

**การเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่ในในประเทศอาเซียน  
สำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย**

SOCIAL TRANSFORMATION TO THE DIGITAL AGE ACCORDING TO THE NEW WAY OF LIFE IN ASEAN COUNTRIES FOR UNDERGRADUATE STUDENTS, MAHACHULALONGKORNRAJAVIDYALAYA UNIVERSITY

**พระครูสิริภุรินัทสน์ (ภุรินัฐ ดิศสวรรค์)**

Phrakhrusiriphurinithat Phurinat Ditsawan

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

Mahachulalongkomrajavidyalaya University

Email : Phurinat2511@hotmail.com

Received 19 June 2024; Revised 18 November 2024; Accepted 25 January 2025.



**บทคัดย่อ**

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) เพื่อศึกษาระดับการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี 2) เพื่อศึกษาระดับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี และ 3) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียน สู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จำนวน 106 คน สถิติที่ใช้วิเคราะห์ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบทีแบบจับคู่ตัวอย่าง และการวิเคราะห์การถดถอยพหุคูณ กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการวิจัยพบว่าระดับการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน หลังเรียน ( $\bar{X}$  = 3.843, S.D. = 0.490) มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}$  = 2.316, S.D. = 0.313) ส่วนระดับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม หลังเรียน ( $\bar{X}$  = 3.984, S.D. = 0.613) มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน ( $\bar{X}$  = 2.348, S.D. = 0.360) ผลการทดสอบสมมติฐานพบว่า การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม แตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และพบว่า ปัจจัยด้านการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (II) มีอิทธิพลต่อมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์ (TC) และด้านการจัดกระทำใหม่ (GH) สามารถร่วมกันพยากรณ์การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน ได้ร้อยละ 48.90 ( $R^2$  = 0.489) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

**คำสำคัญ:** การเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัล; วิถีชีวิตใหม่; อาเซียน.

## Abstract

This research aims to study 1) the level of social transformation of ASEAN countries towards the digital age according to the new way of life for ASEAN of undergraduate students, 2) the level of learning management to develop creative thinking and innovation skills of undergraduate students, and 3) the factors affecting the social transformation of ASEAN countries towards the digital age according to the new way of life for ASEAN of undergraduate students. The sample group used in the research was 106 undergraduate students from the Faculty of Education, Mahachulalongkornrajavidyalaya University. The statistics used for analysis were percentage, mean, standard deviation, paired sample t-test, and multiple regression analysis. The statistical significance level was set at 0.05.

The results of the research found that the level of social transformation of the ASEAN group into the digital age according to the new way of life. For ASEAN, after studying ( $\bar{X}$  = 3.843, S.D. = 0.490) the average was higher than before studying ( $\bar{X}$  = 2.316, S.D. = 0.313). As for the level of learning management to develop creative thinking and innovation skills, after studying ( $\bar{X}$  = 3.984, S.D. = 0.613) had a higher average than before studying ( $\bar{X}$  = 2.348, S.D. = 0.360). The results of the hypothesis testing found that social transformation of the ASEAN group into the digital age according to the new way of life for ASEAN. Before and after organizing learning to develop creative thinking and innovation skills, they were significantly different at the 0.05 level, and it was found that the factors for creating successful innovation (II) had the greatest influence, followed by The result is that the creative thinking (TC) and new action (GH) aspects can jointly predict the social change of the ASEAN group into the digital age according to the new way of life for ASEAN at 48.90 percent ( $R^2$  = 0.489) significantly. Statistically significant at the 0.05 level.

**Keywords:** Social change to the digital age; new way of life; ASEAN

## บทนำ

ในช่วงเวลาที่ผ่านมาหนึ่งทศวรรษที่ผ่านมาทั่วโลกมีแนวโน้มสัดส่วนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะภูมิภาคอาเซียนที่พบว่า มีสัดส่วนการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เพิ่มสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว ส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์การใช้งานเพื่อติดต่อกับเพื่อนฝูงและครอบครัว เพื่อการจับจ่ายใช้สอย และเพื่อการทำธุรกรรมออนไลน์ ทำให้เกิดการกระจายสินค้าและบริการไปยังผู้บริโภคอย่างกว้างขวางมากขึ้นและยังส่งผลดีต่อห่วงโซ่คุณค่า (Value Chain) ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ 1. เครื่องมือหรืออุปกรณ์สื่อสาร เช่น สมาร์ทโฟน

แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ เป็นต้น 2. เครือข่าย คือ ระบบและซอฟต์แวร์ที่ทำให้เครื่องมือหรืออุปกรณ์สามารถประมวลผลได้ในโปรแกรมต่าง ๆ และ 3. แอปพลิเคชัน สำหรับเครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ เพื่อนำเสนอบริการออนไลน์ต่าง ๆ เช่น e-Banking, e-Business, e-Commerce, e-Government, และ Cloud เป็นต้น (Bukht, and Heeks, 2017) ปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อดิจิทัลได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นในมิติต่าง ๆ ของชีวิตประจำวันและความสัมพันธ์ระหว่างคนในสังคม สังคมวิทยาในฐานะที่เป็นสาขาวิชาหนึ่งที่ศึกษาเกี่ยวกับสังคม วิถีชีวิตและความสัมพันธ์ทางสังคม เพื่อขับเคลื่อนให้เกิดการพัฒนาความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และนวัตกรรมในการเพิ่มศักยภาพทางการแข่งขัน สร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ และพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชนได้อย่างยั่งยืน (Tapscott, 2015)

การศึกษาในระดับอุดมศึกษาเป็นเสมือนแหล่งความรู้ที่จะเสริมความก้าวหน้าทางวิชาการ เพื่อใช้เป็นปัจจัยในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ อันเป็นปัจจัยพื้นฐานในการพัฒนาประเทศจากสภาวะการณ์ของโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นิสิตจะต้องปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ เพื่อการดำรงอยู่อย่างมีคุณภาพ จะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้และทักษะในการรับมือกับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้มีความสามารถในการปรับตัว จึงจำเป็นต้องพัฒนาทักษะการเรียนรู้และทักษะชีวิต (Wongkitrungrueang,w 2561) การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษา มีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนาให้บุคคลมีความรู้ ความสามารถ ทักษะพื้นฐานในการประกอบอาชีพได้เป็นอย่างดี ใฝ่เรียนรู้ พัฒนาตนเอง จัดระบบความคิด การวิเคราะห์ สังเคราะห์และประเมินผล มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ประยุกต์ใช้ความรู้และสร้างผลงานใหม่ได้ มีความสามารถในการทำงานเป็นทีม มีคุณธรรม จริยธรรมในการดำรงชีวิตและประกอบวิชาชีพ (Phra Medhi Pariyattthada (Jarupaño,b 2564) จากความสำคัญของการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนทำให้เกิดการจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้นำเอาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาประยุกต์ใช้ การเข้าถึง ค้นหาข้อมูล สร้างสรรค์ชิ้นงานดิจิทัล และเผยแพร่ชิ้นงานของผู้เรียนเป็นการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล เป็นการสร้างบริบทการเรียนรู้ให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน มีความพร้อมในการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมถึงมีความเข้าใจตนเองพร้อมปรับตัวเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ โดยการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลเป็นกระบวนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างหรือปรับเปลี่ยนกระบวนการแบบใหม่ไม่ใช่เพียงแต่อาศัยเทคโนโลยีเพียงอย่างเดียว แต่ต้องอาศัยองค์ประกอบด้านต่าง ๆ เช่น วัฒนธรรมและประสบการณ์เพื่อตอบสนองความต้องการที่เปลี่ยนแปลงการปรับเปลี่ยนในยุคดิจิทัล เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เทคนิควิธีการเรียนการสอนแบบใหม่ ๆ ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อผลิตครูรุ่นใหม่ตามคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ ได้จัดการเรียนการสอน ที่มุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้คู่คุณธรรม สร้างเสริมทักษะทางด้านวิชาการและวิชาชีพครู พัฒนาศักยภาพของนิสิตด้านความรู้ บุคลิกภาพ และปลูกฝังความเป็นครูในสังคมสู่ยุคดิจิทัลต้องมีความรอบรู้มากขึ้น เป็นผู้ที่มีนวัตกรรมการสอนเพื่อให้นิสิตได้ผลการเรียนรู้ที่ต้องการ และเตรียมความพร้อมให้แก่นิสิตในการเข้าสู่โลกของการทำงานในสังคมสู่ยุคดิจิทัลมีความรักในอาชีพ และมีจิตวิญญาณของความเป็นครู ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตครูผู้สอนจึงต้องพร้อมที่จะปรับตัวและพัฒนาตนเองให้เท่าทันเทคโนโลยีอยู่เสมอ และต้องมีความกระตือรือร้นที่จะพัฒนาทักษะและวิทยาการให้ทันสมัยที่เพื่อการผลิตครูรุ่นใหม่ตามคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

ผู้วิจัยในฐานะอาจารย์ผู้สอนนิสิตครุศาสตรบัณฑิตหลักสูตร 5 ปี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย มีแนวคิดในการพัฒนาเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมตามความสำคัญของกรอบความคิดการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนที่ทำให้การศึกษามีความตื่นตัวและเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญในการพัฒนานิสิตเพื่อเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation skills) จะสามารถช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยได้หรือไม่ และนิสิตมีความคิดเห็นอย่างไรต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ทำให้ผู้วิจัยสนใจดำเนินการวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่เรียนในรายวิชาสังคมสมัยใหม่ ซึ่งเป็นวิชาที่มุ่งให้นิสิตมีความรู้ความเข้าใจ และมีทักษะปฏิบัติในหลักการของการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนได้เป็นอย่างดี ให้มีการคิดสร้างสรรค์ (Think Creativity) มีการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others) และมีการนำเอาสังคมสู่ยุคดิจิทัลมาสู่การปฏิบัติ (Implement Innovations) ที่ส่งผลต่อการพัฒนานิสิตให้มีคุณภาพต่อไป ในฐานะอาจารย์ผู้สอนนิสิตครุศาสตรบัณฑิตหลักสูตร 5 ปี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย

### วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1) เพื่อศึกษาระดับการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี
- 2) เพื่อศึกษาระดับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี
- 3) เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียน สู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี

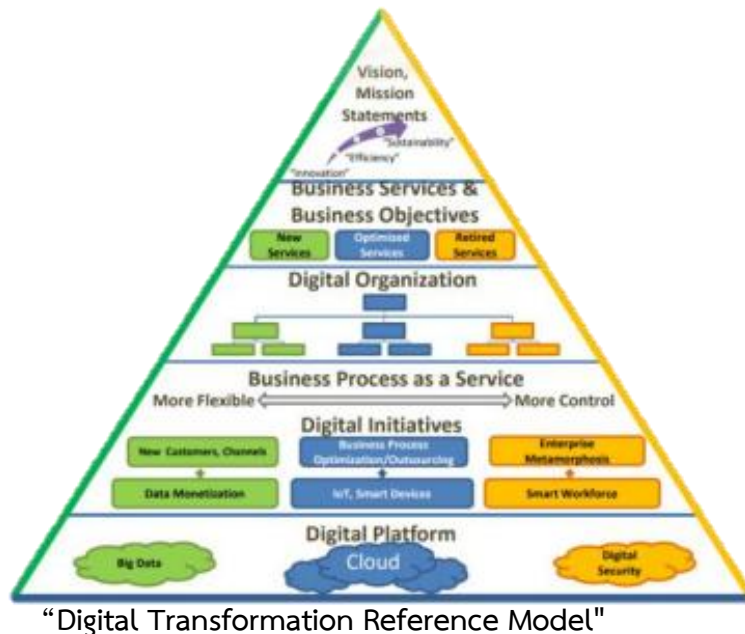
### การทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยเรื่อง การเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตนครสวรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมโดยใช้นวัตกรรมการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่ และ เพื่อศึกษาถึงความพร้อมการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่ โดยการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัล เพื่อนำไปสู่การพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ใหม่ ดังนี้

#### 1. แนวคิดทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัล

การเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล (Digital Transformation) เป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแนวความคิด

ขององค์กร ตั้งแต่ระดับการทำงาน การจัดการ การตลาด การปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนในองค์กร วัฒนธรรมองค์กร ไปจนถึงการส่งต่อคุณค่าของสินค้าและบริการโดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (ภสุ เขียวสอาด, 2562) โดยเศรษฐพงศ์ มะลิสุวรรณ (2560) กล่าวว่า “Digital Transformation” เป็นปรากฏการณ์ใหม่และไม่มีที่สิ้นสุด ไม่สามารถ กำหนดจุดสิ้นสุดไว้ได้อย่างชัดเจน แต่สามารถมีความชัดเจนขึ้นได้ หากมียุทธศาสตร์และแนวทางปฏิบัติเพื่อให้ องค์กรก้าวไปข้างหน้า ซึ่งผู้บริหารควรให้ความตระหนักถึงสิ่งนี้ การนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในองค์กร จึงเป็นการเร่งกิจกรรม กระบวนการ ขีดความสามารถ และรูปแบบทางธุรกิจ เพื่อใช้ประโยชน์จากการ เปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีในการสร้างโอกาสให้ธุรกิจสร้างความสามารถทางการแข่งขันภายใต้สภาพแวดล้อม ด้านเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว” ดนัยรัฐ ธนบดิธรรมจारी (อ้างถึงในปรมิินทร์ เขียวยืนยง, 2017) ได้ศึกษาและคิดทฤษฎีในการเปลี่ยนแปลงธุรกิจไปสู่ดิจิทัลหรือ Digital Transformation โดยได้คิดค้นโมเดล สำหรับการเปลี่ยนแปลงชื่อว่า “Digital Transformation Reference Model” ดังภาพที่ 1



## 2. แนวคิดทฤษฎียุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน

ในโลกยุคดิจิทัลเป็นการเรียนรู้ที่นำเอาความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีมาใช้ประโยชน์ในการจัดการ เรียนรู้แก่ผู้เรียนใน หลากหลายรูปแบบ โดยกระบวนการเรียนรู้จะเป็นไปตามแนวคิดของทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ คือ ผู้เรียนเรียนรู้ผ่านกระบวนการเชื่อมต่อต่าง ๆ ที่มีอยู่มากมายในอินเทอร์เน็ตเป็นเครือข่ายความรู้แบบ ออนไลน์ จากนั้นตีความการเชื่อมโยงหรือเครือข่ายนั้นแล้วสร้าง ความรู้ขึ้นภายในตนเอง ซึ่งการเรียนรู้ที่มี กระบวนการให้ผู้เรียนเชื่อมโยงต่าง ๆ ในเครือข่ายออนไลน์นั้นคือการเรียนรู้แบบผสมผสาน ด้วยเป็นการ เรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีสารสนเทศมาผสมผสานกับการเรียนรู้แบบเผชิญหน้า ซึ่งมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ใน หลายลักษณะ ทั้งนี้แม้การเรียนรู้แบบผสมผสานจะสัมพันธ์กับทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ และมีข้อดีที่เหมาะสม

สำหรับสภาพสังคมปัจจุบันหรือโลกยุค ดิจิทัล แต่การจัดการเรียนรู้นั้นก็มีข้อจำกัดที่ผู้สอนต้องคำนึงถึงและหาทางจัดการหรือป้องกันเพื่อให้การจัดการเรียนรู้นั้นมีประสิทธิภาพ มากที่สุด

นวัตกรรมเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้มีการพัฒนาไปอย่างมาก มีการนำไปปรับประยุกต์ใช้ในวงการต่าง ๆ รวมทั้งในเรื่องของการเรียนรู้และมีติดรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็น 5G VR AR IOTs แอปพลิเคชันต่าง ๆ ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ทั้งต่อผู้เรียน ผู้สอน ผู้ประกอบการรวมถึงคนทั่วไปด้วยลองมาดูกันว่า การเรียนรู้ในยุคดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงที่น่าสนใจที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ยังงัยกันบ้าง

เทคโนโลยีได้ก้าวเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในทุกภาคส่วนของสังคม นับตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคลที่เทคโนโลยีเข้ามาช่วยให้การดำรงชีวิตประจำวันสะดวกสบายมากขึ้น ตลอดจนถึงระดับองค์กร และภาคธุรกิจที่เทคโนโลยีได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน (Competitiveness) และถูกนำมาใช้ต่อยอดในการพัฒนานวัตกรรม (Innovation) ใหม่ ๆ เพื่อสร้าง มูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์และบริการ ในการตอบสนองพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไป อย่างรวดเร็ว อย่างไรก็ตาม ในช่วงหลายทศวรรษที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่ามีหลายธุรกิจที่เผชิญกับการ เปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วและรุนแรง (Technological Disruption) ส่งผลให้ธุรกิจรูปแบบเดิมที่ปรับตัวไม่ทันต้องออกจากวงจรธุรกิจไปเป็นจำนวนไม่น้อย อาทิ การพัฒนาเทคโนโลยี สมาร์ทโฟนที่เข้ามาแทนโทรศัพท์มือถือรูปแบบเดิม กล้องถ่ายภาพดิจิทัลที่เข้ามาแทนกล้องฟิล์ม รถยนต์ไฟฟ้าที่เริ่มเข้ามาแทนรถยนต์ที่ใช้น้ำมัน หรือแม้กระทั่งในปัจจุบันที่มีการแพร่ระบาดของเชื้อ ไวรัส COVID-19 จนทำให้เกิดการเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) ขึ้น ส่งผลให้หลาย ธุรกิจจำเป็นต้องปรับตัวผ่านการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาการผลิต บริการหรือช่องทางการตลาดใหม่ ๆ เพื่อความอยู่รอดในภาวะวิกฤต

จากความหมายข้างต้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า เทคโนโลยีดิจิทัล หมายถึง กระบวนการที่มีการพัฒนาสิ่งที่อยู่จากเดิมให้มีความรวดเร็ว สะดวกสบาย ลดขั้นตอนยุ่งยาก และก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ที่สามารถทำให้องค์กรมีประสิทธิภาพในการสร้างผลผลิต จนก่อให้เกิดผลตอบแทนหรือกำไรที่เพิ่มขึ้น

#### แนวคิดขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ (New Social Movement)

ทฤษฎีขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ถือกำเนิดเพื่ออธิบายการเคลื่อนไหว ประเด็นทางสังคมในสังคมยุโรปที่เกิดขึ้นในระหว่างคริสต์ทศวรรษ 1960 จนถึงคริสต์ ทศวรรษ 1980 ไม่ว่าจะเป็นการต่อต้านโรงไฟฟ้าพลังงานนิวเคลียร์ ขบวนการ สิ่งแวดล้อม ขบวนการสันติภาพ ขบวนการเคลื่อนไหวแบบทางเลือก ขบวนการเกี่ยวกับคนส่วนน้อย เช่น คนสูงอายุกลุ่มรักร่วมเพศ คนไร้ความสามารถ การสนับสนุนกลุ่มเยาวชน และกลุ่มย่อยบางส่วนขบวนการทางศาสนาดั้งเดิม การต่อต้าน เรื่องภาษีการต่อต้านโรงเรียนของสมาคมผู้ปกครองการต่อต้านนักการปฏิรูปสมัยใหม่ และขบวนการสิทธิสตรียิ่งไปกว่านั้นนักวิชาการบางสำนักยังรวมขบวนการ เคลื่อนไหวเพื่อต่อสู้ที่แยกการปกครองตนเองไว้ด้วยแต่ก็จะเห็นได้ว่าการเคลื่อนไหว ในเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องทางสังคมเช่นนิวเคลียร์สิ่งแวดล้อมและสิทธิความเป็นส่วนตัวซึ่งไม่ใช่ประเด็นปลีกย่อยที่เรียกเรื่องสวัสดิการจากรัฐ

การเคลื่อนไหวทางสังคม หรือ Social movement เป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในทุกประเทศทั่วโลก

โดยกลุ่มคนที่มีวัตถุประสงค์เดียวกันมารวมตัวเพื่อเรียกร้องไปยังสังคมรัฐบาล และหน่วยงาน ด้วยวิธีการต่าง ๆ เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่พวกตนต้องการ ซึ่งระดับของการเรียกร้องนั้นมีความแตกต่างกันออกไป ตั้งแต่ระดับสูงสุด ที่ต้องการล้มล้างการปกครอง ไปจนถึงการเรียกร้องความยุติธรรม ความเท่าเทียม สิทธิเสรีภาพ และการแสดงพลังให้สังคมได้รับรู้ถึงจุดยืนและอัตลักษณ์ของกลุ่ม การจะทำให้การเคลื่อนไหวทางสังคมประสบความสำเร็จจนบรรลุวัตถุประสงค์ จำเป็นที่จะต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างที่ไม่ใช่เพียงแค่จำนวนของผู้เข้าร่วมขบวนการ โดยหนึ่งในปัจจัยสำคัญ คือ “สื่อ” ที่ช่วยให้การเคลื่อนไหวทางสังคมประสบความสำเร็จได้เป็นอย่างดี เพราะสื่อช่วยกระจายข่าวสารจากผู้นำการเคลื่อนไหวไปสู่กลุ่มเป้าหมาย และยังช่วยให้ผู้ที่มีความเชื่อ อุดมการณ์ และจุดยืนในเรื่องเดียวกันเข้ามามีส่วนร่วม ในการเคลื่อนไหวเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้แล้ว สื่อยังเป็นเครื่องมือสำคัญในการกระจาย ข้อมูลข่าวสารไปยังสังคม เพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้คนในสังคมจะนำไปสู่การสนับสนุนการเคลื่อนไหว ดังนั้น ผู้นำขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมจึงต้องมีความรู้เกี่ยวกับสื่อ เป็นอย่างดี รู้จักการเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับลักษณะของการเคลื่อนไหวรวมถึงการสร้างเนื้อหาที่มีความดึงดูดใจและเหมาะสมที่จะสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้

### **ทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม**

ทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation skills) เป็นทักษะเฉพาะด้านของทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation Skills) ทักษะด้านนี้ มีจุดเน้นด้านการคิดแบบมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา การสื่อสารและการร่วมมือทำงาน การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ประกอบด้วย (เบญจวรรณ ถนอมชยธวัช และคณะ, 2559)

1. การคิดแบบมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking & Problem Solving) ประกอบด้วย ประสิทธิภาพของการใช้เหตุผล ทั้งในเชิงนิรนัย (Inductive) และอุปนัย (Deductive) ได้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น สามารถใช้วิธีคิดเชิงระบบ โดยคิดจากส่วนย่อยไปหาส่วนใหญ่ อย่างเป็นองค์รวม และเป็นระบบครบวงจรในวิธีการคิดนั้น และเกิดประสิทธิภาพในการตัดสินใจ สำหรับการแก้ปัญหา สามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวต่าง ๆ ได้หลากหลายเทคนิควิธีการ ตามสถานการณ์ที่เหมาะสมที่สุด

2. การคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creatively and Innovation) โดยสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ และเสริมสร้างคุณค่าทางความคิดและสติปัญญา มีความละเอียดรอบคอบต่อการคิดวิเคราะห์ และประเมินแนวความคิดเพื่อนำไปสู่การปรับปรุง พัฒนางานในเชิงสร้างสรรค์ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ สามารถสร้างวิฤติให้เป็นโอกาสส่งผลต่อการเรียนรู้ เข้าใจวิธีการสร้างสรรค์นวัตกรรม และสามารถนำข้อผิดพลาดมาปรับปรุงแก้ไข และพัฒนางานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Communication and Collaboration) โดยสามารถสื่อสารได้ถูกต้อง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ ทั้งการพูด การฟังและการเขียน และสามารถใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายนี้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนการทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยมีความสามารถในการเป็นผู้นำในการทำงานและเป็นที่ยอมรับในทีม มีความรับผิดชอบในงานและทำงานบรรลุผลตามที่มุ่งหวัง สร้างการมีส่วนร่วมในความรับผิดชอบ และมองเห็นคุณค่าของการทำงานเป็นทีม

ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เป็นทักษะที่สร้างแนวคิดใหม่ๆ พัฒนาวิธีการใหม่ๆ ที่ช่วยให้การทำงานดีขึ้น สามารถใช้ ทักษะทางความคิด เพื่อสร้างทางเลือกใหม่ๆ ในการแก้ปัญหาให้ดีกว่าเดิมหรือแตกต่างไปจากเดิม

## ระเบียบวิธีวิจัย/วิธีดำเนินการวิจัย

### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นิสิตปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสังคมสมัยใหม่ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 144 คน

### กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดขนาดตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ที่ระดับความเชื่อมั่น 95% โดยใช้ตารางการกำหนดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane (1973) ได้กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ทั้งสิ้น จำนวน 106 คน แล้วดำเนินการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple random sampling)

### ขอบเขตด้านเนื้อหา

การศึกษาการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีการเปลี่ยนแปลงสังคมสู่ยุคดิจิทัล แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอน แนวคิดและทฤษฎียุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน แนวคิดเกี่ยวกับขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมแบบใหม่ (New Social Movement) และรูปแบบกิจกรรมการสอนโดยใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ รวมถึงเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัยในครั้งนี้คือ ได้แก่ แบบสอบถาม (Questionnaires) โดยมีขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามดังนี้

การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการ และโครงสร้างของตัวแปรที่ต้องการศึกษา รวมทั้งสร้างข้อคำถามตามนิยามเชิงปฏิบัติการ

สร้างแบบสอบถามโดยนำข้อคำถามที่ได้พัฒนาเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ รวมทั้งนำฉบับร่างแบบสอบถามทำการทดสอบหาค่าความเที่ยงตรง (Validity) ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน และการทดสอบค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถามโดยทดลอง (Try out) กับตัวอย่างจำนวน 35 ตัวอย่าง ซึ่งมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.66-1.00 และได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามวัดทั้งฉบับเท่ากับ 0.954

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้เป็นการเก็บข้อมูลภาคสนามจากกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนิสิตปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาสังคมสมัยใหม่ จนครบตามจำนวนกลุ่มตัวอย่าง และทำการคัดเลือกกรรหัทส และนำไปวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive statistics) ได้แก่ ร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และใช้สถิติเชิงอนุมาน (Inference statistics) ด้วยวิธีการ Pair Sample t-test และการวิเคราะห์การถดถอยแบบพหุ (Multiple Regression Analysis) และกำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

### ผลการวิจัย

จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างจำนวน 106 คน พบว่า มีสถานภาพเป็นบรรพชิต จำนวน 106 รูป คิดเป็นร้อยละ 100 มีอายุระหว่าง 15-20 ปี จำนวน 47 รูป คิดเป็นร้อยละ 44.34 และส่วนใหญ่ศึกษาอยู่วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน จำนวน 38 รูป คิดเป็นร้อยละ 35.85 ตามลำดับ ผลศึกษามีดังนี้

**ตารางที่ 1** ผลการวิเคราะห์ระดับการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเชียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเชียนของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ราชวิทยาลัยสงฆ์ใหม่

การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเชียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเชียนฯ	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเชียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเชียนฯ	2.316	0.313	ควรปรับปรุง	3.843	0.490	ดี

จากตารางที่ 1 พบว่า ระดับการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเชียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเชียนของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน โดยพบว่า ก่อนเรียน นิสิตมีการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเชียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเชียน อยู่ในระดับควรปรับปรุง ( $\bar{X}$  = 2.316, S.D. = 0.313) และพบว่า หลังการเรียนนิสิตมีการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเชียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเชียน อยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  = 3.843, S.D. = 0.490)

**ตารางที่ 2** ผลการวิเคราะห์ระดับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ราชวิทยาลัยสงฆ์ใหม่

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	ก่อนเรียน			หลังเรียน		
	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล	$\bar{X}$	S.D.	แปลผล
การจัดกระทำใหม่ (GH)	2.400	0.274	ควรปรับปรุง	3.565	0.704	ดี
การสร้างและพัฒนา (Prod)	2.421	0.347	ควรปรับปรุง	3.940	0.611	ดี

			ปรับปรุง			
การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นอย่างสร้างสรรค์ (WC)	2.528	0.304	ควรปรับปรุง	4.463	0.527	ดีมาก
การสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (II)	2.263	0.416	ควรปรับปรุง	3.619	0.775	ดี
การคิดอย่างสร้างสรรค์ (TC)	2.128	0.459	ควรปรับปรุง	4.333	0.447	ดีมาก
<b>โดยภาพรวม</b>	<b>2.348</b>	<b>0.360</b>	<b>ควรปรับปรุง</b>	<b>3.984</b>	<b>0.613</b>	<b>ดี</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ในภาพรวม ระดับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี หลังเรียน มีค่าเฉลี่ยสูงกว่าก่อนเรียน โดยพบว่า ก่อนเรียนนิสิตมีคะแนนการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม อยู่ในระดับควรปรับปรุง ( $\bar{X} = 2.348$ , S.D. = 0.360) และพบว่า หลังการเรียนนิสิตมีคะแนนการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.984$ , S.D. = 0.613)

**ตารางที่ 3** การเปรียบเทียบระดับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของ นิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย รายวิชาสังคมสมัยใหม่ ก่อนเรียนและหลังเรียน

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม	การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน				t	p-value
	ก่อนเรียน		หลังเรียน			
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ด้าน GH	2.400	0.274	3.565	0.704	14.200	0.000*
2. ด้าน Prod	2.421	0.347	3.781	0.694	16.492	0.000*
3. ด้าน WC	2.528	0.304	3.619	0.775	11.907	0.000*
4. ด้าน II	2.263	0.416	3.865	0.487	25.335	0.000*
5. ด้าน TC	2.128	0.459	4.093	0.484	29.223	0.000*
<b>โดยภาพรวม</b>	<b>2.316</b>	<b>0.313</b>	<b>3.843</b>	<b>0.490</b>	<b>23.233</b>	<b>0.000*</b>

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 3 พบว่า การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม แตกต่างกันอย่างมี

นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย รายวิชาสังคมสมัยใหม่

**ตารางที่ 4** ผลการวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่ สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย รายวิชาสังคมสมัยใหม่

ตัวแปรอิสระ (ตัวพยากรณ์)	b	$\beta$	t	p-value
ค่าคงที่ (Constant)	3.635		5.531	0.000
1. ด้าน GH	0.203	0.293	2.736	0.008*
2. ด้าน Prod	-0.125	-0.156	-1.883	0.063
3. ด้าน WC	-0.017	-0.012	-0.151	0.880
4. ด้าน II	0.289	0.458	4.254	0.000*
5. ด้าน TC	-0.230	-0.210	-2.630	0.010*

R = 0.699, R<sup>2</sup> = 0.489, R<sup>2</sup><sub>adj.</sub> = 0.457, F = 15.324, p-value = 0.000\* และ Durbin-Watson = 1.670

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 4 พบว่า มีตัวแปร 3 ตัว คือ ปัจจัยด้านการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (II) มีอิทธิพลต่อมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์ (TC) และด้านการจัดกระทำใหม่ (GH) ตามลำดับ สามารถร่วมกันพยากรณ์การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย รายวิชาสังคมสมัยใหม่ ได้ร้อยละ 48.90 (R<sup>2</sup> = 0.489) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 สามารถเขียนสมการพยากรณ์ได้ดังต่อไปนี้

$$\text{การเปลี่ยนแปลงสังคมของ} = 3.635 + 0.203(\text{ด้าน GH})^* - 0.125(\text{ด้าน Prod}) - 0.017 \\ \text{กลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถี} \quad (\text{ด้าน WC}) + 0.289(\text{ด้าน II})^* - 0.230(\text{ด้าน TC})^* \\ \text{ชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนฯ}$$

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยนำมาอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยได้ดังนี้

1. ระดับการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า ก่อนเรียนนิสิตมีการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน อยู่ในระดับควรปรับปรุง และหลังการเรียนนิสิตมีการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน อยู่ในระดับดี เป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมเป็นแผนการสอนออกแบบการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม โดยมีจุดเน้นที่การจัดการ

เรียนการสอนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของการสอน ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้อย่างรวดเร็วมีประสิทธิภาพสูงกว่าการจัดการเรียนรู้แบบเดิม และทำให้การเรียนการสอนมีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับ Wisetsat ,c (2562) ที่ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของนิสิตวิชาชีวศรจะประสบผลสำเร็จได้ก็ต่อเมื่อครูจัดบรรยากาศในชั้นเรียนให้เอื้อต่อการให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ มีการปฏิสัมพันธ์กับสังคม เน้นถึงการพัฒนาตนเองของผู้เรียน เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมและการเรียนรู้ด้วยโครงการให้มีคุณค่าสำหรับการนำไปใช้ได้จริงโดยมาตรฐานวิชาชีวศร 2 มาตรฐานคือ ด้านการจัดการเรียนรู้และการจัดการชั้นเรียน และด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยีสารสนเทศทางการศึกษา สอดคล้องกับ Phusion,s (2561) ที่กล่าวว่า กระบวนการวิจัยและพัฒนาจะมีคุณภาพเมื่อกระบวนการวิจัยและพัฒนา มีการศึกษาและทำความเข้าใจข้อมูลพื้นฐาน ร่างนวัตกรรม ตรวจสอบ คุณภาพเบื้องต้น ปรับปรุงนวัตกรรม ทดลองใช้ วิเคราะห์คุณภาพ ปรับปรุงนวัตกรรมให้สมบูรณ์

2. ระดับการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี พบว่า ก่อนเรียนนิสิตมีคะแนนการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม อยู่ในระดับควรปรับปรุง และพบว่า หลังการเรียนนิสิตมีคะแนนการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม อยู่ในระดับดี เป็นเพราะนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ มีการนำเครื่องมือและเทคนิคในการสอนในรูปแบบต่าง ๆ ตามลักษณะข้อมูลที่ผู้เรียนศึกษามาใช้ โดยเครื่องมือเหล่านี้จะช่วยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม และการคิดขั้นสูงผ่านการลงมือปฏิบัติ นำเสนอออกมาผ่านชิ้นงาน ซึ่งจะช่วยให้นิสิตแสดงทักษะคิดออกมาให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน สอดคล้องกับ Thanomchayathawat,b and team (2559) ที่พบว่า เพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นจึงต้องพัฒนาให้นิสิตได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริง ฉะนั้นจึงต้องมีการพัฒนาทั้งระบบและเกิดการเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา สอดคล้องกับ Prachan,o (2561) ที่พบว่า วิธีการพัฒนาทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมของครู ประกอบด้วย การสร้างความตระหนักให้เกิดการพัฒนาทักษะการคิดและการพัฒนาตนเอง ได้แก่ การอบรมเชิง ปฏิบัติการ การศึกษาดูงาน การพัฒนาสมรรถนะด้านเทคโนโลยี การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ การคิดเชื่อมโยง การคิดอย่างมีเหตุผล ทักษะการสร้างเครือข่าย การคิดเชิงระบบ การคิดอย่างมี ขั้นตอน และทักษะการประยุกต์ ซึ่งเป็นทักษะที่พึงมีของครูผู้สอน โดยผู้บริหารเองจำเป็นต้องสร้าง วิสัยทัศน์และกลยุทธ์เชิงนวัตกรรม มีการกำหนดโครงสร้างการบริหารงานที่สนับสนุนให้เกิดรูปแบบ ของภาวะผู้นำเชิงนวัตกรรม สร้างค่านิยมรวมกันของสถานศึกษา มีการบริหารจัดการเพื่อพัฒนาทรัพยากรบุคคล โดยอาศัยทักษะการบริหารองค์กรนวัตกรรม และสอดคล้องกับ Chaemchoi,s (2558) กล่าวว่า การเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 เข้าสู่ยุคดิจิทัลอย่างสมบูรณ์ ทำให้การจัดการโรงเรียนมีความจำเป็นต้องนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

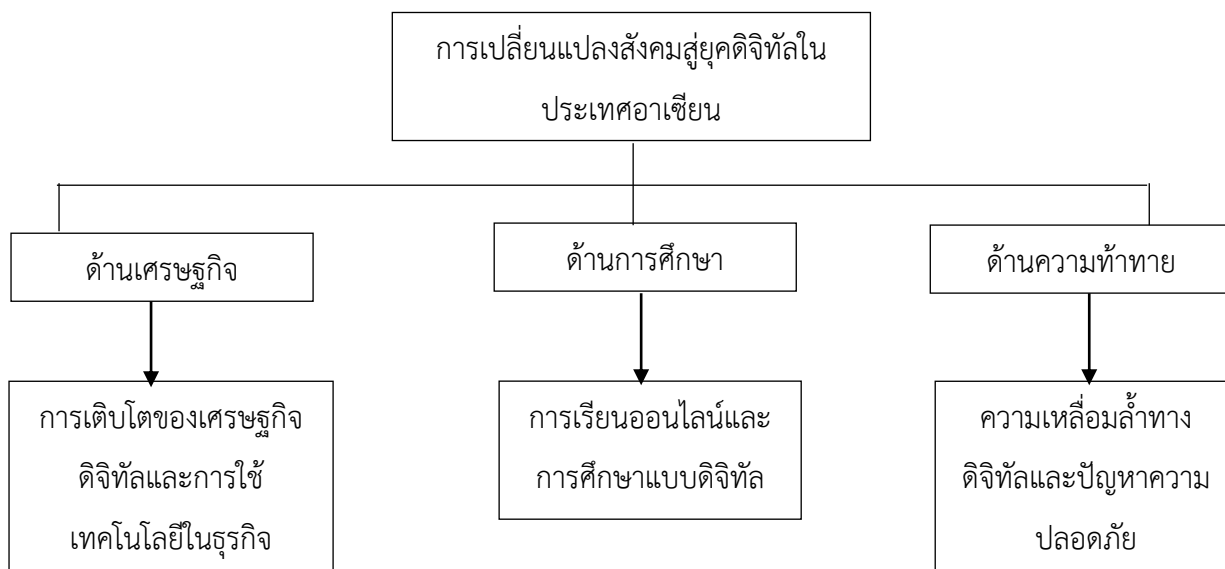
3. ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียน สู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี โดยผลที่ได้จากการศึกษานำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

3.1 การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียน ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 เป็นเพราะว่า การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับ

อาเซียนของนิสิต มีความจำเป็นต้องนำนวัตกรรมเทคโนโลยีมาใช้ในการสนับสนุนการจัดการเรียนรู้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ของครูให้สามารถเชื่อมโยงความคิด ความรู้ และใช้เทคโนโลยีเป็นตัวส่งผ่านไปยังผู้เรียนที่อาศัยอยู่ในโลกที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อการติดต่อสื่อสาร สังคม และสร้างสรรค์ เนื่องจากเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ทำให้การเรียนรู้มีความน่าตื่นตาตื่นใจยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมมีคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Khiadsang,p (2562) ที่พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของการใช้ ปัญหาเป็นฐานนั้นช่วยพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และสอดคล้องกับ Sirikanna,c (2566) พบว่า การพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการคิดเชิงบวกมีหลากหลายรูปแบบในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัล ผู้เรียนมีความสุขในการเรียนที่หลากหลายตามกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ทฤษฎีการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ด้วยปัญญา (Constructionism) ทักษะในการคิดขั้นสูงในการจัดการเรียนรู้ดิจิทัลควรส่งเสริมให้สอดคล้องกับบริบทของกลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการบูรณาการด้านทักษะทางความคิดจนเกิดเป็นความคิดขั้นสูงขั้นในที่สุด

3.2 ปัจจัยด้านการสร้างนวัตกรรมให้เกิดผลสำเร็จ (II) มีอิทธิพลต่อมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านการคิดอย่างสร้างสรรค์ (TC) และด้านการจัดกระทำใหม่ (GH) สามารถร่วมกันพยากรณ์การเปลี่ยนแปลงสังคมของกลุ่มอาเซียนสู่ยุคดิจิทัลตามวิถีชีวิตใหม่สำหรับอาเซียนของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย รายวิชาสังคมสมัยใหม่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 อาจเป็นเพราะ การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทำให้ผู้เรียนคิดว่าปัญหาคืออะไร แล้วนำเสนอข้อเท็จจริงจากสถานการณ์หรือปัญหาที่กำหนดให้นักเรียนได้เชื่อมโยงความรู้เก่าและศึกษาความรู้ใหม่ โดยผู้เรียนจะสามารถศึกษาหาความรู้จากบทเรียน ซึ่งจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเรียนรู้และจดจำได้ดียิ่งขึ้น เพราะผู้เรียนจะได้สัมผัสและมีปฏิสัมพันธ์กับคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ Katchan,w (2558) พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ที่เรียนด้วยบทเรียนอีเลิร์นนิ่งโดยใช้ปัญหาเป็นฐานสูงกว่า นักเรียนที่เรียนด้วยวิธีปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และสอดคล้องกับ Wisetsat ,c (2562) พบว่า นิสิตวิชาชีพครูมีพัฒนาการของทักษะการจัดการเรียนรู้เชิงนวัตกรรม สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

## องค์ความรู้ที่ได้รับ



## ข้อเสนอแนะ

1. ควรส่งเสริมให้ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการพัฒนาจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของนิสิตระดับปริญญาตรี คณะครู ศาสตราจารย์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย รายวิชาสังคมสมัยใหม่ ไปประยุกต์ใช้ในจัดการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง
2. ผู้บริหารควรกำหนดนโยบายการจัดการศึกษาที่เน้นการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมอย่างต่อเนื่อง และจัดสรรสนับสนุนงบประมาณในการนำนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ฯ ไปใช้กับนิสิตอย่างเป็นรูปธรรม
3. ควรส่งเสริมให้ครูได้รับมอบหมายหน้าที่รับผิดชอบ และตัดสินใจพัฒนาพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม เพื่อพัฒนาทักษะการคิดของครู ตลอดจนผลักดันให้ครูมีทักษะการคิดเชิงนวัตกรรมในสถานศึกษา

## References

- Bukht, R., & Heeks, R. (2017). Defining, conceptualizing and measuring the digital economy (Research Report). Manchester: Centre for Development Informatics.
- Chaemchoi, S. (2015). Technological leadership: Bringing technology to classrooms and schools in the 21st century. *Education Journal, Naresuan University*, 16(4), 216–224.
- Chanisara Phanuenthong. (2020). Personal transformation of working-age people in Bangkok during the digital transformation era. Independent study in Management, Dhurakij Pundit University.

- Chomchuen, P. (2019). Digital skills and the work of ASEAN youth. Bangkok: Office of the Council of State.
- Danainat Thanabodeethamcharee. (2019). Digital transformation and enterprise architecture. Retrieved from [https://www.sit.kmutt.ac.th/wpcontent/uploads/2019/09/001\\_](https://www.sit.kmutt.ac.th/wpcontent/uploads/2019/09/001_)
- Katchan, W. (2015). The results of using problem-based e-learning lessons that affect attitudes and achievement in learning subjects: Creating work with computers for Mathayom 4 students. *Journal of Industrial Education*, 14(3), 623–630.
- Khiadsang, P. (2019). Results of problem-based learning management combined with e-learning lessons to increase academic achievement in programming to solve problems Mathayom 4 level. *Curriculum Research and Development Journal*, 10(2), 195–203.
- Methee Pariyatithada (Boonprom Jarupanyo), Phra. (2021). Educational quality assurance. *Journal of Education Review*, 8(1), 375–389.
- Patra Chanyatham. (2021). Private school administration in the digital era (Doctoral dissertation). Nakhon Pathom: Silpakorn University.
- Phusi-on, S. (2018). Educational research and development. Maha Sarakham: Taksila Printing.
- Prachan, O. (2018). Administrative model to develop teachers' innovative thinking skills in basic educational institutions. *Far Eastern University Academic Journal*, 12(1), 156–169.
- Setthaphong Malisuwan. (2017). Digital transformation. Bangkok: Office of the National Broadcasting and Telecommunications Commission.
- Sirikarn, C. (2023). Innovative processes for developing higher-order thinking skills in digital learning management. *Mahachula Nakorn News Journal*, 10(3), 420–434.
- Thanomchayathawat, B. (2016). 21st century skills: Challenges in student development. *Journal of the Southern Region College of Nursing and Public Health Network*, 3(2), 208–222.
- Thonhomchayathawat, B., & Team. (2016). 21st century skills: Challenges in student development. *Journal of the Southern Region College of Nursing and Public Health Network*, 3(2), 208–221.
- Wisetsat, C. (2019). Development of teaching and learning models to promote innovative learning management skills of teaching professional students. *Journal of Humanities and Social Sciences*, Ubon Ratchathani Rajabhat University, 10(2), 305–320.
- Wongkitrungrueang, W. (2018). Digital citizen handbook. Bangkok: Digital Economy Promotion Agency, Ministry of Digital Economy and Society.

