว่า โรงเรียนขนาดเล็กขาดแคลนอุปกรณ์การเรียน อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ความพร้อมของห้องเรียน เช่น หน้าจอแสดงผลที่ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ง่าย และเครื่องคอมพิวเตอร์ที่มีเพียง 5 - 10 เครื่อง หรือบางโรงเรียนไม่มีคอมพิวเตอร์เลย สื่อการสอนทั้งประเภทสื่อออนไลน์และสื่อการสอนแบบ Unplug ที่ไม่มี เนื่องจากไม่มีงบประมาณในการจัดซื้อเพราะนักเรียนมีจำนวนน้อยไม่ถึง 100 คน รวมถึงมีครูไม่ตรงเอกและครู มีจำนวน 8 - 9 คนต่อโรงเรียน และไม่มีการบริหารจัดการในโรงเรียนซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของกัญกร เอี่ยมพญา และคณะ ที่ศึกษาเกี่ยวกับสภาพปัญหาของโรงเรียนขนาดเล็ก ที่พบว่า ปัญหาของโรงเรียนขนาดเล็ก คือ มีนักเรียนต่ำกว่า 120 คน และบางโรงเรียนน้อยกว่า 40 คน จึงมีปัญหาด้านงบประมาณ เนื่องจากโรงเรียนขนาดเล็กมีค่าใช้จ่ายเฉลี่ยรายหัวที่สูงเพราะงบประมาณไม่เพียงพอ ครูไม่ครบชั้น และขาดอุปกรณ์เทคโนโลยีสนับสนุนที่ไม่เพียงพอ ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าปัญหาที่เกิดขึ้นในโรงเรียนขนาดเล็กจะส่งผลกระทบต่อการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน จึงควรได้รับการแก้ไขเพื่อให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีขึ้น (กัญกร เอี่ยมพญา และคณะ, 2565)

2. ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราชซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 และ แอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงรุกฯ ที่สามารถใช้งานได้ทั้งในรูปแบบสมาร์ตโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ แล็ปท็อป ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ผ่านที่บ้านผ่านทางคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ สมาร์ตโฟน หรือศูนย์ดิจิทัลชุมชน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของภัทรานิ พลลาและคณะ ที่ได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์ชิ้นงานแอปพลิเคชันรายวิชาการพัฒนาเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป พบว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยแอปพลิเคชันมีความเหมาะสมมากที่สุด เนื่องจากด้วยกระตุ้นให้นักเรียนนำความรู้ที่ได้มาต่อยอดเพิ่มความรู้ใหม่ (ภัทรานิ พลลา และคณะ, 2560)

3. ผลการเปรียบเทียบทักษะการใช้เทคโนโลยีก่อนและหลังเรียนของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก การเปรียบเทียบการวิเคราะห์ทักษะการใช้เทคโนโลยีก่อนเรียนและหลังเรียนซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ข้อที่ 3 โดยก่อนเรียนนักเรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นอัตลักษณ์ชุมชนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.23 และหลังเรียนนักเรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นอัตลักษณ์ชุมชนโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 8.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 1.55 แสดงว่า คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนหลังเรียน

สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอัมพร พะนิจรัมย์ และคณะ ที่ได้เปรียบเทียบทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต พบว่า นักเรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05. (อัมพร พะนิจรัมย์ และคณะ, 2558) และจากการประเมินทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชน พบว่า นักเรียนเป็นคนที่เก่ง กล้าแสดงออก และสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว เมื่อมีโอกาสเพราะนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีโอกาสได้เรียนคอมพิวเตอร์ หรือได้เรียนแค่บางชั้นปี แต่นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและมีความกระตือรือร้นในการเรียนมาก รวมถึงสามารถเรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน และทำความเข้าใจได้อย่างรวดเร็วรวมถึงมีความคิดสร้างสรรค์ออกแบบและสร้างชิ้นงานที่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนของตนเองได้เป็นอย่างดีซึ่งแสดงให้เห็นว่าเด็ก ๆ เหล่านี้ยังต้องการโอกาสในการสนับสนุนและส่งเสริมจากทางรัฐบาลเพื่อให้เข้าถึงการใช้เทคโนโลยีได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย และสอดคล้องกับ ปฐมภรณ์ จิรพันธ์โชติการ และศรีสมร พุ่มสะอาด ที่พบว่า นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ออกแบบชิ้นงานสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ สูงกว่าร้อยละ 70.00 ของคะแนนเต็ม โดยคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 70.00 - 100.00 และ นักเรียนทุกคนมีความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ชิ้นงานสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ สูงกว่าร้อยละ 70.00 ของคะแนนเต็มโดยคะแนนอยู่ระหว่างร้อยละ 73.00 - 100.00 (ปฐมภรณ์ จิรพันธ์โชติการ และศรีสมร พุ่มสะอาด, 2561)

4. ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้ออปพลิเคชัน, การเรียนรู้เชิงรุกฐานสมรรถนะ เพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” ในภาพรวมระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .737 ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = .737) คิดเป็นร้อยละ 64.47 และแบ่งเป็น 3 ด้าน คือ ด้านการนำเสนอเนื้อหาในแอปพลิเคชัน, การเรียนรู้ มีความพึงพอใจระดับมากที่สุดโดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.75 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .767 ($\bar{X} = 4.75$, S.D. = .767) คิดเป็นร้อยละ 65.33 ด้านรูปแบบของการใช้ออปพลิเคชัน, การเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .721 ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = .721) คิดเป็นร้อยละ 61.55 และด้านการนำไปใช้ประโยชน์มีค่าเฉลี่ยเท่า 4.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .725 คิดเป็นร้อยละ 66.54 ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = .725) โดยทั้งสามด้านมีความพึงพอใจระดับมากที่สุดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชญานี ราเพย และคณะ ที่ได้ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อแอปพลิเคชันประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเพื่อสร้างเสริมทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ โดยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีต่อแอปพลิเคชันประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเพื่อสร้างเสริมทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการ และสร้างสรรค์ พิจารณาจากการวัดระดับความพึงพอใจโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ชญานี ราเพย และคณะ, 2567) และสอดคล้องกับภานุวัฒน์ ศรีไชยเลิศ และอัครเดช พรหมชนะ ที่ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์บนโมบายแอปพลิเคชันที่พัฒนาขึ้นจากงานวิจัยเรื่องการพัฒนาการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์บนโมบายแอปพลิเคชัน, เพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพนมทวนชนูปถัมภ์ ซึ่งพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนอยู่ในระดับมากที่สุด (ภานุวัฒน์ ศรีไชยเลิศ และอัครเดช พรหมชนะ, 2563)

สรุปและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราช สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์เป็นประเด็น ดังนี้ 1) ผลการศึกษาบริบทความเป็นมาและสภาพปัญหาในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า โรงเรียนขนาดเล็กขาดแคลนอุปกรณ์การเรียนรู้ เช่น เครื่องคอมพิวเตอร์และสื่อการสอนที่ทันสมัย



2) ผลการพัฒนาแอปพลิเคชันการเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อเสริมสร้างทักษะอนาคตสำหรับโรงเรียนขนาดเล็กในบริบทพื้นที่ “เขา ป่า นา เล” จังหวัดนครศรีธรรมราชสามารถช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้ 3) ผลการเปรียบเทียบการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนในโรงเรียนขนาดเล็ก พบว่า นักเรียนมีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน สำหรับข้อเสนอแนะ คือ ควรมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้เพียงพอต่อนักเรียนและมีระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เสถียร และครูควรให้ความรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันการเรียนรู้ แก่นักเรียนเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้ อย่างไรก็ตาม นักเรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ทุกเวลาผ่านหน้าเพจ Facebook ของโรงเรียน และ 4) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการใช้อุปกรณ์การเรียนรู้ฐานสมรรถนะเชิงบูรณาการอัตลักษณ์ชุมชนฯ ระดับมากที่สุด สำหรับข้อเสนอแนะ คือ ควรมีอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้เพียงพอต่อนักเรียนและมีระบบสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่เสถียร และครูควรให้ความรู้เกี่ยวกับแอปพลิเคชันการเรียนรู้ แก่นักเรียนเพื่อให้นักเรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบคุณทุนสนับสนุนวิจัยจากสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ประจำปีงบประมาณ 2567 รวมถึงครูและผู้บริหารในโรงเรียนขนาดเล็กพื้นที่ “เขา ป่า นา เล”

เอกสารอ้างอิง

- กัญญา เอี่ยมพญา และคณะ. (2565). โรงเรียนขนาดเล็ก: ปัญหาที่ต้องตัดสินใจ. วารสารสิรินทร์ปริทรรศน์, 23(1), 315-329.
- ชญาณี รำเพย และคณะ. (2567). การพัฒนาแอปพลิเคชันประยุกต์ใช้เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเพื่อเสริมทักษะการเขียนเรื่องตามจินตนาการและสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. วารสารรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัย, 4(3), 24-38.
- นรรีชต์ ฝันเชียร. (2562). โรงเรียนขนาดเล็ก ภาระหรือโอกาส และรูปแบบการพัฒนาโรงเรียนขนาดเล็ก. เรียกใช้เมื่อ 21 มิถุนายน 2566 จาก <https://shorturl.asia/0Wx3N>
- ปฐมภรณ์ จิรพันธ์โชติการ และศรีสมร พุ่มสะอาด. (2561). การพัฒนาความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยใช้กระบวนการเรียนรู้แบบสะเต็มศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5. ใน การประชุมนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิตศึกษาครั้งที่ 13 ปีการศึกษา 2561. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- ภรณ์ ลัคนาภิเศกษุ และธนิสรา สุทธนันต์. (2563). ครูไทยต้องการอะไรเพื่อฝ่าวิกฤต Covid-19. เรียกใช้เมื่อ 30 มิถุนายน 2565 จาก <https://shorturl.asia/Xdakz>
- ภัทรานิ พลลา และคณะ. (2560). รูปแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยการสร้างสรรค์ชิ้นงานแอปพลิเคชัน, รายวิชาการพัฒนาเว็บเพจด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป. วารสารมหาวิทยาลัยนครพนม, 7(3), 71-79.
- ภาณุวัฒน์ ศรีไชยเลิศ และอัครเดช พรหมชนะ. (2563). การพัฒนาการเรียนรู้แบบคอนสตรัคติวิสต์บนโมบายแอปพลิเคชันเพื่อพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในรายวิชาเทคโนโลยี (วิทยาการคำนวณ) สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนพนมทวนชนูปถัมภ์. ศึกษาสารศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 4(3), 82-92.
- รัตนา อุ่นจันทร์ และคณะ. (2564). อัตลักษณ์ของชุมชนบ้านวังไทร ตำบลถ้ำใหญ่ อำเภอยางชุมน้อย จังหวัดนครศรีธรรมราช. วารสารราชพฤกษ์, 11(2), 111-119.

- วิธิตา พรหมวงศ์ และคณะ. (2567). สภาพปัจจุบัน ปัญหา และแนวทางการแก้ปัญหาการจัดการเรียนรู้ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครพนม เขต 1. วารสาร รัชต์ภาคย์, 15(40), 200-213.
- สัชนุกาญจน์ เรืองโรจน์นากุล และประทีป มากมิตร. (2566). การบริหารงานวิชาการด้านการจัดการเรียนการสอนรูปแบบออนไลน์โรงเรียนพระตำหนักสวนกุหลาบ มหามงคล สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครปฐม เขต 2. วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและการวิจัย, 5(1), 115-126.
- สุปรียา ไตรยะพันธ์ และรชฏ สุวรรณภูมิ. (2565). สภาพ ปัญหาและแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ของครู ในยุคดิจิทัล สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครพนม เขต 1. วารสาร มจร อุบลราชธานี, 7(3), 931-944.
- อัมพร พะนิจรัมย์ และคณะ. (2558). การเปรียบเทียบทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเรื่องอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และความสนใจในการเรียนของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับรูปแบบการเรียนการสอนทางตรงกับการสอนปกติ. วารสารบัณฑิตวิจัย, 6(2), 25-38.