

รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต
คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
A MODEL FOR USING ONLINE PLATFORMS TO PROMOTE LEARNING ACTIVITIES
OF STUDENTS OF THE FACULTY OF SOCIAL STUDIES EDUCATION
MAHACHULALONGKORNRAJAVIDYALAYA UNIVERSITY

¹ฉัตรชัย ธารพล Chatchai Tanpon ²ชวาล ศิริวัฒน์ Chaval Siriwat

³นิเวศน์ วงศ์สุวรรณ Niwes Wongsuwan

^{1, 2, 3}มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย Mahachulalongkornrajavidyalaya University, Thailand

Corresponding Author E-mail: Chatchai.tanpon@hotmail.com

Article Received: February 20, 2025. Revised: March 27, 2025. Accepted: March 28, 2025.

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอการใช้รูปแบบแพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย แบ่งออกเป็น 3 ระยะ คือ ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นของรูปแบบฯ ใช้แบบสอบถามกลุ่มตัวอย่าง คือนิสิตคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จำนวน 62 คน ด้วยวิธีเลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบ การสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 9 รูป/คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม/ความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา และวิเคราะห์ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระยะที่ 3 ประเมินประสิทธิผลการพัฒนารูปแบบ โดยทดลองใช้แบบวัดทักษะ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบกับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง 62 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ ได้แก่ การทดสอบค่าที ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบแพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต มีความสอดคล้องเชิงโครงสร้างโดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) สารการเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผล ผลการประเมินการเรียนรู้ทักษะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และนิสิตมีความพึงพอใจต่อรูปแบบ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: แพลตฟอร์มออนไลน์, กิจกรรมการเรียนรู้, มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Abstract

The objective of this research article was to develop the use of an online platform model to promote learning activities for students in the Faculty of Education, Mahachulalongkornrajavidyalaya University. It was divided into 3 phases: Phase 1: Studying the problems and needs of the formats using a questionnaire with a sample group of 62 students of the Faculty of Education, Department of Social Studies, Mahachulalongkornrajavidyalaya University, using a purposive sampling method. Data were analyzed using statistical values, including mean and standard deviation. Phase 2: Developing the formats using focus group discussions with 9 experts to examine the appropriateness and structural consistency of the formats. Data were analyzed using content analysis and statistical analysis such as mean and standard deviation. Phase 3: Evaluating the effectiveness of the development of the formats by testing the skills test and questionnaires on satisfaction with the formats with 62 sample students. Data were analyzed using statistics such as t-tests, mean and standard deviation.

The results of the research found that: The online platform model was structurally consistent, overall, it was at the highest level, consisting of 1) Principles, 2) Objectives, 3) Learning management processes, 4) Learning content, and 5) Measurement and evaluation. The results of the evaluation of learning in using online platforms skills found that after studying, it was higher than before studying, with statistical significance at level 0.05, and students were satisfied with the model overall at the highest level.

Keywords: Online Platform, Learning Activities, Mahachulalongkornrajavidyalaya University

บทนำ

ยุคที่โลกกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านเทคโนโลยี สังคม เศรษฐกิจ และสิ่งแวดล้อม การพัฒนาการศึกษาและการบริหารภาครัฐเพื่อให้มีประสิทธิภาพจึงกลายเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง การศึกษาไม่เพียงแต่ต้องตอบสนองความต้องการในปัจจุบัน แต่ยังต้องเตรียมพร้อมคนไทยให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตอย่างมีประสิทธิภาพ แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 - 2579 จึงได้กำหนดยุทธศาสตร์ที่มุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยมีการเสริมสร้างทักษะสำคัญที่จำเป็นในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลง และการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ ที่สามารถปรับตัวและเติบโตได้ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว (มิ่งสรรพ ขาวสะอาด, 2565; Lindblom Charles E.V., 1986) การพัฒนาคุณภาพการศึกษามุ่งเน้นการเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 โดยการเตรียมความพร้อมให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในทุกด้านทั้งเทคโนโลยีและสังคม นอกจากนี้ยังเน้นการส่งเสริมการเรียนรู้ที่สามารถปรับตัวตามสถานการณ์และพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการทำงานในอนาคต เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานร่วมกัน และทักษะการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง (สุรัตน์ จันทโซ และคณะ, 2566) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจะช่วยเสริมสร้างทักษะและความสามารถของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับความท้าทายในอนาคตได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกิจกรรมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการพัฒนา

ซึ่งสามารถทำให้การเรียนรู้มีความหลากหลายและมีประสิทธิภาพมากขึ้น (ชัชฎาภรณ์ แหวนเงิน และคณะ, 2566) การเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนจะช่วยให้เกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญในชีวิตจริง ในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา การใช้ กิจกรรมการเรียนรู้ที่มีการทำงานร่วมกัน (Collaborative Learning) และการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) ได้รับการพิสูจน์ว่าเป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความเข้าใจและการประยุกต์ใช้ความรู้ในชีวิตจริง การเรียนรู้ในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่ท่องจำเนื้อหา แต่สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในสภาพแวดล้อมที่เป็นจริงได้ ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะต่างๆ ที่จำเป็นสำหรับอนาคตได้ดียิ่งขึ้น ในประเทศฟินแลนด์ การศึกษานับการสร้างประสบการณ์ที่เชื่อมโยงกับชีวิตจริง โดยการเรียนรู้จะมุ่งเน้นที่การทำกิจกรรมที่สามารถเชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตจริงได้ ซึ่งทำให้การศึกษาไม่น่าเบื่อหน่ายและมีความหมายสำหรับผู้เรียน (Sahlberg, 2011; Kolb, 1984) นอกจากนี้ ยังส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและสามารถใช้ความรู้ได้ในสถานการณ์จริง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสนใจและความสามารถของตนเอง โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ภายใต้กรอบของการเรียนในห้องเรียนทั่วไป ซึ่งสามารถเรียนรู้ได้ทั้งจากแพลตฟอร์มออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันที่ช่วยให้การเรียนรู้สนุกและมีประสิทธิภาพ การใช้เทคโนโลยีเหล่านี้จะช่วยให้การศึกษาในประเทศไทยเติบโตและสามารถแข่งขันในระดับสากลได้ในอนาคต โดยสรุป การพัฒนาการศึกษาในปัจจุบันไม่เพียงแต่เน้นการให้ความรู้ แต่ยังต้องเตรียมทักษะที่สำคัญให้กับผู้เรียนในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงและการเติบโตในศตวรรษที่ 21 การส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพและเน้นการใช้เทคโนโลยีจะช่วยให้การศึกษาในประเทศไทยสามารถเติบโตได้อย่างมั่นคงในอนาคต

การเรียนรู้ยุคการเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน การศึกษาได้รับการปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับการพัฒนาเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยการใช้เครื่องมือและนวัตกรรมต่างๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เรียนผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนการสอน แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการใช้ชีวิตในศตวรรษที่ 21 อีกด้วย (วิจารณ์ พานิช, 2556) โดยมุ่งเป้าเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้ตลอดชีวิต กิจกรรมการเรียนรู้ในยุคการเปลี่ยนแปลง ไม่เพียงแต่เน้นการให้ความรู้ แต่ยังมุ่งพัฒนาทักษะที่สำคัญ เช่น ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (critical thinking) การแก้ปัญหา (problem-solving) และการทำงานร่วมกับผู้อื่น (collaboration) (วิจารณ์ พานิช, 2555; 2565) ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการใช้ชีวิตและทำงานในอนาคต การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเป็นเครื่องมือช่วยให้กิจกรรมการเรียนรู้ สามารถเกิดขึ้นได้อย่างหลากหลายและมีความน่าสนใจมากขึ้น เช่น การเรียนรู้แบบออนไลน์ผ่านเว็บไซต์การศึกษาต่างๆ หรือการใช้แอปพลิเคชันที่ช่วยในการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมหรือทำแบบฝึกหัดออนไลน์ ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้ที่ใช้เทคโนโลยี ได้แก่ การทำโครงการออนไลน์ที่สามารถเชื่อมโยงผู้เรียนจากทั่วโลกเข้ามาร่วมทำกิจกรรมร่วมกัน หรือการเรียนรู้ผ่านแพลตฟอร์มการสอนออนไลน์ที่ให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตามความสะดวก เช่น การทำสื่อการสอนด้วยการสร้างคลิปวิดีโอ หรือการเรียนรู้ผ่านคอร์สออนไลน์ที่ให้ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนตามความสนใจได้อย่างอิสระ กิจกรรมเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหา แต่ยังเสริมสร้างความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยเฉพาะการทำงานในโครงการกลุ่มที่ต้องใช้เครื่องมือดิจิทัลในการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูล ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีม การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในกระบวนการทำงาน และการใช้ข้อมูลที่ค้นพบเพื่อสร้างผลงานใหม่ๆ (กัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรัตน์ นุชประยูร, 2566; จิตติการณ เหมเกตุรา และคณะ, 2566) การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 จึงต้องการกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ไม่เพียงแต่เน้นการ

ห้องจำ แต่ต้องเน้นการคิดและลงมือปฏิบัติจริง การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในกิจกรรมการเรียนรู้ ช่วยเสริมทักษะสำคัญเหล่านี้ โดยที่ผู้เรียนจะได้ฝึกคิดวิเคราะห์และเรียนรู้จากการทำงานจริงๆ ในสภาพแวดล้อมที่สามารถเข้าถึงข้อมูลและเครื่องมือการเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย การเรียนการสอนในปัจจุบันจึงต้องปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ในยุคการเปลี่ยนแปลง และเสริมสร้างทักษะที่สำคัญของผู้เรียนให้พร้อมต่อการใช้ชีวิตในสังคมที่เต็มไปด้วยเทคโนโลยีและข้อมูลข่าวสาร การนำกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ใช้เทคโนโลยีมาใช้ในการสอน จะช่วยให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ และผู้เรียนสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการทำงานในอนาคตได้ พร้อมทั้งพัฒนาตนเองและเรียนรู้ตลอดชีวิต (ประกาศ เรื่อง ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580), 2561; ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2556)

จากความเป็นมาและความสำคัญของปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาเรื่องรูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนที่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตและเทคโนโลยีในยุคปัจจุบัน ซึ่งมีผลกระทบต่อการเรียนการสอนและการพัฒนาวิชาชีพครู การปรับตัวของบุคลากรทางการศึกษาในด้านการใช้เทคโนโลยีจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะในการส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกันและการสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนและพัฒนาคุณภาพการศึกษาในสาขาวิชาสังคมศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนสามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตได้อย่างมีคุณภาพ นอกจากนี้ ผลการวิจัยครั้งนี้จะสร้างแนวทางในการพัฒนาการเรียนการสอนในคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา รวมถึงการส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครูและการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อเสนอการใช้รูปแบบแพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัย 4 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาสภาพปัญหา และความต้องการจำเป็นของรูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย มีขั้นตอนคือ 1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยทั้งในประเทศและต่างประเทศ รวมถึงแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อเป็นกรอบของการศึกษาให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ 2) การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามซึ่งประกอบด้วยเพศ อายุ และตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ลักษณะแบบสัมภาษณ์เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) มีเนื้อหาเกี่ยวกับหลักการของรูปแบบ วัตถุประสงค์ กระบวนการจัดการเรียนรู้ สารการเรียนรู้ และการวัดผลและการประเมินผล และนำแบบสอบถามให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) หาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item-Objective

Congruence Index) มีค่าความเที่ยงตรงทางเนื้อหาสูงกว่า 0.80 ขึ้นไป จากนั้นนำไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ จำนวน 30 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามโดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์อัลฟา (Alpha Coefficient Cronbach) (Cronbach, L. J., 1990) ผลการวิเคราะห์หาความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม (Reliability) มีค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับ 0.897 3) รวบรวมข้อมูล โดยการแจกแบบสอบถาม กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นิสิตคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จำนวน 62 คน ด้วยวิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยใช้แบบฟอร์มออนไลน์ผ่านโปรแกรมประยุกต์ Application Line ส่วนตัว และวิเคราะห์แบบสอบถาม โดยการแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 2 พัฒนารูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยนำผลการวิจัยในระยะที่ 1 มาออกแบบและพัฒนารูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย (ฉบับร่าง) ซึ่งประกอบด้วย 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 3) สารการเรียนรู้ 4) กระบวนการจัดการเรียนรู้ และ 5) การวัดและการประเมินผล และทำการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ (Focus Group) จำนวน 9 รูป/คน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสม/ความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบฯ และรวบรวมข้อมูล สังเคราะห์ และสรุปผลโดยการวิเคราะห์ค่าสถิติ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ระยะที่ 3 ประเมินประสิทธิผลการพัฒนารูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยนำรูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ไปทดลองใช้กับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่าง 62 คน เพื่อประเมินประสิทธิผลของรูปแบบฯ ได้แก่ 1) ผลการเรียนรู้ทักษะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต ก่อนเรียนและหลังเรียน และ 2) การประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ แบบวัดทักษะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ และแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าสถิติ ได้แก่ การทดสอบค่าที ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พบว่า รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยภาพรวมมีระดับความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน แสดงดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงค่าความสอดคล้องเชิงโครงสร้างของรูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษามหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ประเด็นการประเมินความสอดคล้องเชิงโครงสร้าง	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
1. หลักการของรูปแบบ	4.66	0.50	มากที่สุด
2. วัตถุประสงค์ของรูปแบบ	4.69	0.42	มากที่สุด
3. กระบวนการจัดการเรียนรู้	4.74	0.36	มากที่สุด
4. สารการเรียนรู้	4.88	0.33	มากที่สุด
5. การวัดและการประเมิน	4.61	0.48	มากที่สุด
รวม	4.71	0.35	มากที่สุด

รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย มี 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. หลักการ หลักการของรูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นเป็นกระบวนการทางสติปัญญาหรือกระบวนการทางสมองซึ่งบุคคลใช้ในการสร้างความเข้าใจหรือการสร้างประสบการณ์ให้แก่ตนเองเป็นกระบวนการทางสังคมซึ่งเป็นสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นได้ทั้งจากการคิดและการกระทำ รวมทั้งการแก้ปัญหาและการศึกษาวิจัยต่างๆ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผูกพันเกิดความสนใจไปสู่การเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่นำมาซึ่งความสนุกสนานหรืออาศัยสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ส่งผลต่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเองทั้งด้านเศรษฐกิจ ความรู้สึก ความคิด และการกระทำเพื่อการดำรงชีวิตอย่างปกติสุขและสมเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ สร้างวัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงเป็นกระบวนการที่ยั่งยืนช่วยให้บุคคลและสังคมมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

2. วัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พัฒนานักศึกษาวิชาชีพรู้ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เพื่อสรรค์สร้างผลงานในการพัฒนานวัตกรรมทางการจัดการเรียนรู้ให้กับผู้เรียนในชั้นเรียน

3. สารการเรียนรู้ 1) คำอธิบายรายวิชา นวัตกรรมสื่อการสอนและเทคโนโลยีสารสนเทศในการเรียนรู้วิชาสังคมศึกษา คือ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ การประยุกต์ใช้และการประเมินสื่อนวัตกรรม เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการเรียนรู้ทางสังคมศึกษา เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร คุณธรรม และจริยธรรมในการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา ฝึกปฏิบัติการค้นคว้า หาข้อมูลจากแหล่งความรู้และฐานข้อมูลความรู้ วิเคราะห์ปัญหาที่เกิดจากการใช้สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศ ฝึกปฏิบัติการออกแบบ ผลิต พัฒนา ประยุกต์ใช้และประเมินสื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียนในกลุ่มสังคมศึกษา 2) วัตถุประสงค์ ให้ผู้เรียนมีความรู้ หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ สามารถประยุกต์ใช้เพื่อการเรียนรู้ทางสังคมศึกษา มีทักษะพื้นฐานในการสร้างนวัตกรรม การเรียนการสอนที่เหมาะสม และสามารถออกแบบ ผลิต พัฒนา ประยุกต์ใช้และประเมินการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ สื่อนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ให้เหมาะสมกับวัยและระดับชั้นของผู้เรียนในกลุ่มสังคมศึกษา

4. กระบวนการจัดการเรียนรู้ เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมที่มีขั้นตอนและเทคนิคตามทฤษฎีพฤติกรรมนิยมกับพุทธินิยม (Behavior Cognitivist) ที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้กระบวนการความคิดเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีกระบวนการ 5 ขั้นตอนต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 แจ้งจุดประสงค์ (Informing the learner of the objective) เป็นขั้นที่บอกให้ผู้เรียนทราบถึงเป้าหมายหรือผลที่จะได้รับจากการเรียนบทเรียนนั้นโดยเฉพาะเพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ในการเรียน เห็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทำให้ผู้เรียนวางแผนการเรียนของตนเองได้นอกจากนั้นยังสามารถช่วยให้ครูดำเนินการสอนตามแนวทางที่จะนำไปสู่จุดหมายได้เป็นอย่างดี

ขั้นที่ 2 สร้างความสนใจ (Gaining attention) เป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนเป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นทั้งสิ่งยั่วยุภายนอกและแรงจูงใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนเองด้วยครูอาจใช้วิธีการสนทนา ชักถาม ทายปัญหา หรือมีวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและมีความสนใจที่จะเรียนรู้

ขั้นที่ 3 เสนอบทเรียนใหม่ (Presenting The Stimulus) เป็นขั้นเริ่มกิจกรรมของบทเรียนใหม่โดยใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ ที่เหมาะสมมาประกอบการสอน เช่น นวัตกรรมการสร้างสื่อออนไลน์

ขั้นที่ 4 ให้งมมือปฏิบัติ (Eliciting The Performance) เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมตามจุดประสงค์

ขั้นที่ 5 นำเสนอผลงาน (Presentation) เป็นขั้นของการนำเสนอผลงานที่ผู้เรียนได้ออกแบบเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้

5. การวัดและการประเมินผล เป็นการแสดงให้เห็นว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้สามารถช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการพัฒนาสื่อการสอนและเทคโนโลยีสารสนเทศ หลักการ และวัตถุประสงค์ของรูปแบบ การจัดการเรียนรู้ ซึ่งการวัดและประเมินผลต้องสอดคล้องกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ มีแบบทดสอบแบบข้อเขียน เพื่อให้นักศึกษาได้แสดงทัศนคติแนวคิด โดยมีผลการประเมิน ดังนี้

5.1 ผลการวัดทักษะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ก่อนเรียน และหลังเรียน พบว่า คะแนนทักษะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต หลังเรียน ($\bar{X} = 41.24$, $SD. = 2.19$) สูงวก่อนเรียน ($\bar{X} = 25.96$, $SD. = 3.34$) ตามลำดับและเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า คะแนนสอบหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการวัดทักษะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต

ผลการสอบ	จำนวนนักศึกษา	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	df	t	Sig
ก่อนเรียน	62	50	25.96	3.34	45	24.35**	.00
หลังเรียน		50	41.24	2.19			

ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

5.2 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พบว่า นิสิตมีความพึงพอใจต่อรูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.61$, $SD = 0.24$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านประโยชน์และความพึงพอใจที่ได้รับ รองลงมาด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ ประกอบการจัดการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีความพึงพอใจมากที่สุด ส่วนด้านเนื้อหาสาระมีความพึงพอใจมาก แสดงดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการใช้รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษามหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

ประเด็นการประเมิน	$\bar{X}$	S.D.	แปลความหมาย
1. ด้านเนื้อหาสาระ	4.46	0.35	มาก
2. ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.54	0.35	มากที่สุด
3. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน	4.56	0.43	มากที่สุด
4. รวมด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ประกอบการจัดการเรียนรู้	4.56	0.38	มากที่สุด
5. รวมด้านประโยชน์และความพึงพอใจที่ได้รับ	4.72	0.26	มากที่สุด
รวมค่าเฉลี่ยผลการประเมินความพึงพอใจ	4.61	0.24	มากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้พบผลการวิจัยสำคัญที่สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่พัฒนาขึ้นมีองค์ประกอบ 5 ประการ ได้แก่ 1) หลักการ 2) วัตถุประสงค์ 3) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 4) สารการเรียนรู้ และ 5) การวัดและประเมินผล รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมีกระบวนการประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นที่ 1 แจ้งจุดประสงค์ (Informing the learner of the objective) เป็นขั้นที่บอกให้ผู้เรียนทราบถึงเป้าหมายหรือผลที่จะได้รับจากการเรียนบทเรียนนั้นโดยเฉพาะเพื่อให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ในการเรียนเห็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียน ทำให้ผู้เรียนวางแผนการเรียนของตนเองได้ นอกจากนี้ ยังสามารถช่วยให้ครูดำเนินการสอนตามแนวทางที่จะนำไปสู่จุดหมายได้เป็นอย่างดี ขั้นที่ 2 สร้างความสนใจ (Gaining attention) เป็นขั้นที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน เป็นแรงจูงใจที่เกิดขึ้นทั้งสิ่งยั่วยุภายนอกและแรงจูงใจที่เกิดจากตัวผู้เรียนเองด้วยครูอาจใช้วิธีการสนทนา ชักถาม ทายปัญหา หรือมีวัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนตื่นตัวและมีความสนใจที่จะเรียนรู้ ขั้นที่ 3 เสนอบทเรียนใหม่ (Presenting The Stimulus) เป็นขั้นเริ่มกิจกรรมของบทเรียนใหม่โดยใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ ที่เหมาะสมมาประกอบการสอน เช่น นวัตกรรมการสร้างสื่อออนไลน์ ขั้นที่ 4 เป็นขั้นที่ให้ลงมือปฏิบัติ (Eliciting The Performance) เป็นการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถแสดงพฤติกรรมตามจุดประสงค์ ขั้นที่ 5 นำเสนอผลงาน (Presentation) เป็นขั้นของการนำเสนอผลงานที่ผู้เรียนได้ออกแบบเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ จากผลตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผลการตรวจสอบคุณภาพของการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยภาพรวมมีระดับความสอดคล้องอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ทุกด้านมีผลการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถนำไปใช้ทดลองได้ ทั้งนี้

อาจเป็นเพราะว่า รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เป็นการจัดการเรียนรู้ที่กระตุ้นให้นักศึกษามีทักษะการผลิตสื่อการสอน และได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ และได้ปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์จนสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี อีกทั้ง รูปแบบฯ ได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบ มีการกำหนดองค์ประกอบของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ชัดเจนที่มีการนำข้อมูลพื้นฐานวิเคราะห์และดำเนินการพัฒนาตามกระบวนการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ได้แก่ การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน การออกแบบและการพัฒนา การทดลองใช้ และการประเมินผล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของจิรภา อรรถพร (2557) ที่พบว่า รูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 9 องค์ประกอบ ดังนี้ 1) บทบาทผู้สอน 2) บทบาทผู้เรียน 3) ระบบจัดการเรียนรู้ 4) เนื้อหาของบทเรียน 5) การสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง 6) การติดต่อสื่อสารผ่านเทคโนโลยี 7) กระบวนการส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ 8) การสะท้อนการเรียนรู้ของผู้เรียน และ 9) การวัดและประเมินผล รูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ฯ มี 5 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นศึกษาค้นคว้า 2) ขั้นเชื่อมโยงปัญหา 3) ขั้นระดมสมอง 4) ขั้นสังเกตการณ์ 5) ขั้นสะท้อนคิด

ผลการประเมินการเรียนรู้ทักษะการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า การจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นจะลักษณะเป็นหลักการ แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้นักศึกษามีประสิทธิภาพ โดยการนำความต้องการ ข้อมูลพื้นฐานของผู้ปฏิบัติและผู้ที่เกี่ยวข้องทุกส่วนไปสู่การพัฒนาสอดคล้องกับผลการวิจัยของกัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรรัตน์ นุชประยูร (2566) ที่พบว่า 1) คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตระดับปริญญาตรีหลังจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเครือข่ายสังคมนี้ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ของนิสิตได้ 2) ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนิสิตหลังจากการเรียนรู้ผ่าน Big Six Skills อยู่ในระดับดี ซึ่งบ่งชี้ว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการเตรียมความพร้อมให้กับนิสิตในโลกยุคใหม่ 3) นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับมาก ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนยอมรับและเห็นคุณค่าในการเรียนผ่านเครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills สรุปได้ว่า การใช้เครือข่ายสังคมแบบ Big Six Skills มีผลบวกต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการพัฒนาทักษะของนิสิตในศตวรรษที่ 21 พร้อมทั้งได้รับความพึงพอใจจากนักศึกษา ซึ่งแสดงถึงความสำเร็จในการประยุกต์ใช้เทคนิคนี้ในการเรียนการสอน ผลการความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการใช้รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิต คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ด้านประโยชน์และความพึงพอใจที่ได้รับ รองลงมาด้านสื่อและแหล่งเรียนรู้ประกอบการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน และด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน มีความพึงพอใจมากที่สุด ส่วนด้านเนื้อหาสาระมีความพึงพอใจมาก ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นว่าผู้สอนมีการวัดและการประเมินที่ครอบคลุมและเหมาะสมกับภาระงาน ซึ่งผลที่ได้เป็นไปในลักษณะเดียวกับการทำงานของสุพรรณิ บุญหนัก และคณะ (2564) ที่พบว่า รูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ของ มหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง คือ นักศึกษามีความพึงพอใจการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

องค์ความรู้การวิจัย

องค์ความรู้การวิจัย คือ รูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิตคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เป็นการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ กล่าวคือ การใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูง โดยการประเมินพบว่า แพลตฟอร์มออนไลน์นี้สามารถช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ของนิสิตในทุกด้านได้ดีซึ่งสะท้อนถึงความเหมาะสมและประสิทธิผลในการใช้งาน การตั้งวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้การเรียนรู้มุ่งสู่เป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อผู้เรียนเข้าใจวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน ก็จะทำให้การเรียนรู้มีทิศทางและโฟกัสที่ถูกต้อง การตั้งวัตถุประสงค์ที่มีความชัดเจนจึงช่วยเพิ่มความสำเร็จในกระบวนการเรียนรู้ นอกจากนี้ การใช้ การทดสอบก่อนและหลังเรียน ยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการประเมินพัฒนาการของผู้เรียน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถติดตามความคืบหน้าของการเรียนรู้และวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การทดสอบทั้งก่อนและหลังเรียนช่วยให้สามารถระบุช่องว่างในการเรียนรู้และจัดการกับความท้าทายที่เกิดขึ้นได้ดียิ่งขึ้น การประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและเกิดประโยชน์สูงสุด การเรียนรู้ที่สามารถเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในชีวิตจริงช่วยให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของเนื้อหาที่เรียนและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ การประเมินผลครอบคลุมทั้งผู้สอนและผู้เรียน ยังเป็นสิ่งที่ไม่ควรมองข้าม การประเมินผลที่ครอบคลุมทั้งผู้สอนและผู้เรียนช่วยพัฒนาผลการเรียนรู้ให้สมบูรณ์และมีทิศทางที่ดีขึ้น เพราะสามารถสะท้อนถึงการพัฒนาในทุกด้าน ไม่เพียงแต่ผู้เรียนเท่านั้น แต่รวมถึงการพัฒนาทักษะของผู้สอนด้วย และสุดท้าย การเพิ่มข้อสอบแบบข้อเขียน เพื่อประเมินทัศนคติ และการคิดเชิงวิพากษ์ ของผู้เรียนถือเป็นการส่งเสริมทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้ในระดับลึก และพัฒนาความสามารถในการคิดและวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ องค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษานี้จึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาและปรับปรุงกระบวนการเรียนการสอนในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ สรุปได้ ตามแผนภาพที่ 1



ภาพที่ 1 องค์ความรู้การวิจัย

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้
 - 1.1 ผู้บริหารคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา ควรส่งเสริมและสนับสนุนให้คณาจารย์นำรูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิตคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ไปใช้และมีการติดตามวัดและประเมินผลอยู่เสมอ
 - 1.2 ผู้บริหารคณะครุศาสตร์ สาขาวิชาสังคมศึกษา ควรนำผลการประเมินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่ได้จากใช้รูปแบบฯ มาพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมให้มีความเหมาะสม สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป
 - 2.1 ควรศึกษารูปแบบการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมกิจกรรมการเรียนรู้ของนิสิตมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ในคณะอื่นๆ จะช่วยให้ได้มุมมองและข้อเสนอแนะที่หลากหลายยิ่งขึ้น
 - 2.2 ควรศึกษาผลกระทบจากการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ในระยะยาว เพื่อประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นต่อการเรียนรู้และการพัฒนาของผู้เรียน จะช่วยให้แพลตฟอร์มเกิดการพัฒนารุดหน้าตลอดเวลา
 - 2.3 ควรนำเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) หรือการเรียนรู้ผ่านเกม มาปรับใช้ในแพลตฟอร์ม จะช่วยเพิ่มความน่าสนใจและเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้

เอกสารอ้างอิง

- กัมปนาท คูศิริรัตน์ และนุชรรัตน์ นุชประยูร. (2566). การพัฒนานวัตกรรมสื่อดิจิทัลสำหรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้ผ่านอุปกรณ์การเคลื่อนที่. วารสารสนเทศ, 22(1), 29-43.
- จิตติการณ เหมเกตุรา และคณะ. (2566). การบริหารจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์มในโรงเรียนประถมศึกษา. วารสารการบริหารและสังคมศาสตร์ปริทรรศน์, 6(4), 277-288.
- จิรภา อรรถพร. (2557). การพัฒนารูปแบบการสอนเชิงรุกออนไลน์เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมการเรียนรู้ของนิสิตปริญญาบัณฑิต. วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 9(4), 122-136.
- ชัชฎาภรณ์ แหวนเงิน และคณะ. (2566). สมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาในยุคดิจิทัลที่ส่งผลต่อการบริหารงานวิชาการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสระแก้ว เขต 1. วารสารมหาจุฬานาครพรรณ์, 10(12), 163-172.
- ประกาศ เรื่อง ยุทธศาสตร์ชาติ (พ.ศ. 2561-2580). (2561). ราชกิจจานุเบกษา. เล่ม 135 ตอน 82 ก หน้า 1-71. (13 ตุลาคม 2561).
- ไพฑูรย์ สินลารัตน์. (2556). การศึกษาไทย 4.0: การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มิ่งสรรพ ขาวสอาด. (2565). อนาคตประเทศไทย พุทธศักราช 2585. เชียงใหม่: มูลนิธิสถาบันศึกษานโยบายสาธารณะ.
- วิจารณ์ พานิช. (2556). ครูเพื่อศิษย์สร้างห้องเรียนกลับทาง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิ สยามกัมมาจล.
- วิจารณ์ พานิช. (2565). เอื้อระบบนิเวศเพื่อครูเป็นผู้ก่อการ. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิ สยามกัมมาจล.
- สุพรรณิ บุญหนัก และคณะ. (2564). รูปแบบการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ของมหาวิทยาลัยมหามกุฏราชวิทยาลัย วิทยาเขตศรีล้านช้าง. วารสารศรีล้านช้างปริทรรศน์, 7(2), 53-70.
- สุรัตน์ จันทโซ และคณะ. (2566). บทบาทของผู้บริหารสถานศึกษายุคพลิกผันที่ส่งผลต่อการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการเรียนการสอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาตราด. วารสารมหาจุฬานาครพรรณ์, 10(6), 117-127.
- Cronbach, L. J. (1990). Essentials of Psychological Testing. 5th ed. New York: Harper.
- Kolb, D. A. (1984). Experiential learning: Experience as the source of learning and development. Prentice Hall.
- Lindblom Charles E. V. (1986). The Policy-Making Process. Englewood Cliffs. N.J.: Prentice-Hall. Massic and Douglas.
- Sahlberg, P. (2011). Finnish lessons: What can the world learn from educational change in Finland? Teachers College Press.